



# OCIO, DEPORTE Y DESARROLLO HUMANO

Manuel Hernández Vázquez

Edita: MUSEO DEL JUEGO  
[www.museodeljuego.org](http://www.museodeljuego.org)  
email: [museodeljuego@gmail.com](mailto:museodeljuego@gmail.com)  
Título del libro: Ocio, Deporte y desarrollo humano  
Autor: Manuel Hernández Vázquez  
Ilustración Portada: Javier Gómez Rodríguez  
ISBN: 978-84-697-2792-8  
Año: 2017

## ÍNDICE

### PRIMERA PARTE

#### CAPÍTULO 1 OCIO Y DESARROLLO HUMANO

1.1 La Antropología como ciencia.....	PAG. 6
1.2. Concepto antropológico de la cultura.....	PAG. 13
1.2.1. Patrón Universal.....	PAG. 22
1.2.2. Características de la cultura .....	PAG. 23
1.3. El ocio a través de la historia.....	PAG. 25
1.4. El ocio como práctica de tiempo libre.....	PAG.33
1.4.1. El espectro de tiempo libre.....	PAG. 43
1.5. Las dimensiones del ocio moderno.....	PAG. 45
1.5.1. Ocio creativo y desarrollo humano.....	PAG. 56
1.6. Concepto antropológico del juego	
1.6.1. El juego y su definición.....	PAG. 58
1.6.2. El juego y su Clasificación.....	PAG. 64
1.7. Concepto antropológico del deporte	
1.7.1. El juego deportivo y su definición.....	PAG. 81
1.7.2. El juego deportivo y su clasificación.....	PAG. 92
Bibliografía del capítulo 1.....	PAG. 105
CAPÍTULO 2. OCIO, COOPERACIÓN Y TRATADOS	
2.1. Organización de naciones unidas (ONU).....	PAG. 113
2.1.1. Declaraciones fundamentales de Naciones Unidas.....	PAG. 115
2.1.2. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, las Ciencias y la Cultura (UNESCO).....	PAG. 115
2.1.3. Organización Mundial de Turismo (OMT).....	PAG. 117
2.1.4. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).....	PAG. 117
2.1.5. Organización Mundial de la Salud (OMS).....	PAG. 117
2.1.6. Organización Internacional del Trabajo (OIT).....	PAG. 118
2.1.7. Fondos y programas de interés de Naciones Unidas.....	PAG. 119
2.1.8. El Comité Olímpico Internacional y el Deporte para Todos.....	PAG. 119
2.2. El Consejo de Europa.....	PAG.122
2.2.1. Declaraciones y Cartas relacionadas emanadas delConsejodeEuropa.....	PAG. 122
2.2.2. Carta Europea del Deporte para Todos (COPLEF, 1971).....	PAG. 123
2.2.3. LA UNIÓN EUROPEA.....	PAG. 126
2.2.4. El OCIO EN LA UNIÓN EUROPA.....	PAG. 127
2.2.5. La Carta Europea del Deporte.....	PAG. 129
2.3. El Ocio y el Deporte en España.....	PAG. 134
2.3.1. Precedentes.....	PAG.134

2.3.2. Historia del tiempo social en España.....	PAG.136
2.3.3. Ley declarando oficial la enseñanza de la Gimnástica Higiénica (1883) .....	PAG. 139
2.3.4. Ley de Educación Física de 1961.....	PAG. 140
2.3.5. Constitución Española de 1978 (BOE, 29-XII-78).....	PAG. 142
2.3.6. Ley Reguladora de Bases de Régimen Local (7/1985).....	PAG. 149
2.3.7. LEY 10/1990, DEL DEPORTE EN ESTADO ESPAÑOL.....	PAG. 150
2.3.8. Ley del Deporte de la Comunidad de Madrid.....	PAG. 152
2.3.9. Ley Orgánica reguladora del Derecho de Asociación (2002).....	PAG.156
Bibliografía del capítulo 2.....	PAG.159
<b>CAPÍTULO 3 LA ANIMACIÓN y LOS ANIMADORES</b>	
3.1. La Dinámica de los grupos.....	PAG.163
3.1.1. El fenómeno de la socialización.....	PAG.163
3.1.2. Todos formamos parte de grupos.....	PAG.164
3.1.3. Cada persona es única.....	PAG.168
3.2. Principios de la Animación.....	PAG.170
3.2.1. Aspectos o momentos en las tareas de la Animación (Ander-Egg, 1992).....	PAG.171
3.2.2. Problemas operativos en la práctica de la Animación.....	PAG.174
3.3. Los agentes de la Animación (Ander-Egg, 1992).....	PAG.181
3.3.1. Los animadores.....	PAG.181
3.3.2. Los administradores.....	PAG.182
3.3.3. Los investigadores.....	PAG.182
3.3.4. Perfil del animador.....	PAG.183
3.4. Pasos a seguir para la elaboración de un proyecto de Animación Deportiva.....	PAG.184
3.4.1. Investigación.....	PAG.184
3.4.2. Diagnóstico.....	PAG.186
3.4.3. Criterios a tener en cuenta.....	PAG.186
3.4.4. Planificación.....	PAG.186
3.4.5. Organización.....	PAG.187
3.4.6. Ejecución y Memoria.....	PAG.187
3.5. Actividades de Animación Deportiva (Ander-Egg, 1992).	
3.5.1. Actividades de Formación.....	PAG.187
3.5.2. Actividades de difusión cultural.....	PAG.188
3.5.3. Actividades lúdicas.....	PAG.188
3.5.4. Actividades artísticas.....	PAG.188
3.5.5. Actividades sociales.....	PAG.189
3.6. La Fiesta como manifestación lúdica.....	PAG.189
3.6.1 Fiesta tradicional.....	PAG.189
3.6.2. Fiesta urbana.....	PAG.189
3.6.3. Fiesta deportiva.....	PAG.190
3.7. El Deporte para Todos según los sectores de población	
3.7.1. El Deporte para Todos en la escuela.....	PAG.190

3.7.2. El Deporte para Todos en la Universidad. El Servicio de Deportes.....	PAG.202
3.7.3. El deporte para todos en la Segunda Edad.....	PAG.203
3.7.4. Actividades Físico-deportivas para la Tercera Edad.....	PAG.206
3.7.5. El Deporte para Todos en las personas con Discapacidad.....	PAG.208
Bibliografía del capítulo 3.....	PAG.215

# CAPÍTULO 1

## OCIO Y DESARROLLO HUMANO

---

### 1.1. La antropología como ciencia

Es el estudio de la humanidad, de los pueblos antiguos y modernos y de sus estilos de vida. El por qué empezamos a analizar la antropología como ciencia se debe básicamente a la relación existente entre ésta y la cultura. Se podría definir a la antropología como ciencia de la cultura, por lo que es necesario antes de introducirnos en el estudio de la misma, profundizar en las características y objetivos de esta nueva ciencia (Jiménez, 1979). Palerm (1967) define la antropología como la ciencia de la evolución del hombre, de la sociedad y de la cultura. Tal ciencia y tales objetivos requieren el estudio de todos los pueblos, primitivos o avanzados, en todos los momentos de su historia considerada como un proceso de desarrollo).

Desde un plano puramente científico, puede afirmarse la existencia en el hombre, de dos dimensiones distintas: por un lado su naturaleza animal y su evolución a través del tiempo, que se explica dentro de la historia de todos los seres vivos. El cumplimiento de este ciclo, -nacimiento, desarrollo, reproducción y muerte-, trae consigo un comportamiento propio de cada especie determinado por el instinto y que le hace responder y dar soluciones similares a los problemas y retos que presenta la supervivencia en el ambiente o nicho ecológico al que pertenece. El Homo Sapiens comparte algunos rasgos con todos los animales y de estos, con los que compartimos más rasgos son: los cordados, vertebrados, tetrápodos, mamíferos, terios, euterios, primates, antropoides y hominoides. Los antepasados de cada uno de estos taxones fueron también los nuestros, siendo nuestros parientes evolutivos más cercanos los primates, en especial los miembros del suborden de los antropoides. La mayor parte de los rasgos que distinguen a los homínidos de los póngidos (gorilas, chimpancés y orangutanes), que son los que más se parecen a ellos, están relacionados con el bipedismo, adoptado por los homínidos cuando estos abandonaron el hábitat boscoso para trasladarse a un medio más abierto (Palerm, 1967).

El hombre posee una segunda dimensión que sin anular su condición de animal, mantiene un tipo de comportamiento no sujeto a la biología, sino creado por el propio

hombre y transmitido por canales que no son los de la herencia biológica. Esa capacidad del hombre de desarrollar y transmitir normas de comportamiento y unas formas de organización social, de visión del mundo y de sí mismo, es lo que la Antropología llama cultura. En resumen, esa capacidad cultural es lo que define al hombre del resto de los animales y da a su animalidad un sentido único en el reino animal. El rasgo más característico de los homínidos o al menos del Homo Sapiens, es su capacidad lingüística y cultural. Aunque entre los primates existen tradiciones aprendidas y por tanto culturas rudimentarias, en los homínidos la cultura eclipsa a la herencia genética como fuente de cambios adaptativos. Esta dependencia de la cultura está estrechamente relacionada con la singular capacidad humana para el lenguaje, y ambas están relacionadas a su vez con la destreza manual, conseguida gracias al bipedismo, la sustitución de maxilares y dientes por útiles y una cooperación social intensa y a largo plazo basada en los vínculos sexuales. Todos los expertos coinciden en que hace aproximadamente 35.000 años sólo sobrevivió en el mundo una especie de homínido y que desde el punto de vista biológico, ninguna población humana contemporánea se puede considerar más o menos humana que otra. Seguramente los homínidos más antiguos, con su capacidad para sostenerse de pie y caminar erguidos y sus extremidades superiores completamente libres de la función de locomoción y sostén, fabricaban, transportaban y empleaban con eficiencia un repertorio de útiles como medio principal de subsistencia. Los rasgos privativos del lenguaje humano, provienen indudablemente de adaptaciones genéticas relacionadas con la creciente dependencia de los homínidos primitivos de la cooperación social y de modos de subsistencia culturalmente adquiridos. Los humanos nacemos con un sistema de circuitos neurales que hace que aprender a hablar sea algo tan natural como aprender a andar. Se puede pensar, de acuerdo con los estudios comparativos realizados entre grupos humanos modernos y primates, que la dependencia de la cultura se origina, sobre todo, por las ventajas que se obtienen al compartir alimentos entre varones y hembras y el cuidado y protección de los niños, hecho en común por los adultos de ambos sexos. Somos el animal que más depende de las tradiciones sociales para su supervivencia y bienestar. La ciencia que estudia al hombre desde sus dos dimensiones, biológica y cultural, es la antropología general. De acuerdo con esas dos dimensiones, a su vez, se divide en antropología física o biológica y antropología cultural. La antropología física o biológica estudia las características somáticas del hombre atendiendo, por un lado, a un planteamiento diacrónico donde el interés se centra en el aspecto evolutivo del hombre, su historia y su inserción dentro de la evolución de las especies, y por otro a un enfoque sincrónico donde el estudio se reduce al estudio del hombre actual.

Así, si atendemos al planteamiento diacrónico, podemos decir que el Homo Sapiens es un producto que ha evolucionado a través de una serie de procesos reproductores relacionados con su código genético que se encuentra en las moléculas de ADN (ácido desoxirribonucleico), componentes principales de la estructura de los cromosomas. Dentro de su estructura se encuentran los genes, que son los responsables de la conservación y reproducción de todo el organismo. Los genes son las unidades básicas de la herencia, disponiendo los seres humanos de 23 cromosomas en sus células sexuales maduras y 23 pares de cromosomas en sus células somáticas. El conjunto real de genes en los cromosomas de un organismo constituye su genotipo,

siendo el fenotipo la consecuencia de la supresión de los alelos recesivos, es decir, la manifestación externa del genotipo en el medio ambiente (Harris, 1983).

Darwin (1809-1882) y Wallace (1823-1931) fueron los primeros en señalar, que la selección natural influía en la evolución orgánica, pero atrapados en los principios de la filosofía utilitarista de la época, aceptaron el concepto de "*lucha por la supervivencia*" de Thomas Malthus (1766-1834) como principal fuente de selección para el éxito reproductor, describiendo ésta como una lucha directa entre los individuos por la consecución de los recursos y los compañeros sexuales. Aunque la muerte y la competencia, dentro de la misma especie, no ofrecen dudas de que influyen a veces en la evolución orgánica, no son precisamente las formas que reconocen los biólogos como las más naturales y generalizadas, sino más bien las de cooperación y la competencia dentro de las especies. Ahora bien, la evolución del hombre en su dimensión animal, no ha seguido el mismo proceso que en el resto de los animales, debido a que en un momento determinado de la evolución, aparece la dimensión cultural, proceso único que ha vivido el hombre y al que se le conoce por el término de hominización. El origen biológico de la hominización se produce con el bipedismo, que hace posible liberar los miembros superiores y un intercambio recíproco entre el cerebro y la habilidad manual (Jiménez, 1979).

En este sentido es necesario señalar, ciertas peculiaridades de la forma humana que han dado pie a alguna de las teorías más ingeniosas sobre el tema. La falta de pelo en la piel, las glándulas sudoríparas y la capacidad para recorrer grandes distancias, hace pensar que en el pasado, el ser humano basó una gran parte de su actividad en el movimiento a través de andar y correr grandes distancias, durante uno o varios días a través de la sabana tras la captura de alguna presa. Por otro lado cabe preguntarse para qué servía el cerebro, cada vez mayor y con más capacidad, si a lo largo de los 300.000 años transcurridos entre la aparición del erectus sobre la tierra y su desaparición, las formas de vida no sufrieron ninguna modificación. Konrad Fialkowski, miembro del Comité de Biología Teórica y Evolutiva de la Agencia de Ciencias de Polonia ha sugerido que el cerebro servía para correr (Harris, 1994). Tener un cerebro más grande haría posible, según Fialkowski que el erectus pudiese correr bajo el sol largas distancias, cuando la mayoría de los depredadores buscan en esos momentos la sombra y están inactivos. Su teoría está fundamentada en el supuesto de que al tener un exceso de células en el cerebro, el riesgo de sufrir daños por el calor generado en la carrera, es menor. Un principio básico sobre la teoría de la información sostiene que un sistema de información con elementos propensos a la avería (las células del cerebro son muy sensibles al calor), pueden aumentar el rendimiento del sistema, aumentando el número de elementos que intervienen en la misma función y el número de conexiones entre ellos. De acuerdo con esto, es posible que la selección natural dotase al cerebro del erectus de abundantes neuronas para permitirse un funcionamiento a prueba de averías generadas bajo el calor del sol al perseguir a las presas durante largas distancias. Aunque los humanos no son los corredores más rápidos del reino animal, sí podemos decir que cuando se trata de correr grandes distancias, nuestra capacidad supera la de cualquier otro animal, siendo capaces de aguantar varios días para capturar presas acosándolas constantemente. Marvin Harris (1994), analiza desde este punto de vista otras variables que redundan y dan consistencia a esta teoría,



sobre la regulación del calor por los humanos. Se puede comprobar así, como la mayoría de los mamíferos, controlan la temperatura corporal, evaporando humedad de la mucosa nasal, de la boca y de la lengua. Los humanos nos refrigeramos a través de la piel mediante las glándulas sudoríparas exocrinas. Para ello se disponen de cinco millones de estas glándulas que permiten regular la temperatura del cuerpo cuando el calor rebasa la temperatura normal de funcionamiento. Pero para que la humedad se evapore de la piel y el cuerpo se refrigere, es necesario que el aire incida sobre ella. Cuanto más seco sea el aire y más rápidamente incida sobre la piel, mayor será el efecto refrigerante. El aire seco de la sabana y el correr garantizaría un aire seco y rápido sobre la piel.

Asimismo, la evolución del erectus como corredor de fondo con su sistema de refrigeración, hacía incompatible el recubrimiento piloso, por lo que se fue perdiendo progresivamente este abrigo natural, para conseguir una mejor eficacia biológica. La selección natural favorecería a los machos y hembras mejor adaptados al nuevo medio y que por tanto serían capaces de correr las mayores distancias. Otro dato a tener en cuenta con esta teoría, es la ley física conocida como la ley de Bergman (1735-1784), que señala que los animales seleccionados para aguantar el frío tendrán cuerpos esféricos y regordetes, mientras que los seleccionados para resistir el calor tendrán cuerpos cilíndricos y espigados. Ello es así porque en la relación de la superficie con el volumen del cuerpo es menor en la esfera que en el cilindro. Los erectus machos pasaron de ser bajitos y regordetes a medir más de 1.80 centímetros. Si recurrimos a un estudio sincrónico, que contempla la realidad actual de la especie humana, comprobaremos que no puede llevarse a cabo sin no tenemos en cuenta los aspectos socioculturales. Como ejemplo se puede citar la división que hasta hace unos años, se hacía de las razas humanas, basadas en el color de la piel que no tiene actualmente ninguna justificación científica, o que determinados códigos culturales no permiten ingerir determinados alimentos, aún en el caso de ser abundantes o produzcan ciertas carencias alimenticias. La cultura moderna no sólo afecta a las personas sino que también está influyendo en el entorno de una manera alarmante. Desde el siglo de Pericles, hasta el Renacimiento, han sucedido fenómenos tan importantes como el monasterio y la universidad, sedes del saber y de su transmisión a las futuras generaciones. Pero esa recopilación de saberes, tiene una denominación común: la naturaleza especulativa, no experimental, de los conocimientos, lo que hace que se estime más el procedimiento filosófico que el empírico; el carácter subjetivo de las conclusiones, que se basan más en juicios de valor que en explicaciones probadas por la experiencia y por último el interés exagerado por los problemas religiosos y del mundo sobrenatural, frecuentemente confundidos con los fenómenos naturales. Desde los historiadores griegos hasta el renacimiento, el hombre ha especulado mucho sobre el hombre, pero sin llegar a dar ninguna respuesta, respaldada por un conocimiento científico (Jiménez Núñez, 1979).

Es en el siglo XIX, después del cambio de mentalidad que supuso la Ilustración y el racionalismo del siglo XVIII, cuando surgen las verdaderas ciencias experimentales. El método empírico se impone a la intuición y se busca la verdad objetiva y el establecimiento de leyes que expliquen el mundo que nos rodea, a través de la experimentación repetida; el hombre por supuesto no escapa a éste interés científico

y aprovechando las obras de Spencer (1820-1903) y Darwin, algunos estudiosos intentan explicar el desarrollo de la cultura según los principios de la evolución biológica por primera vez, se intenta conocer al hombre partiendo de unos esquemas científicos. Por fin la explicación teológica, el ensayo filosófico, la interpretación literaria o artística, quedan reducidas, a lo que son: teología, filosofía, la literatura o el arte, con todo su valor intuitivo, con toda su belleza formal y con toda su trascendencia, donde se trata de explicar lo inexplicable por la vía de la especulación.

Para que el trabajo del etnohistoriador sea verdaderamente científico, debe acercarse a los documentos, de la misma forma que el etnólogo se introduce en una comunidad y trata de ver, escuchar, lo que dicen y hacen los miembros de la comunidad. Eso exige que la documentación tenga que ser muy abundante, repetida, detallada y diversa. El que los documentos contengan errores, no tiene mucha importancia para el etnohistoriador, ya que no se busca la exactitud del dato, ni el conocimiento preciso, sino que intenta introducirse en el sistema de valores y en lenguaje sociocultural del grupo para poder interpretar antropológicamente su sistema cultural. A diferencia del historiador, para el que la veracidad de los datos es esencial el etnohistoriador puede encontrar como algo significativo en un grupo, el uso frecuente de la mentira, para definir finalmente el comportamiento del grupo. La utilización del método etnohistórico, para desmenuzar nuestra historia, con larga tradición escrita, es una de los retos que tenemos planteados actualmente en nuestro país, incluidos lógicamente el mundo del juego y del deporte. La etnología, es la ciencia que estudia al hombre actual, a las sociedades contemporáneas, al investigador, a sus instituciones, sus normas y valores. El etnólogo, es cada día más estudioso de su propia cultura, de su propio mundo. Para la obtención y ordenación de datos de una cultura determinada o de algunos de sus aspectos, el antropólogo tiene como arma de trabajo a la etnografía.

Uno de los iniciadores de la etnografía fue Malinowski (1884-1942), quien creó un método que ha servido de ejemplo para futuras generaciones de antropólogos (Malinowski, 1984). Este autor llegó a la conclusión de que ningún elemento cultural, rasgo, costumbre o idea puede ser definida, a menos que se la ubique en su manifiesto y verdadero marco institucional, sosteniendo que la institución es la verdadera unidad del análisis cultural. Añadiendo que si bien instituciones como la familia, el estado, el grupo de edad o la congregación varían de una a otra cultura, es posible formular una lista de tipos o clases representativos de todas las culturas, es decir dichas instituciones pueden ser consideradas como un rasgo de cultura universal. La base de trabajo de la etnografía, es el trabajo de campo, es decir, la búsqueda de la información sobre el mismo lugar donde vive la población objeto de estudio. Para ello, necesita recoger previamente toda la información posible; una vez en el campo, se plantea el problema de su presencia en la comunidad (Jiménez Núñez, 1979). Después el etnólogo, utiliza la observación para recoger todo los matices y aspectos relacionados con su estudio. Cuando sea necesario, se debe recurrir, a los informantes, teniendo en cuenta que el etnólogo tendrá que estudiar dicha información, no sólo por lo que dicen (verdad subjetiva), por lo que ellos creen que debe ser (verdad ideal), y por lo que realmente es. La lingüística antropológica aporta una visión fundamental: estudia la gran diversidad de lenguas habladas por los seres

humanos. Buscan reconstruir la historia de las lenguas y de familias lingüísticas enteras. Se interesa en porqué el lenguaje ha influido e influye en otros aspectos de la vida humana, así como la evolución de las lenguas y la evolución de las diferentes culturas. El antropólogo lingüista no se interesa por el lenguaje a la manera tradicional de los filólogos, sino que busca sobre todo investigar en aquellas lenguas de pueblos sin escrituras o de pueblos no pertenecientes a la civilización occidental. Gracias a estos estudios por ejemplo se ha podido establecer entre el gran mosaico de lenguas americanas, antes de la llegada de los españoles, unas cuantas familias que comprenden miles de lenguas y dialectos más o menos emparentados. Como resumen, podemos decir que lo que diferencia a la antropología de las otras ciencias es su carácter global y comparativo.

Las demás ciencias estudian o abordan fases o segmentos de la experiencia humana o una época concreta de nuestro desarrollo cultural y biológico. Los antropólogos, inciden constantemente en que se contrasten los datos de las distintas culturas estudiadas, y se analicen sus posibles interrelaciones. Para el antropólogo la única forma de alcanzar un conocimiento profundo de la humanidad consiste en estudiar todos los pueblos tanto de épocas remotas como los actuales. Gracias a su perspectiva biológica, arqueológica, lingüística, cultural, comparativa y global, tiene la llave de la mayoría de las cuestiones fundamentales que aquejan al ser humano. Desde el punto de vista de la antropología todos los pueblos y todas las culturas ofrecen el mismo interés como objetos de estudio. Su importancia trasciende los intereses de cualquier tribu, raza, nación o cultura concreta. Por ello, la antropología se opone a todos aquellos que se creen que son los únicos representantes del género humano o haber sido elegidos por Dios o la historia para moldear el mundo a su imagen y semejanza. La historia de la antropología es realmente un estudio crítico de sus tendencias y escuelas desde su aparición hasta nuestros días. Por otro lado analizar la cultura, sin antes hacer una referencia a los distintos métodos que en estos últimos cien años se han hecho para interpretarla, sería algo ciertamente discutible y difícil. Hacer un estudio histórico de la antropología, significa enumerar las diversas escuelas, posturas, teorías, etc., que han aparecido en estos cien años, en un constante esfuerzo por entender y dar una explicaciones empíricas al comportamiento sociocultural del hombre. Tal como nos describe P. Mercier (1720-1792) *“la prehistoria de la antropología científica comenzó verdaderamente cuando los esfuerzos conscientes e individualizados fueron dirigidos hacia la recolección de datos acerca de las sociedades humanas y hacia una reflexión general a este respecto”* (Mercier, 1969).

Los primeros autores que podríamos relacionar con la antropología ya que escribieron relatos sobre los hábitos y costumbres de su época fueron, Hesíodo, Jenofonte, Herodoto, Diodoro de Sicilia, Tácito o Strabón, etc. Lucrecio que en su obra *“De rerum natura”*, desarrolla un esquema global de la evolución humana y señala que el progreso va unido a una evolución acumulativa de conocimientos e ideas (Moreno, 1978). La Edad Media europea, donde impera el dogmatismo teocrático y resulta difícil en ese entorno, reflexionar de manera objetiva, aunque podríamos referirnos a los viajeros cristianos y musulmanes de la época para encontrar algún precedente. Sin embargo, durante los siglos de los descubrimientos y contactos con nuevas culturas, hay que destacar un personaje que por la labor realizada, puede ser considerado,

antes que ningún otro, con el título de etnólogo. Se trata del español fray Bernardino de Sahagún, que vivió en México cerca de sesenta años, desarrollando una labor pionera en el campo de la antropología. Estudió durante su permanencia en México, a los indios, los observó en su comportamiento autóctono, aprendió su lengua de tal forma que toda la información etnográfica la redactó en la propia lengua de los indios; utilizó a los más viejos como informantes directos recogiendo datos de primera mano de sus instituciones y costumbres. (Su obra fue traducida, con el nombre de "*Historia general de las cosas de la Nueva España*", Jiménez Núñez, 1979). Un poco después, tenemos que nombrar al utrerano Rodrigo Caro (1573-1647), por su obra "*Días geniales y lúdicos*" (1626) que constituye el libro más completo sobre el juego deportivo que tenemos en nuestro país a lo largo de los siglos XVI, XVII y XVIII. Caro a diferencia de sus antepasados y contemporáneos que tratan siempre el juego desde el punto de vista moral, dando muy poca información sobre los juegos que censuran, nos hace un análisis del juego antiguo comparándolo con los juegos de su época (R. Caro, 1978). Por ello se le puede considerar como uno de los primeros antropólogos españoles, un verdadero erudito del siglo XVII. Más tarde, ya en el siglo XVIII, existieron viajeros ilustres como por ejemplo Marco Polo, entre otros, que describió sus viajes por Europa Oriental y Asia. Aunque existen ciertas divergencias a la hora de señalar los inicios de la antropología moderna, la mayoría de los autores están de acuerdo en que fue durante el Renacimiento y posteriormente la Ilustración, cuando se pusieron las bases del pensamiento moderno, pero que en el caso de la antropología, fue durante la primera mitad del siglo XIX cuando se formalizó como tal ciencia.

Por tanto, se puede afirmar que el nacimiento de la antropología se produce a lo largo del siglo XIX, que es cuando aparecen los principios que definen a la ciencia moderna. Todos aquellos humanistas y eruditos, exploradores, viajeros, y filósofos, sin negarles sus dotes de observación, de curiosidad y de interés, no podemos tratarlos como los iniciadores de la antropología como ciencia, ya que sus estudios no pasaron de ser un ensayo especulativo, sin ningún tipo de comprobación, de todo aquello que veían y recogían en sus escritos (Jiménez Núñez, 1979). Lógicamente las circunstancias históricas favorecieron que el nacimiento de la antropología, como la de otras ciencias, se produjera en el siglo XIX. En primer lugar fueron los griegos que mantuvieron contactos con otras culturas, distintas a la suya. Después el panorama se amplió con los romanos, y ya en la Edad Media, Europa empezó a tener conocimiento de las culturas orientales. En el siglo XV, acontece el descubrimiento de América y la primera vuelta al mundo, lo que hace que la realidad que se tenía del mundo, se extienda y se desarrolle en toda su amplitud, con nuevos continentes, culturas y gentes tan distintas que incluso durante un cierto tiempo se dudó de la humanidad y racionalidad de los habitantes que vivían en esas nuevas tierras.

## **1.2. Concepto antropológico de la cultura**

Los hechos sobre los que se basaron los primeros antropólogos para iniciar un estudio empírico del comportamiento humano y su cultura, se basan en los descubrimientos a través de las ciencias naturales: los hallazgos de instrumentos de piedra preparados para un uso utilitario y de restos de fósiles humanos, las

clasificaciones zoológicas iniciadas por Linneo en el siglo anterior, las teorías de Darwin sobre la evolución de las especies, fueron colocando al hombre dentro de un esquema universal de todos los seres vivos, y conformando una idea evolutiva de la cultura humana y de sus instituciones. Esta nueva concepción de la humanidad, donde se estudiaba al hombre a través de su dimensión biológica y su dimensión cultural, consiguió superar por primera vez la pura especulación filosófica y comenzó a investigar a través del campo de la experiencia, separando totalmente el mundo natural del sobrenatural y con todo lo relacionado con lo mítico y religioso, (situación que estaba manteniendo los prejuicios que el propio hombre había levantado por su ignorancia y por su empeño en confundir los fenómenos naturales con los sobrenaturales (Jiménez, 1979).

Los evolucionistas del siglo XIX, empezaron a cuestionarse, como al igual que las especies han evolucionado desde formas sencillas a formas más complejas, también la cultura y las instituciones sociales han evolucionado desde formas primitivas y muy próximas al mundo animal, hasta formas muy complejas cuya fase final era la propia civilización a la que pertenecían los investigadores. Ésta teoría, que es aceptada en sus principios generales, ha sido muy criticada en algunos de sus aspectos, que hoy día resultan absolutamente inaceptables, pero que en aquel tiempo aún no estaban superados. Los evolucionistas clásicos, distinguían tres grandes estadios en la evolución de la especie humana, a los que dieron el nombre de salvajismo, barbarie y civilización. El paso de la humanidad por esas fases había sido necesario y unilíneal y la existencia de grupos humanos que no correspondían al estadio de la civilización, se explicaba sobre todo como formas supervivientes, no evolucionadas de los estadios anteriores. En su estudio, tenían siempre presente, la idea del progreso continuo, por lo que resultaba inevitable la idea peyorativa de todas las culturas que no habían conseguido llegar al estadio de la civilización.

Esa visión de entender la evolución cultural, unida a la falta generalizada de la mayoría de los evolucionistas del XIX, de un trabajo de campo, y por tanto, una falta casi absoluta con la realidad de los pueblos que eran objeto de estudio, hizo que los primeros estudios antropológicos, mantuvieran aún, un cierto espíritu especulativo, debido fundamentalmente a su falta de preparación profesional, y a las limitaciones y prejuicios de la época, que no fueron capaces de superar. Cabe destacar como representantes del Evolucionismo cultural al americano Lewis Henry Morgan (1818-1881), abogado de profesión que conoció y estudió de cerca a los indígenas de América del Norte, sobre todo a los indios iroqueses. Llevó a cabo diversos estudios a través de la observación directa y cuestionarios, en particular los referentes al origen de la familia, la propiedad privada y el estado. Estas ideas se hicieron muy célebres, al ser utilizadas por Engels (1820-1895) para apoyar las teorías de Marx y las suyas propias. Y al inglés Edward B. Tylor (1832-1917), cuya obra más equilibrada la dedicó básicamente al estudio de la cultura material, por la lengua, el parentesco y la institución matrimonial, no olvidando la influencia de la difusión en la mayoría de las culturas. En su libro más conocido "*Primitive Culture*" (1871), podemos encontrar la primera definición de la cultura formulada por un antropólogo. Otros autores que podemos citar, relacionados con la misma corriente son: Maine (1822-1888), J.G. Frazer (1854-1941), ambos ingleses. Frazer fue el autor de una amplia obra titulada "*La*

*rama dorada*", que aún hoy día sigue despertando el interés. Uno de los críticos más duros, contra el evolucionismo, fue Franz Boas (1858-1942); estudió física en Alemania y siendo muy joven tuvo la oportunidad de conocer directamente la cultura esquimal lo que le dio pie, para que uno de sus primeros estudios, basados en su experiencia directa, fuera un ataque directo al evolucionismo. A diferencia de la antropología de gabinete de los evolucionistas, defendió, el trabajo de campo, y la necesidad de elaborar etnografías detalladas la cultura de los pueblos estudiados. Una de sus exigencias fue conocer la lengua del grupo objeto de estudio y la recogida de información y textos orales en la propia lengua como garantía de exactitud en la información. La búsqueda de explicaciones históricas y no a través de la influencia del medio le llevó a un enfoque que ha sido conocido posteriormente como historicista. Insistía en estudiar muchas culturas particulares, antes de aventurarse a dar una ley universal. Con él, el carácter empírico de la antropología se había afirmado definitivamente dando pie a la entrada de nuevas corrientes antropológicas (Jiménez Núñez, 1979).

El difusionismo tuvo su principio, alrededor de los años veinte, y partía de la idea de que la humanidad es muy poco inventiva y que la mayor o menor distribución de los rasgos culturales se debía siempre a una difusión desde unos centros determinados. La posición más radical y menos científica fue la de un grupo de antropólogos británicos asociados con la Universidad de Manchester que defendieron la hipótesis de que la civilización había surgido en Egipto y desde allí se había difundido por el Viejo Mundo y América. Mucho más rigurosa en sus planteamientos fue la escuela difusionista representada por autores alemanes y austríacos y conocida como la escuela histórico-cultural de Viena. La figura más destacada de ese movimiento fue Wilhelm Schidt (1868-1954). La idea básica de éste grupo, ha sido la del "*círculo cultural*", como foco desde donde se difunden los elementos de la cultura, los cuales pueden encontrarse con otros procedentes de otros círculos, produciéndose así una serie de situaciones de aceptación o rechazo o mezcla en distintos grados. El difusionismo entendido así, tampoco sirvió para dar una explicación en términos universales de la evolución de la cultura. Entre otras cosas, quedó pendiente de explicar el origen de los propios círculos. Esta corriente difusionista, nada tiene que ver con el hecho cultural del difusionismo, como forma de difundir la cultura, entre diferentes sociedades o grupos humanos, aspecto que en su momento analizaremos (Jiménez Núñez, 1979).

Todas las corrientes estudiadas hasta el momento, tienen en común, el interés por lo histórico. Los grandes temas que acapararon la atención, de la antropología desde sus comienzos hasta el final del primer tercio del siglo XX, fueron la evolución de la cultura y su distribución en el espacio; a partir del funcionalismo, cuyo representante más significativo ha sido el francés Emile Durkheim (1858-1917); definiéndose él mismo como un sociólogo, tuvo una gran influencia a partir de los años treinta. Los conceptos de función y estructura son básicos para entender el nuevo movimiento; la función hace referencia al proceso mientras la estructura contiene la forma, lo permanente. La búsqueda de la función de cada aspecto del sistema cultural, así como el establecimiento de relaciones entre las diferentes funciones y el intento de buscar leyes generales que explicaran el funcionamiento del sistema social, fueron objetivos

de los primeros funcionalistas. La postura de los funcionalistas con respecto al evolucionismo y al difusionismo fue desde el principio de oposición absoluta, aunque compartieron con algunos el interés por el trabajo de campo, ya que descartaron sobre todo en los primeros momentos el estudio del pasado, ya que no podía ser observable directamente ni verificable con el mínimo rigor científico. Los representantes más destacados de ésta escuela, son Malinowski (1884-1942) y Radcliffe-Brown (1881-1955), pertenecientes a la escuela antropológica social inglesa. El primero, de origen polaco, realizó sus estudios de antropología en Inglaterra y enseñó en Londres y en la Universidad americana de Yale; llevó a cabo trabajos de campo en Melanesia y en Australia y durante la primera guerra mundial, a causa de su origen polaco, fue internado y vivió entre 1915 y 1918 en las islas Trobiand, cerca de Nueva Guinea. Destacaba en sus trabajos los conceptos de función y de necesidad, así como la relación entre todas ellas. Su mejor contribución, según los expertos ha sido su técnica de trabajo de campo. Según Malinowski, la cultura es un todo funcional que está al servicio de las necesidades humanas. Cada necesidad suscita un tipo de respuesta cultural a fin de satisfacerla. Las necesidades son universales como igualmente lo son las respuestas culturales que se dan para satisfacerlas. En cuanto a la necesidad, la define como el sistema de condiciones que se manifiestan en el organismo humano, en el marco cultural y en la relación de ambos con el ambiente físico y que es suficiente y necesario para la supervivencia del grupo y del organismo. Arthur Radcliffe-Brown, nació en Inglaterra y se formó en Cambridge. Su trabajo de campo lo realizó también en Australia y en otros lugares lejanos; para este autor, su centro de atención fue el concepto de estructura social y la importancia del mantenimiento de esta estructura a través de la función que cumplen las instituciones. Su derivación desde el funcionamiento que viene a satisfacer las necesidades del individuo, hasta el interés fundamental por la estructura social (Jiménez, 1979).

Como hemos visto a lo largo del estudio histórico de la antropología, las escuelas, tendencias o corrientes que ponen en marcha los distintos autores que hemos presentado como los más significativos de ésta rama del saber, son en realidad métodos de trabajo o tipos de investigación que llevan a cabo, y sus conclusiones están fuertemente influidas por sus ideas básicas en torno a la presencia o ausencia de diferentes clases de procesos causales. A estas distintas formas de analizar los estudios de acuerdo con las convicciones de cada uno se denominan estrategias de investigación (Harris, 1983). Una de las estrategias que ha resucitado después de la segunda guerra mundial ha sido el evolucionismo; Leslie White (1900-1975) se opuso al particularismo histórico de Boas y salió en defensa de Morgan y Tylor. Empezó interesándose de nuevo por descubrir leyes universales sobre la cultura y su desarrollo y propuso una "*ley básica de la evolución*". Para White la relación de la cultura con el medio natural es fundamental y supone siempre una cuestión de adaptación pues lo considera el factor más importante en su desarrollo. Lo que determina, según él, la verdadera evolución y el paso de un estadio a otro es la mayor disponibilidad de energía que el hombre puede conseguir y poner a su servicio.

La cultura evoluciona en relación directa con el desarrollo o progreso de la tecnología. Julian H. Steward, americano también, se interesó por el estudio y comparación de culturas específicas. Hizo un estudio comparativo de las civilizaciones

del Viejo Mundo y de América. A esta historia de la cultura en relación con el medio Steward la llamó ecología cultural (Jiménez, 1979). A estos dos antropólogos y a sus discípulos se les ha situado en un enfoque que se conoce como materialismo cultural, debido a la importancia que le han dado al medio, como el factor más importante de la cultura y a los niveles tecnológicos y económicos. El materialismo cultural, sostiene que la tarea fundamental de la antropología es dar explicaciones causales de las diferencias y semejanzas en el pensamiento y en la conducta que existen entre los seres humanos. Parte del supuesto de que el mejor modo de realizar esta tarea consiste en estudiar las constricciones materiales. Estas constricciones provienen de la necesidad de producir alimentos, abrigo, útiles y máquinas y reproducir las poblaciones humanas dentro de los límites fijados por la biología y el medio ambiente. A estas constricciones las denominan materiales para distinguirlas de las constricciones impuestas por las ideas y otros aspectos mentales y espirituales de la vida humana, como los valores, la religión y el arte. Para el materialismo histórico la causa más probable que afecta a los demás valores son las constricciones materiales que afectan a la manera en que la gente afronta los problemas de satisfacer sus necesidades básicas en un hábitat dado (Harris, 1983).

Otra estrategia interesante fue presentada por Margaret Mead (1901-1978) y Ruth Benedict (1887-1948), cuando estudiaron la importancia que tiene en las personas, los primeros años de su vida, cuando el niño se entrena, se prepara o se educa bajo la influencia de los mayores y del entorno que le rodea. Estas autoras inciden sobre todo en la importancia que tiene el desarrollo de la personalidad en los primeros años y su influencia posterior. Desde el mismo supuesto de la cultura relacionada con la personalidad, se encuentra el estructuralismo de Claude Lévi-Strauss, autor francés de formación profunda en diversos campos de las humanidades. Lo que intenta descubrir con su método de trabajo, son las estructuras mentales que subyacen en el comportamiento humano como, por ejemplo, los mitos, el incesto o el totemismo. Los antropólogos como hemos visto no se han puesto de acuerdo aún, en la mejor manera de explicar la evolución de las culturas, sus semejanzas y diferencias. Todos ellos se guían por unas estrategias de investigación, es decir, modelos básicos integrados por principios que organizan la recogida de datos y la formulación de hipótesis. Las principales alternativas se pueden clasificar en dos grupos: las estrategias idiográficas y las nomotéticas. Las idiográficas son las que suponen que el azar y la espontaneidad humana dominan todos los fenómenos humanos y por tanto es inútil buscar un proyecto, diferencias o semejanzas socioculturales. Las estrategias nomotéticas, parten del supuesto de que existe un considerable grado de uniformidad y regularidad en los fenómenos culturales. Estudian sobre todo los aspectos recurrentes de las distintas culturas, dejando en un segundo plano los de carácter singular e irrepetible.

El materialismo cultural sigue la estrategia de tipo nomotético, interesándose en la búsqueda de factores materiales como causa de las diferencias y semejanzas socioculturales. Distinguen a la hora de diseñar un proyecto de investigación, la perspectiva vista desde el lado de los participantes (llamándole emic), de la del lado del observador (que se le llama etic). Desde el punto de vista del juego deportivo, los estudios antropológicos que se conocen son muy recientes, aunque ya al final del siglo



pasado, Tylor estudió la función que ofrecía el juego en los procesos de enculturación y difusión cultural entre pueblos de distintas regiones del mundo. Otro autor conocido por sus estudios sobre el juego durante el siglo XIX fue S. Culin. Ya en el siglo XX los estudios sobre el juego deportivo proliferan y en este sentido podemos citar a distintos autores que en mayor o menor medida, estudiaron el juego desde el punto de vista antropológico pudiendo destacar entre otros a los alemanes Weule, Popplow, Ueberhorst, Neuendorf, Van Dalen, Michell, Bennet, Eichel, Diem, Eppenstiener y Lukas. Sus estudios se han dirigido hacia una concepción moderna del juego deportivo, su génesis y evolución así como su clasificación, en base a diversos criterios. También hay que destacar a los británicos Best y Firh y a los americanos Lesser y Roberts. En 1974 se crea en Londres la Asociación Antropológica para el estudio de juego que cuenta en la actualidad con disciplinas como: antropología, educación física, historia, pedagogía, sociología, psicología, etc. Por último, es necesario señalar los trabajos realizados a través de los seminarios de la Asociación Internacional de Educación Física y Deportes y los más recientes presentados por Blanchard y Cheska sobre antropología del deporte. Nuestro país, aunque no ha tenido un papel relevante en la gestación de la antropología como ciencia, no ha sido ajeno al movimiento que por toda Europa se estaba produciendo.

La Antropología en España se inicia en Madrid con "*La Sociedad Antropológica Española*" y sólo unos años más tarde, en 1871, Antonio Machado y Núñez, lee su "*Discurso Inaugural de la Sociedad Antropológica de Sevilla*". Continúa la labor su hijo Antonio Machado y Álvarez (1848-1892) quien traduce el libro de Tylor "Antropología", obra pionera y clásica cuya última edición en español es de 1973. Después se produce un vacío incomprensible, hasta que en 1973 se organiza la Primera Reunión de Antropólogos Españoles, celebrada en Sevilla, y una segunda en Segovia en 1974; el Primer congreso Español de Antropología, se celebró en Barcelona en 1977. En 1990 se celebra el V Congreso de antropología del Estado Español, celebrado en Granada tratándose los siguientes temas: "1. *Historia de la antropología: personas, miradas y tradiciones*; 2. *Antropología y patrimonio cultural*; 3. *El trabajo de campo y la etnografía*; 4. *Grupo doméstico y relaciones de producción*; 5. *Discurso y cultura*; 6. *Antropología urbana*; 7. *Antropología del género*; 8. *Transmisión y adquisición cultural*; 9. *Creencias y poder*".

Aunque un poco tarde con respecto a otros países de nuestro entorno, la antropología se ha integrado como disciplina en la universidad, lo que nos hace pensar en un crecimiento espectacular durante los próximos años. Es necesario destacar también a Julio Caro Baroja (1914-1997) como historiador, etnólogo y antropólogo, recientemente fallecido, por su ingente obra publicada relacionada con la cultura de nuestro país y en particular con relación a este estudio, los libros relacionados con la fiesta ("*El Carnaval, La estación del amor y el Estío festivo*"). En los libros citados podemos encontrar, al tiempo que se describe la fiesta del lugar, las danzas populares como la de espadas, de palos o bastones, los juegos de cañas, las competiciones o las corridas de toros, como elementos comunes a muchas de nuestras fiestas popa (Caro Baroja, 1992). Por último, debo citar como autor actual que se mueve en el campo de la antropología a José Antonio González Alcantud por su obra "*Tractatus ludorum*" (1993), que trata el juego de los adultos transcurriendo el estudio entre la

investigación de campo antropológica, la etnohistoria y la síntesis teórica, siendo el nudo argumental la interrelación juego-sociedad.

Popularmente, según entiende el hombre de la calle, la cultura se refiere a los conocimientos adquiridos de manera formal en los centros de enseñanza o de manera informal, a través de la lectura, por los viajes o por otros medios similares. La cultura se ha entendido también como algo restringido a una minoría. Es parecido a lo anterior pero a un nivel superior y presupone no solamente conocimientos, sino una manera de ser y de estar, unas formas y un estilo de vida. El Renacimiento fue un tiempo donde floreció esta segunda acepción, conociéndose con el nombre de humanismo. Para la antropología esta forma de entender la cultura es muy parcial, pues recoge una parte insignificante de la misma. En términos científicos, podemos decir que la cultura hace al hombre, cultura que se ha ido desarrollando en un proceso de cientos de miles de años. La cultura es algo tan nuestro, tan unida a nuestra naturaleza que es explicable que el hombre no llegue a reparar en su propia existencia, creyendo que hombre y cultura son la misma cosa. Alguien ha dicho que la cultura es como el aire que respiramos, no es vital su existencia, pero llegamos a olvidarnos de que vivimos rodeados del aire que respiramos. Mientras el hombre estuvo encerrado en pequeños mundos, no se vio en la necesidad de objetivar su propia cultura. El descubrimiento progresivo de pueblos y culturas diversas, unas distintas a las otras, hizo nacer el interés por estas diferencias.

El nacimiento de las ciencias naturales y sociales, hizo posible una explicación a muchos de los fenómenos que se presentaban a la observación. Durante siglos las reacciones a las nuevas culturas pasaron de la simple curiosidad al desprecio más absoluto, hasta el punto de que se dudó si eran realmente seres humanos. El avance de las ciencias, consiguió, plantear el concepto cultural desde un punto de vista científico y así eliminar los tópicos y superar el conocimiento especulativo. Aunque no es por el camino de la definición, como podemos llegar a conocer y captar a la cultura, sin embargo nos puede ayudar a limitar su campo de acción. El evolucionista Tylor la definió así: *“ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualquier otra facultad o hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad”*. De toda la definición, debemos resaltar la parte que habla de hábitos adquiridos, ya que la cultura es sobre todo algo aprendido, no heredado genéticamente, sino transmitido a través de la sociedad, siendo por tanto el aspecto indispensable para que se produzca la cultura y su información pase de una generación a otra y a veces de una sociedad a otra. Según M. Harris *“la cultura se refiere al estilo de vida total, socialmente adquirido, de un grupo de personas, que incluye los modos pautados y recurrentes de pensar, sentir y actuar”* (Harris, (1983). En un mínimo de palabras, la cultura es comportamiento aprendido. Cada sociedad tiene su manera de plantearse todas las cosas que le rodean, el universo, su sistema de valores, las cosas cotidianas y los grandes problemas. Todo eso lleva a los miembros de una sociedad a actuar colectivamente y habitualmente de una forma sistemática, y dentro de unos límites de tolerancia y aceptación por parte de la comunidad. Este tipo de comportamiento no depende de los instintos, sino que el hombre lo aprende a partir de su nacimiento y se convierte en la parte más importante de su comportamiento social; el hombre siente los instintos pero generalmente los controla y satisface según

las normas y hábitos de su cultura. Sólo el hombre es capaz de poseer cultura, aunque sabemos que nuestros parientes más próximos en el reino animal son capaces de aprender ciertas cosas, ciertas conductas, pero la distancia es tan lejana que se encuentran en un camino que el hombre comenzó a recorrer hace millones de años. También se puede afirmar, de acuerdo con la información que se tiene sobre el origen del hombre actual, que solamente hay en el mundo una sola especie humana. Todos los hombres que hoy pueblan la tierra son miembros de la misma especie y, por tanto, todos potencialmente tienen la capacidad de adquirir cultura y conseguir los mismos objetivos. Su nivel de evolución depende de las circunstancias ambientales e históricas. Independientemente del grado de evolución de los pueblos, todos ellos tienen su propia cultura, pues afirmar lo contrario sería como negar su condición humana. Asimismo, la mezcla de historia, prejuicios, intereses económicos, etc. han convertido a unos grupos en dominantes y explotadores y a otros grupos en dominados y explotados, y además se intenta justificar esta situación con alusiones a una supuesta inferioridad racial. La pluralidad cultural es inmensa y podríamos señalar al menos una por cada grupo social identificado como distinto al resto de los grupos sociales, siendo este aspecto algo que hay que cuidar como una riqueza de la humanidad. Ya Ortega nos dio hace cincuenta años una definición de cultura, que aún hoy tiene plena vigencia: *"La vida es primeramente un conjunto de problemas esenciales a los que el hombre responde con un conjunto de soluciones: la cultura. Como son posibles muchos conjuntos de soluciones, quiere decirse que han existido y existen muchas culturas... la cultura no consiste en otra cosa que en hallar una ecuación con que resolvamos el problema de la vida"*.

Si componer versos, montar a caballo y manejar las armas son manifestaciones culturales, también lo son para la antropología, el fabricar los tejidos, asistir a la iglesia del pueblo, formar una familia, trabajar en el campo o hablar una lengua que quizás nunca aprendieron a escribir. Un segundo aspecto a tratar, y que también destaca en la definición dada por Tylor, es que para aprender una cultura determinada es necesario hacerlo, como miembro de una sociedad. Debido a esa circunstancia, es difícil separar los términos de sociedad y cultura y por el confusionismo que ha existido siempre, incluso entre los propios antropólogos. El término sociedad significa un grupo de personas que comparten hábitat común y que dependen unos de otros para su supervivencia y bienestar. Por lo tanto la sociedad supone un conjunto de personas que actúan y viven de manera organizada. Sin embargo la sociedad no es un aspecto que nos diferencie de otras especies animales superiores o inferiores, que también viven en sociedades. La relación entre lo social y lo cultural es lo que caracteriza a la especie humana del resto de las especies. El hombre a través de su cultura, crea un tipo de sociedad que no depende de los instintos como ocurre con el resto de los animales, sino que emana principalmente de su cultura y muy en segundo lugar de sus instintos. El ser humano es un ser social y su desarrollo cultural se produce precisamente por una cooperación constante y a través de unas pautas culturales aprendidas en el seno del grupo.

En la práctica profesional, se puede decir que el sociólogo se ha dedicado fundamentalmente al estudio de los aspectos sociales del hombre y el antropólogo se ha centrado más en los aspectos culturales. Pero necesariamente ambos tienen que

recoger en sus estudios los dos aspectos señalados. Raymond Firth (1901), antropólogo británico, señaló así la relación entre cultura y sociedad: *“Si la sociedad se considera que es un conjunto organizado de individuos con una forma determinada de vida, la cultura es esa forma de vida. Si la sociedad se considera un conjunto de relaciones sociales, entonces la cultura es la que colorea, la que moldea y crea la imagen de la sociedad que contemplamos”*. Lo que hacen los individuos por ser miembros de una sociedad, sus relaciones, organización familiar y política, sus costumbres, su sistema de valores, etc., está marcado por su propia cultura, cultura que ha ido aprendiendo desde el mismo momento de su nacimiento. La cultura de una sociedad, tiende a ser similar en muchas de sus formas de una generación a otra. El proceso que hace esto posible, es conocido con el nombre de enculturación, que consiste en un aprendizaje a través del cual, la generación de más edad incita, induce y obliga a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y de comportamiento de los mayores. La creencia de que las propias pautas culturales son siempre naturales, buenas, hermosas o importantes y que las otras culturas, por el hecho de vivir de forma diferente, son más o menos salvajes o inferiores a la nuestra, surge de esta forma de pensar. A esta manera de pensar se le conoce con el nombre de etnocentrismo y suelen pensar así todas aquellas personas que basan su intolerancia en el desconocimiento de este hecho cultural. La superación del etnocentrismo nos lleva a la tolerancia y a la curiosidad por las otras culturas a las que no se les puede despreciar por el sólo hecho de que han sido enculturados con pautas y prácticas diferentes a las nuestras. Todos los antropólogos culturales son tolerantes y sienten una gran curiosidad por todas las culturas y sus diferencias. Algunos han ido más lejos y han adoptado una vía de pensamiento que se conoce como el *“Relativismo cultural”*, que nos dice que toda pauta cultural es tan digna de respetar como las demás, independientemente del juicio ético que podamos formar sobre el valor de determinadas pautas culturales (por ejemplo el canibalismo, la guerra, el sacrificio humano, etc.).

Observando simplemente el mundo en el que vivimos, nos daremos cuenta enseguida que sólo con la enculturación no es posible explicar todos los estilos de vida existente. La transmisión de las pautas culturales de una generación a otra nunca es completa y continuamente se añaden pautas nuevas; ese fenómeno se ha acentuado en las sociedades industriales avanzadas de tal forma, que las pautas culturales de nuestra generación han variado de tal forma, que se han hecho irreconocibles para los de la generación anterior. El fenómeno ha sido denominado *“abismo generacional”* y tal como nos cuenta Margaret Mead (1901-1978): *“Hoy en día, en ninguna parte del mundo hay ancianos que sepan lo que los niños ya saben; no importa cuán remotas y sencillas sean las sociedades en las que vivan estos niños. En el pasado siempre había ancianos que sabían más que cualquier niño en razón de su experiencia de maduración en el seno de un sistema cultural. Actualmente no la hay. No se trata sólo de que los padres ya no sean guías, sino de que ya no existen guías, los busquemos en nuestro propio país o en el extranjero. No hay ancianos que sepan lo que saben las personas criadas en los últimos veinte años sobre el mundo en el que nacieron”* (Harris, 1993). Tal como hemos visto con la *enculturación*, se transmiten las pautas culturales, pero también que sólo con ella es imposible explicar toda la cultura en su totalidad, por ello los antropólogos han designado un nuevo término al que llaman *“difusión”*, que nos

indica cómo se produce la transmisión de los rasgos de una cultura y sociedad a otra distinta. Este proceso es tan frecuente que podemos decir que la mayoría de los rasgos culturales hallados en cualquier sociedad se han originado en otra. Como ejemplo, podemos decir que las culturas americanas, tanto del Norte como del Sur, son en su mayoría rasgos componentes de otras culturas venidas de fuera, o que la tradición judeo-cristiana proviene de Oriente Medio o que los cereales de nuestra propia dieta provienen de otras culturas o civilizaciones remotas. Sin embargo, a pesar de que la difusión ha influido notablemente en el desarrollo de la mayoría de las culturas, por sí sola, no puede explicar al igual que la enculturación, la diversidad de las pautas culturales. Por ejemplo, la difusión no puede explicar cómo sociedades que nunca han tenido contacto, presentan inventos o innovaciones similares y desarrollan formas de parentesco y creencias religiosas asombrosamente parecidas. Aunque sabemos que ni la enculturación ni la difusión por sí solas han sido las únicas portadoras de la cultura, sí podemos decir que cada una, a su manera, han influido básicamente en las pautas culturales de cada sociedad. Cada uno de nosotros pensamos y actuamos de acuerdo con la educación que hemos recibido en nuestro entorno familiar, en la escuela o en la universidad y que todo ello ha estado marcado por unas pautas culturales propias de la sociedad en que vivimos, con su jerarquía de valores, sus costumbres y hábitos sociales. Y también se puede demostrar el poder de la difusión, recordando simplemente algunos hechos históricos, como por ejemplo, el de Grecia, que difundió aspectos fundamentales de su cultura que aún hoy perduran, o el de Roma que a través de su Imperio romanizó todo el Mediterráneo, o España que con el descubrimiento de América, hispanizó parte de ese nuevo mundo con su cultura.

En nuestros días, estamos asistiendo a uno de los momentos más interesantes del difusionismo que se ha producido en la historia de la humanidad. La difusión de una determinada cultura casi a niveles planetarios. La cultura anglosajona, modelo que surge de la primera revolución industrial, se fue imponiendo en un primer momento a partir de su difusión a través del imperio colonial inglés y posteriormente por los EEUU de América, que con una cultura similar han continuado influyendo en el resto del mundo, transmitiendo todas sus pautas culturales gracias a su poderío económico y al dinamismo de su sociedad. Para poder hacer el estudio de las distintas culturas y establecer las comparaciones pertinentes, los antropólogos tienen que recoger los datos que se presentan en todas ellas, de una manera ordenada. La estructura de las partes coincidentes en todas las culturas se denomina patrón universal. De hecho esta clasificación del hecho cultural, que facilita el estudio y análisis posterior, intenta recoger todas las posibilidades culturales que se dan en todas las sociedades. Aunque todos están de acuerdo en el contenido del patrón, no así en cuanto a la forma de establecer las divisiones de cada categoría de actividad. La que se expone a continuación es la que presenta Marvin Harris en su libro "*Introducción a la Antropología general*", integrado por tres grandes componentes: infraestructura, estructura y superestructura; a su vez, éstas están constituidas, respectivamente, por los modos de producción y reproducción, la economía doméstica y política y los aspectos creativos, expresivos, estéticos e intelectuales de la vida humana.

### **1.2.1. Patrón Universal**

## **Infraestructura.**

**Modo de producción:** la tecnología y las prácticas empleadas para incrementar o limitar la producción básica de subsistencia, en especial la producción de alimentos y otras formas de energía, dadas las restricciones y oportunidades provocadas por una tecnología específica que interactúa con un hábitat determinado. Relaciones tecno-ambientales. Ecosistemas. Pautas de trabajo.

**Modos de reproducción:** la tecnología y las prácticas empleadas para incrementar, limitar y mantener el tamaño de la población. Demografía. Pautas de apareamiento. Fertilidad, natalidad, y mortalidad. Nutrición infantil. Control médico de pautas demográficas. Anticoncepción, aborto, infanticidio.

## **Estructura**

**Economía doméstica:** la organización de la reproducción y producción básica, intercambio y consumo dentro de campamentos, casas, apartamentos u otros marcos domésticos. Estructura familiar. División doméstica del trabajo. Socialización doméstica, enculturación, educación. Edad y roles sexuales. Jerarquías de disciplina doméstica, sanciones.

**Economía política:** la organización de la reproducción, producción, intercambio y consumo dentro y entre bandas, poblados, jefaturas, estados e imperios. Organización política, facciones, clubes, asociaciones, corporaciones. División del trabajo. Sistemas de impuestos, tributos. Socialización política, enculturación, educación. Clase, casta, jerarquías urbanas, rurales. Disciplina, control policial y militar. Guerra.

## **Superestructura**

Superestructura conductual: arte, música, danza, propaganda. Rituales. Deportes, juegos, hobbies. Ciencia.

### **1.2.2. Características de la cultura (Jiménez Núñez, 1979)**

**La cultura se aprende:** La dotación genética del hombre le permite adquirir o aprender la cultura de su grupo. La lengua, religión, sistema de valores, gustos y costumbres, formas de organización social, política o económica, es parte del bagaje cultural que se adquiere después del nacimiento.

**La cultura es simbólica:** Toda la relación entre las personas se lleva a cabo fundamentalmente a través del lenguaje, y éste está lleno de convencionalismos, son como una serie de señales cuyo significado, sólo pueden entender los que conocen el código correspondiente. La capacidad de crear símbolos y de comunicarse con ellos, es una de las características que mejor definen a los humanos. El hombre es capaz de crear palabras y combinarlas hasta el infinito. La labor del antropólogo es descubrir el código de la cultura que estudia y hacerla inteligible.

**La cultura es funcional:** ya desde el principio, el hombre tuvo que aferrarse para su defensa a hábitos adquiridos, debido a que su escasa especialización biológica no le permitía otra salida. En su lucha por la supervivencia tuvo que usar su mayor inteligencia y así comenzó a aumentar su habilidad en las manos, liberadas a partir del bipedismo, a utilizar materiales, como la madera y la piedra, para alargar la longitud de sus brazos; las hachas, la jabalina y más tarde el arco y las flechas le situaron en una posición privilegiada tanto en la defensa como en el ataque y en la tarea de buscar alimentos. Todas esas herramientas cumplían una función determinada, que era satisfacer sus necesidades. La funcionalidad del sistema cultural consiste en que en cada etapa de la historia de la humanidad y en cada sociedad ha sabido encontrar una serie de soluciones para los problemas que se iban planteando.

**La cultura es normativa:** desde las culturas primitivas ha habido una serie de normas que todos los individuos del grupo social han tenido que aceptar y cumplir. Esas normas o principios que hacen posible la convivencia de los individuos y el funcionamiento de las instituciones están regulados por la cultura. El horario en nuestras obligaciones, la forma de vestir, de saludar, la forma de comer, o la de relación con los amigos, todo está marcado y previsto por la cultura. La propia sociedad se encarga de corregir las posibles desviaciones de una manera informal, en forma de crítica, murmuración o rechazo, o también por medios formales a través de la policía y de la justicia.

**En toda cultura existe un sistema de valores:** con ellos cada sociedad marca en un plano de comportamiento ideal, las opciones o alternativas más deseables. Establece una jerarquía entre todas las cosas que tienen un valor cultural dentro de su grupo social. El sistema de valores actúa como orientador al máximo nivel en el comportamiento de la colectividad, de forma que una alteración en el sistema de valores de una sociedad, le acarrearía graves consecuencias para su convivencia.

**Toda cultura tiene un sistema de creencias:** el hombre ha creído siempre en la existencia de lo sobrenatural, y por tanto a través de este rasgo de la cultura se han formalizado una serie de normas más o menos impositivas, según su grado de institucionalización y complejidad.

**La cultura es dinámica:** si la cultura es un instrumento creado por el hombre para su mejor adaptación al medio en que vive, es lógico que si cambia ese medio, también cambie la cultura para así poder adaptarse a la nueva situación. Si no cambiara, dejaría de ser funcional y perdería su utilidad. Por tanto, la cultura cambia porque lo hace el medio natural en que vive la sociedad portadora de esa cultura. Los grupos humanos han tenido que desplazarse muy a menudo, debido al cambio en el medio natural en el que vivían, y buscar nuevos emplazamientos o convirtiéndose en nómadas, cuando ya se habían adaptado a una vida sedentaria. En los tiempos en que vivimos existe un factor de cambio que ya no depende del cambio ecológico, sino que es el propio hombre el causante de esas modificaciones. Este aspecto que en épocas pasadas no afectó a la forma de vida de los humanos ni a su entorno, en los últimos años está siendo una de las formas más dinámicas de la cultura, con la problemática añadida de que no sólo están variando las pautas de conductas de la especie humana sino que

también está afectando gravemente a su nicho ecológico. La causa principal de estos hechos se debe, al dinamismo de la cultura humana que está constantemente descubriendo o inventando nuevas innovaciones. Las innovaciones son los cambios que se producen dentro de la propia cultura y pueden tener la forma de descubrimiento o de invención. El primero supone la existencia de algo hasta entonces desconocido y que el hombre descubre más bien por azar mientras que el segundo lleva consigo un proceso creativo. En cualquier caso se han comprobado en la historia de la humanidad los efectos de la aplicación del fuego, la utilización de la rueda, la escritura o la infinita lista de descubrimientos que se han producido y se producen sobre todo a partir de la revolución industrial. La cultura del hombre no sólo está cambiando sus formas de comportamiento sino que también está afectando a todo el entorno en que vive.

A la hora de señalar algún aspecto de lo tratado hasta ahora, es necesario decir en primer lugar que a lo largo de la prehistoria humana, el hombre logró, aprovechando ese tiempo libre que disponía, una vez cubiertas sus necesidades, unas formas de vida óptima, con la suficiente autonomía como para poder pensar en otras cosas, no necesarias, pero que permitieron al hombre primitivo ser capaz de crear otros estilos de vida más avanzados. No sólo en esta época se produce el hecho de la exogamia, señalado por Ortega, sino que también tienen lugar otros grandes descubrimientos que han perdurado por su importancia hasta nuestros días. Me refiero a la aparición de la agricultura y casi simultáneamente la domesticación de algunos animales. Si a todo ello añadimos que en el funcionamiento interno de las bandas o aldeas, los sistemas de distribución era igualitarios al utilizarse de forma generalizada, el intercambio recíproco y posteriormente la redistribución, emparejada esta última con las cacerías y las cosechas estacionales, podemos decir que durante miles de años, la humanidad vivió un periodo larguísimo de bienestar, donde no necesitó hacer grandes cambios sociales, ya que se consiguió posiblemente una igualdad y una libertad, nunca lograda posteriormente. Es lo que algunos expertos denominan el comunismo primitivo.

Una aproximación a lo que suponemos que pudo ser el tiempo de nuestros antepasados prehistóricos, la podemos ver a través de los numerosos estudios que se han realizado en torno a la América Prehispánica, concretamente entre los indios norteamericanos. Aunque la entrada en contacto con la cultura europea, hizo desaparecer la mayor parte de su cultura original, y esto incluye por supuesto el juego deportivo, podemos observar una gran riqueza de juegos, lo que nos indica que disponían de una gran parte de su tiempo para dedicarlo a otros menesteres no relacionados con el trabajo. También hay que decir que al cambiar las condiciones de vida, cambian también las formas materiales usadas tradicionalmente.

### **1.3. El ocio a través de la historia**

Existe una tendencia universal hacia el ocio que conlleva lógicamente a todas las personas a buscar como objetivos el trabajar menos, conseguir el máximo de salario y disponer del mayor tiempo posible para uno mismo. Aunque algunos teóricos modernos asocian al ocio con nuestro siglo (podemos citar el caso de Dumazedier), con la reducción de la jornada laboral, mayor bienestar, seguridad económica, esperanza y



calidad de vida, la realidad es que el ocio ha ido aparejado a la evolución cultural humana y precisamente los grandes logros de la humanidad se han conseguido a través del uso libre de ese tiempo ocioso y no precisamente durante el tiempo del trabajo como piensan algunos. *“De este esfuerzo obligado, para la estricta satisfacción de una necesidad, el ejemplo más claro es el deporte. Esto nos lleva a destruir la jerarquía secular y a considerar la actividad deportiva como primordial y creadora, la más elevada, la más seria, y la más importante de la vida, y la actividad laboral, como derivada de la primera, como simple destilación y precipitado de aquella”* Aquí Ortega y Gasset (1967), destaca precisamente a través del deporte como una actividad de ocio, la importancia que para el desarrollo cultural han tenido las actividades ociosas.

Ya en los albores de la humanidad, podemos constatar la existencia del ocio entre los primeros hombres, aunque en los primeros intentos de comprender la transición al neolítico se fraguó la idea de que todos los cazadores recolectores llevaban una vida desagradable, vil, embrutecida que transcurría en una búsqueda gris e interminable de caza de sustancias alimenticias. Sin embargo, en los últimos años los estudios más recientes nos indican que los cazadores y recolectores gozaban de niveles altos de salud y nutrición, y de mucho más ocio que la mayoría de los pueblos agrícolas de formación posterior, gracias a que consiguieron un grado de opulencia, que hizo posible mantener el equilibrio demográfico y en la medida en que las condiciones climáticas y ecológicas fueron favorables la supervivencia y reproducción de plantas y animales comestibles se mantuvo constante. Se extiende la idea entre los antropólogos modernos de que gracias a este equilibrio se consiguió una adaptación perfecta entre los primeros hombres y su entorno que hizo que, a pesar de que el cerebro humano era muy parecido al actual, no sintiera la necesidad de cambio y durante casi dos millones de años los primeros homínidos vivieran prácticamente de la misma forma.

Se puede pensar que de acuerdo con esa teoría, las civilizaciones prehistóricas tuvieron mucho tiempo libre, tiempo que dedicaron como indican diversos autores a crear los primeros atisbos culturales. Así Huizinga en 1950, nos señala que: *“Ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”*. Huizinga defiende la idea de que durante el tiempo de ocio y a través del juego, la humanidad inicia el despegue cultural en todas sus manifestaciones. Fue en esos momentos cuando a través de un impulso lúdico, las sociedades primitivas fueron creando todo tipo de manifestaciones culturales, cada vez más complejas: conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto miembro de una sociedad.

A partir de la información dispuesta sobre sociedades primitivas, podemos señalar que los juegos y competiciones han estado estrechamente relacionados con todo lo mágico y lo sagrado. Las competiciones deportivas de casi todas las sociedades anteriores a las nuestras eran parte integral o anexos de las creencias religiosas: los juegos y las competiciones formales eran asimiladas a la danza y al teatro. De hecho una descripción histórica del deporte que lo deslinde del ritual, de la danza y del teatro sería una falsa interpretación de este hecho cultural. Otro hecho reconocido en ese tipo de sociedades es que las actividades lúdicas o la educación física informal, cumplieron funciones selectivas y evolutivas entre los animales y por supuesto en el hombre. Los

mejores corredores, nadadores, saltadores o luchadores eran el producto normal de la necesidad de defenderse, atacar o luchar contra los enemigos naturales. El juego y el deporte pueden considerarse como una institución evolutiva y como un importante componente del desarrollo de la cultura humana. Las fuerzas impulsoras básicas de la evolución deportiva incluyen variables subsistenciales, socio-políticas y geográficas. Las raíces prehistóricas del deporte se manifiestan en los niveles más simples de las sociedades humanas y desde los comienzos del tiempo cultural, donde se observa mejor es en los juegos. De acuerdo con Huizinga, dado que el juego es un rasgo universal de la vida de los mamíferos, podemos decir que antecede al hecho cultural, posiblemente a través de él o gracias a su contribución ha ido desarrollándose desde los principios de los tiempos prehistóricos la cultura humana en todas sus manifestaciones. El hombre primitivo veía todo aquello que no era necesario para subsistir como algo irreal que no podía entender y por ello enseguida lo asociaba con lo mágico y lo sagrado. Así pasó con el juego, que fue desde el principio objeto de culto, un símbolo de vida. Todos los ejercicios corporales fueron al principio actos de culto, incluidas por supuesto las danzas. Con la danza se comunica al hombre el poder de los dioses. Ejerce fuerza y poder mágico, aleja a los enemigos, dispersa las enfermedades y envía lluvia y fertilidad. El nacimiento de todas las grandes estructuras de vida social ha dependido siempre, según nos cuenta Huizinga, de un impulso lúdico, de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social más viejo que la cultura misma, llenaba toda la vida de las sociedades primitivas y actuó como levadura para el desarrollo de la cultura. El culto se da a conocer como un juego sacro. La danza y la música fueron en sus inicios, puro juego. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de la costumbre de un juego social. La conclusión debe ser por tanto que la cultura en sus fases primordiales "*se juega*", se desarrolla en el juego y como juego. El juego, por tanto, lo podemos considerar como una fuerza instintiva, anterior a la aparición de la cultura y que es, después de la alimentación, la forma más antigua de la actividad de los hombres. Es natural que el hombre por instinto de conservación se complaciera en ejercitar su fuerza física; esto le permitirá con más eficacia, conseguir alimentación y vencer sobre sus enemigos y animales.

Otra interpretación sugestiva que guarda relación con el tema que estamos tratando nos la ofrece José Ortega y Gasset (1967) en su ensayo titulado "*El origen deportivo del Estado*". Aunque Ortega, en su trabajo, intenta demostrar la importancia que tuvo en las sociedades primitivas el club deportivo juvenil, como gestor y promotor de las estructuras del Estado, no puede pasarnos desapercibido la relación del club deportivo con todo lo relacionado con el deporte y el juego como actividad de ocio. En el siglo XIX, que era de suyo propenso al utilitarismo, se fraguó una interpretación utilitaria del fenómeno vital que ha llegado hasta nosotros y puede aún considerarse como el tópico vigente. "*Viniendo a decir que la actividad primaria de la vida es sobre todo satisfacer necesidades imperiosas (utilidad y adaptación)*". Sin embargo, recientes investigaciones, señala Ortega, nos proponen una idea distinta, diciéndonos que todo lo que es reacción a premiosas necesidades pertenece a la vida secundaria, y la actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre expansión de una energía preexistente. Todo esto nos lleva a cambiar la jerarquía tradicional y considerar al deporte como la actividad primaria y creadora, como la más elevada, seria e importante en la vida y la actividad laboriosa como derivada de aquella. No niega Ortega la posibilidad de que a través de una acción utilitaria se pueda reabrir e inspirar nuevas creaciones, pero lo que sí nos insinúa es que

en todo proceso vital, lo primario, el punto de partida, es una energía de sentido superfluo. *“Al hacer la historia de toda existencia viviente hallaremos siempre que la vida fue primero una pródiga invención de posibilidades y luego una selección entre ellas que se fijan en hábitos utilitarios. El individuo que a lo largo de nuestra vida, llegamos a ser, es sólo uno de los varios o muchos que pudimos ser y que quedaron sin realizar. Por eso, importa mucho que penetremos en la existencia muy rica en posibilidades, a fin de poder elegir con mayor libertad a la hora de buscar nuestro destino”*. El utilitarismo, al ceñirse a lo estrictamente necesario, es el síntoma de debilidad y de vida menguante, mientras que el ocio deportivo, siempre que no pierda sus características, es el síntoma de vida pujante y creativa.

Ahora, Ortega pasa a señalar una serie de características propias de jóvenes y que le sirven como base para desarrollar posteriormente su teoría sobre el origen deportivo del estado. El primer rasgo que destaca es la necesidad natural de asociación de los jóvenes. Así, nos dice que en un estudio de un pedagogo inglés, basado en el análisis de los sueños de los niños y los jóvenes, se pueden distinguir tres etapas: en la primera el niño sueña que está jugando sólo; en la segunda aparece en sus sueños otro niño, pero como espectador; está allí para verle jugar. Y en la tercera, próxima a la edad de la pubertad, aparecen en el sueño un grupo de muchachos que juegan con él, siendo en este caso uno más del grupo. Esa necesidad de convivir de los jóvenes, fundiéndose la individualidad en el grupo, es lo que llama Ortega, instinto de coetaneidad. El joven ya no vive por sí ni para sí; no quiere y siente como individuo, sino que se halla absorbido por la personalidad anónima del grupo que piensa y siente en su lugar. El segundo rasgo que nos señala, es el impulso del grupo juvenil hacia el sexo femenino, poniendo el ejemplo de un niño de doce años que, preparando sus cosas para participar en una excursión, le pide a la madre con inusitada insistencia todos los detalles para poder destacar durante la actividad. Cuando la madre le pregunta a que viene todo aquello, le contesta de forma clara *“Mamá, sabes... es que nos gustan ya las chicas”*. No dijo *“ me gustan ya las chicas”*. Individualmente no le gustan aún las chicas. Es en el grupo como tal donde aparece la curiosidad por la mujer y un incipiente galanteo, preludio de lo que será el cortejo posterior para la conquista de la mujer.

Por último, Ortega destaca la primera forma de organización que aparece en las hordas. El principio de esta organización es sencillamente la edad. El cuerpo social ha aumentado en número de individuos y de horda se ha convertido en tribu. Estas tribus están organizadas en tres clases sociales: la clase de los jóvenes, la clase de los hombres maduros y la de los viejos. No hay otra división y por supuesto no existe aún la familia. Los jóvenes se llaman entre sí hermanos y llaman padres a todos los de la clase de más edad. De estas tres edades, la que predomina por su poder y autoridad, la que manda y domina no es la de los hombres maduros, sino la de los jóvenes. Es más, frecuentemente es la única que existe y por supuesto la única que está organizada. Presentadas las bases sobre las que se sustenta el ensayo, Ortega se pregunta que es lo que acontece en ese tránsito de la horda informe a la tribu organizada. Al ser el número de individuos muy reducido, las hordas se movían sin encontrarse unas con otras. Pero al aumentar la masa de población, al aparecer síntomas de una mayor vitalidad, los encuentros empiezan a ser más frecuentes y acontece que los muchachos de hordas próximas, impulsados por ese instinto de sociabilidad coetánea, deciden juntarse vivir en común. Y sienten juntos, un extraño y misterioso asco hacia las mujeres parientes consanguíneas con quienes viven en la horda y un apetito y atracción hacia las otras mujeres, las desconocidas, pertenecientes a otras hordas.

En ese momento se produce uno de los hechos de mayor trascendencia de la historia de la humanidad y que ha tenido consecuencias incalculables: deciden robar las mozas de hordas lejanas. Para ello, se deben preparar pues para robarlas hay que combatir y así nace la guerra como medio al servicio del amor. Se necesita una organización, una disciplina y una autoridad. Nace la idea de jefe, el entrenamiento, los ritos y el culto a los poderes mágicos. La vida en común crea la necesidad de construir un albergue estable y surge el casino de los jóvenes donde preparan sus expediciones y cumplen sus ritos; está prohibido a los hombres maduros, mujeres y niños entrar en el casino juvenil y desde el principio se convierten en centro donde impera el secretismo y el tabú. Estas asociaciones juveniles suelen tener un carácter secreto, una disciplina interna donde se cultivan las destrezas para la caza y la guerra con un severo entrenamiento. Es al propio tiempo donde se ejercita el primer ascetismo religioso y atlético, y donde se venera y se da culto a divinidades relacionadas con la caza. Utilizando máscaras de guerra que imitan a ciertos animales, los jóvenes danzan y brincan con frenesí y se preparan para nuevas incursiones. De donde resulta que el casino de los jóvenes, primera casa y primer club es también el primer cuartel y el primer convento. Hemos visto como la primera sociedad humana, es todo lo contrario que una reacción a necesidades impuestas. La primera sociedad es este club de jóvenes que se reúnen para robar mujeres extrañas al grupo consanguíneo. Es lo más parecido a un club deportivo. A través de este fenómeno no obligatorio se origina la exogamia, es decir, la ley matrimonial que obliga a buscar esposa fuera de los consanguíneos, provocando una revolución en la evolución de la especie humana, no sólo por este hecho sino porque a través del club de jóvenes se inicia en la historia la génesis irracional del Estado. Y de nuevo observamos, nos cuenta Ortega, como en el origen de la mayoría de las estructuras sociales se halla instalada la gracia y no la utilidad. El club de jóvenes, por tanto, inicia en la historia a partir del fenómeno de la exogamia las manifestaciones siguientes: *“La guerra- la organización autoritaria- la disciplina de entrenamiento o ascética- la ley- la asociación cultural- el festival de danzas enmascaradas o carnaval y las sociedades secretas”*. No es el sentido utilitario por lo que surgen todos estos aspectos de la vida social que posteriormente han marcado la historia de la humanidad, sino todo lo contrario. Es decir, fue el motivo irracional que une a los jóvenes en asociaciones más o menos secretas y cuyo fin primario es simplemente el sentimiento comunitario entre coetáneos para divertirse, para danzar o participar en hazañas más o menos arriesgadas. En épocas históricas podemos observar el mismo fenómeno, en cuanto indagamos en el origen de sus estructuras sociales. En el caso de Grecia, estas instituciones arcaicas se llaman *"file"*, *"fratria"*, *"hetairia"*. *"File"* significa tribu, pero no como unidad de consanguíneos, sino como cuerpo organizado de guerreros. *"Fratria"* significa hermandad y debemos recordar que los jóvenes se llaman entre sí hermanos, y *"Hetairía"*, compañía, palabra que aún perdura en nuestra terminología militar y que en la época que estamos tratando venía a significar lo mismo: asociación secreta que reúne en torno de un jefe a los jóvenes mozos. Antes de la aparición de la polis, el pueblo griego estaba estructurado de esa forma. En Atenas, todo lo tradicional desaparece muy pronto, debido a la rapidez con la que asumen los distintos cambios y por ello resulta difícil hallar los residuos de la organización primitiva. Sin embargo, en Esparta estas estructuras se conservan en pleno vigor y vemos en el apogeo de la ciudad como aparecen claramente las fratías. Los guerreros viven juntos y separados de la familia. Y no es casual que sea aquí donde se crea el mito del rapto de Elena. El caso de Roma, como posteriormente el de Inglaterra, al ser pueblos que se caracterizan por conservar su pasado insistentemente, mantiene más

restos de sus organizaciones arcaicas. Estas instituciones se conservaron siempre en Roma como instituciones religiosas debido a que todo aquello que ha perdido actualidad o no se entiende, tiende a conservarse como una manifestación religiosa.

La división más antigua del Estado romano es la curia, siendo ésta a nivel histórico, asociaciones piadosas, donde se rinde culto a divinidades tutelares de la ciudad. Junto a la curia también se encuentran como sociedades antiguas, los colegios o compañías de sacerdotes. Una de las más antiguas y arcaicas por su vestimenta, cantos y rituales era la de los sacerdotes Salii. Tenía una estructura dual, de doce miembros cada uno y estaba consagrada al culto de Marte, el dios latino que simboliza a un tiempo la guerra, la agricultura y el pastoreo. En sus fiestas, los salios celebraban procesiones en las que danzaban una primitiva danza bélica. De aquí su nombre: Salii -de salire-, saltar, danzar. El jefe de cada uno de los cuerpos, que danzaba delante del grupo, se llamaba prae-sul, el que baila delante. Como vemos, encontramos entre los salii todos los síntomas del primitivo club juvenil. Y lo encontramos unido a la fundación de la sociedad y del estado romano. Cuando Roma consigue acabar con los reyes que eran etruscos y se organizan en república, lo primero que hacen es recuperar sus antiguas tradiciones y colocan al frente de ésta, dos cónsules. Aunque se discute el origen etimológico de la palabra cónsul, existe una propuesta que la pone en relación con la de prae-sul. Según esto, cónsules significa los que danzan juntos, los dos prae-sules o jefes de los jóvenes guerreros y danzarines, que pertenecían a la dichos saltos estaban vinculados a una magia expresiva de floración, es decir, constituían una reminiscencia de danzas prehistóricas. Para mayor redundancia, una reciente explicación de esta palabra no es otra que curia-coviria, es decir, reunión de hombres varones. Es evidente que bajo la corporación salia encontramos la supervivencia de los primitivos clubes juveniles, fundadores del Estado Romano. Si a todo esto, añadimos la sugestiva leyenda del rapto de las sibilas, surgida en los principios de la ciudad, nos confirmamos más de que esta hipótesis del club deportivo como origen del Estado, no está nada descaminada (Ortega, 1967). Como estamos viendo, no podemos negar de forma apriorística la existencia del ocio. El ocio a lo largo de la historia y según las distintas culturas, ha ido adquiriendo distintas acepciones y que son otras tantas respuestas a la pregunta sobre que es el ocio y/o el tiempo libre y que extrapolados al resto de la vida social han llegado a ser rasgos diferenciales de la cultura de esa época y de esa sociedad. Según Thorstein Veblen (1995) la Institución de una clase ociosa se encuentra en su máximo desarrollo en los estadios superiores de la cultura bárbara “[...] *Las clases altas están consuetudinariamente exentas o excluidas de las ocupaciones industriales y se reservan para determinadas tareas a las que se adscribe un cierto grado de honor [...] Esas ocupaciones no industriales de las clases altas pueden ser comprendidas, en términos generales, bajo los epígrafes de gobierno, guerra, prácticas religiosas y deportes [...]*” Cuando el esquema está plenamente desarrollado, hasta los deportes son considerados como de una dudosa legitimidad para los miembros de rango superior.

Frederic Munné (1992), señala cinco etapas o hitos en la historia del ocio y que inciden en las distintas formas de ver el tiempo libre y el ocio a lo largo los siglos. El caso histórico más conocido de apuesta por la cultura del ocio, fue la que se originó en la Grecia antigua. El profundo sentido cultural griego dio una importancia fundamental a la contemplación de los supremos valores de su mundo: la verdad, la belleza, la bondad y que resumían como contemplación de la sabiduría. Esta forma de entender la vida, exigía una vida de ocio. En este sentido, tenemos que señalar la "Skholé", como ideal griego. La vida griega exigía una vida de ocio, de Skholé.

Etimológicamente esta voz griega significa, cesar o parar. Coincide con el sentido literal que damos a la expresión de "*tiempo libre*". Su sentido originario era estar desocupado y por tanto disponer de tiempo para uno mismo. La Skholé no era un simple no hacer nada, sino su antítesis: un estado de paz y de contemplación creadora. Para conseguir ese estado, necesariamente uno debía estar desocupado, es decir no sujeto al trabajo. Los griegos consiguieron ese estado ideal, gracias a una división del trabajo, donde unos pocos, los ciudadanos libres, tenían todo el tiempo para la vida contemplativa, mientras que el resto que eran los esclavos, debían dedicar todo su tiempo al trabajo. Gracias a la esclavitud, unos pocos ciudadanos pudieron ser libres y dedicar su tiempo a llevar una vida ociosa. De acuerdo con esto, los griegos pensaban que sólo el hombre que posee ocio es libre. Esta idea sobre el ocio, fue alabada por los clásicos griegos, como Sócrates que ensalza el ocio como la más bella de las riquezas, o Platón que destaca como los trabajos manuales eran despreciados por los griegos "*La naturaleza no hace al zapatero ni al herrero; semejantes ocupaciones degradan a la gente que las ejerce, viles mercenarios, miserables sin nombre que son excluidos de los derechos políticos por causa de su mismo estado*", y Aristóteles que es el que nos presenta una idea del ocio más elaborada; para Aristóteles la Skholé es un fin en sí mismo, un ideal de vida, cuya antítesis es el trabajo. Por eso escribe en la Ética a Nicómaco que "*estamos no-ociosos para tener ocio*", es decir que el trabajo es un medio y el ocio es el fin". También Epicuro, nos cuenta que el ocio es la vía que exige estar libre de ocupaciones, incluso de placeres, y posar en la serenidad de uno mismo.

En Roma no prosperó, según Munné, la visión griega sobre el ocio. Cicerón habla del "*Otium*", como tiempo de descanso del cuerpo y recreación del espíritu, necesario para volver a dedicarse, tras la recuperación, de nuevo al trabajo. El trabajo no tiene como en Grecia una significación negativa. El ocio pasa a ser un medio y el trabajo un fin. Interpretaron la manera de entender el ocio, como algo necesario para el descanso del cuerpo y del espíritu. El ocio como lo entendían los griegos ha sido invertido. El ocio ciceroniano, no es un tiempo de ociosidad, sino de descanso y de recreo tanto como de meditación. El ocio romano, también introduce por primera vez el ocio de masas organizado por el Estado y dirigido a las clases populares, ocio que las clases dirigentes menospreciaban pero que sin embargo utilizaban como medio de dominación social. Munné, nos dice que sólo hay una excepción en la forma de ver el ocio en la época romana. Es Séneca que mantiene un concepto similar al de Aristóteles y Epicuro, señalando que es necesario liberar su tiempo, robado por los negocios y las ocupaciones para dedicarlo al descanso, condición "*sine qua non*" para adquirir la sabiduría, la virtud y la felicidad a través del cultivo del espíritu y de la contemplación desinteresada de la propia alma. Ocio y negocio forman parte constitutiva del hombre completo. Pero en el caso de Roma, sólo en las clases altas se integra plenamente el concepto de ocio de Cicerón. Para el resto del pueblo se redujo a descansos y sobre todo a diversión organizada. A través de los "*ludi y los munera*" y todo tipo de espectáculos, organizados por el Estado en los días de fiesta que ocupaban casi la mitad del calendario, el ocio popular se separa y distingue, en una clara dicotomía, del ocio de las élites. El carácter de ocio dirigido se manifiesta claramente en el famoso dicho de "*panem et circenses*"; la sociedad romana no podía vivir sin los juegos, constituyéndose en el fundamento de su existencia. El circo no sólo es el marco donde se celebran las carreras sino también donde se manipula al pueblo y donde los partidos políticos entablan sus luchas y defienden su posición en el Estado. El legado de Roma al patrimonio histórico del ocio es en este sentido contradictorio.

El concepto de ocio romano ha sobrevivido, no así el concepto de la *skholé*, y podemos señalar que en la actualidad, en las sociedades industriales, se encuentra nuevamente vigente. Es ocio utilizado como medio de descanso para recuperar el esfuerzo del trabajo o como simple medio de evasión social. El ideal del ocio griego está considerado como algo imposible, a no ser que en un futuro próximo, las máquinas pudieran sustituir el tiempo del trabajo humano. En este sentido, se desenvuelve la obra de Luis Racionero "*Del paro al ocio*" (1992). El derecho al paro de Racionero viene a significar el derecho al ocio heleno, es decir al no trabajo, a la vida ociosa que lleva consigo un "*otium cum dignitate*". Derecho al Ocio, derecho a la salud, a la belleza, a la verdad, al estudio, a la intimidad, a viajar, a la satisfacción sexual, a la paz, a ser únicos, diferentes, a ser autónomos. En la época medieval, el ideal contemplativo griego se refugia en los monasterios. La vida contemplativa pasa a ser uno de los ideales de vida, mientras que en ciertos aspectos el trabajo pasa a ser algo que se hace en los ratos libres. Tomás de Aquino asume el concepto de vida ociosa de Aristóteles, dándole una dimensión cristiana. El ocio popular consiste básicamente en un tiempo de descanso y diversión, normalmente controlado por la iglesia y por el señor feudal.

A partir de la Baja Edad Media y comienzos del Renacimiento, surge un nuevo concepto del ocio. Es el ocio como ideal caballeresco, inspirado en un espíritu lúdico clasista y que consiste en liberarse del trabajo para dedicarse a actividades libremente elegidas, como la guerra, la política, el deporte la ciencia o la religión. La vida ociosa, se convierte en un indicador de posición social, de riqueza y de poder. Esta forma de emplear el tiempo de ocio se convierte poco a poco en un signo exterior de nobleza cada vez más opuesto al tiempo servil del trabajo. El ocio caballeresco que empezó siendo un medio, pasó con el transcurrir del tiempo a adquirir un valor en sí mismo. Se llega así al derroche y a un nuevo concepto del ocio: la del ocio como ociosidad. El principal enemigo del señor feudal, cuando abandonaba el campo de batalla, era el aburrimiento, entonces para llenar su ocio se dedicaba a una serie de actividades que Michel Massian (1974), en su libro "*La caballería*", enumera así: 1. *Competir en los torneos.* 2. *Salir de cacería.* 3. *Practicar la pesca en agua dulce o salada.* 4. *Pasear.* Durante el invierno, *calentarse al amor de la chimenea.* 5. *Durante el verano, refrescarse en el huerto;* 7. *Acoger a los jugadores de paso.* 8. *Aprender y enseñar esgrima.* 9. *Organizar peleas de animales.* 11. *Jugar al ajedrez o a los dados.* 11. *Comer y beber.* 12. *Recibir invitados.* 13. *Cortejar doncellas.* 14. *Hacerse sangrías con sanguijuelas* y 15. *Mirar por las ventanas.*

La Iglesia durante todo ese tiempo controla el ocio personal y así, entre los descansos obligados entre siembra y cosecha, añade días de fiestas de obligado cumplimiento. El pueblo utiliza como una forma de liberarse de la represión social, religiosa y moral del medievo, fiestas de un tono claramente pagano como las Carnestolendas. El contenido del ocio medieval estaba relacionado casi siempre con la música y la danza, y se solían celebrar en las plazas públicas, el granero o el campo. A partir del siglo XVIII, esta forma de vida ociosa tiene que adaptarse a las nuevas ideas puritanas. Los hombres de negocio, según nos cuenta Veblen (1995), se ven obligados al trabajo y el ocio se disfraza de trabajo, mientras que el sentido del ocio anterior pasa a la esposa y a los sirvientes (clase ociosa vicaria). Con una fuerte reacción a la idea del ocio caballeresco, aparece la ética protestante que condenará a la conducta ociosa como el vicio madre de todos los vicios. Es el ocio entendido como ociosidad en el sentido peyorativo, como algo antinatural, improductivo. El ocio es visto como ausencia de esfuerzo y por tanto entendido como un no hacer nada. Al ocio negador de la libertad,

se opone el trabajo, fuente de ella. En esta etapa el ocio ha pasado de ser un ideal a algo pernicioso y condenable. El puritanismo protestante suprimió el culto a los santos y por supuesto todos los días de fiesta que se convirtieron en días productivos. El movimiento protestante limitó todo tipo de distracciones, incluso la educación física y los deportes sufrieron fuertes prohibiciones.

Durante el Renacimiento, la vida activa se opone a la vida contemplativa y más tarde en la Ilustración, el ideal se racionaliza y adquiere una dimensión humana: La Encyclopédie (1751) se refiere al ocio como: "*El tiempo vacío que nuestras obligaciones nos dejan y del que podemos disponer de manera agradable y honesta; si, nuestra educación ha sido adecuada y se nos ha inspirado un vivo deseo hacia la virtud, la historia de nuestras actividades libres será la parte de nuestra vida que más nos honrará después de la muerte y que recordaremos con el mayor consuelo una vez llegado el momento de tener que abandonar la vida: la parte de las buenas acciones realizadas por gusto y con sensibilidad, sólo determinadas por nuestro propio beneficio*". Con la llegada de la revolución industrial, la jornada laboral, en lugar de reducirse se va incrementando, hasta que la situación creada es insostenible y surgen los movimientos sociales en busca básicamente de dos reivindicaciones: la reducción de la jornada laboral y el aumento de los salarios. Y poco a poco va surgiendo un tiempo nuevo, sustraído al tiempo de trabajo que el liberalismo imperante no sujetará a norma alguna, dejándolo a libre disposición individual. Este tiempo libre es distinto al que hemos observado en los casos anteriores, pues surge del trabajo y en principio se empieza a llenar con actividades relacionadas casi siempre con el consumo de masas y que los dirigentes modernos van a utilizar para sus propios intereses económicos. No importa tanto el ocio, sino el trabajar menos. El ocio burgués nos da una imagen nueva del sentido ocioso; mientras que en Grecia y Roma o durante la Edad Media y el Renacimiento, se le da al ocio un sentido positivo o negativo a ese tiempo, en el ocio moderno lo que se valora según Munné, es el tiempo que se quita al trabajo ya que al principio el tiempo libre disponible es un tiempo en blanco, sin ningún contenido.

La interpretación del ocio según las ideas puritanas, se ha mantenido hasta nuestros días y por ello cuando se habla de este término, la mayoría de las personas mantienen un concepto negativo del mismo. Sin embargo, a lo largo del siglo XX el mundo del trabajo comienza poco a poco a reivindicar una reducción de la jornada laboral y un aumento de salarios, consiguiendo medidas legislativas mediante las cuales se establecen límites máximos a la jornada de producción. Una fecha significativa fue en 1948, cuando la Asamblea de Naciones Unidas aprueba la Declaración Universal de los Derechos Humanos, donde se proclama en su artículo 24 "*Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas*".

Según Antonio Hernández (2000) y como una primera aproximación al concepto de ocio, en la actualidad podemos considerar al ocio como medida de tiempo y equivale en realidad al tiempo libre. Así, en EEUU la semana de trabajo pasó de 70 horas en 1860 a 37 en 1960 y en Francia en el mismo período de 85 a 48 horas. En todos los países desarrollados ha tenido lugar esta reducción del tiempo de trabajo y por consiguiente, un aumento considerable del tiempo libre, fenómeno que se ha debido, a cuatro factores paralelos:

- A menos horas diarias de trabajo



- Disminución de los días de trabajo por semana
- Menos semanas de trabajo al año
- Menos años de trabajo en una vida completa

Se tiene más tiempo libre y por tanto disponibilidad para utilizarlo en otro tipo de actividades que nos pueden ayudar a conseguir un mejor equilibrio en el desarrollo humano, roto en épocas anteriores por un abuso desmedido de la actividad laboral. Ese tiempo libre liberado al trabajo se puede convertir en actividades ociosas que contribuyan al perfeccionamiento del hombre. El ocio se conforma como una actitud, un comportamiento, algo que tiene lugar durante el tiempo libre y que no importa tanto lo que se haga sino el como se haga. El ocio, independientemente de la actividad es una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación libremente elegida y realizada y cuyo mismo desarrollo resulta satisfactorio o placentero para el individuo (Trilla, 1989).

Para Sue (1982), el ocio en la actualidad es un fenómeno, que se ha convertido en una reivindicación social, debido a tres factores:

- La progresión lenta del tiempo libre, que favorece un cierto equilibrio entre el trabajo y el ocio; a la utilización del tiempo de ocio que provoca una mayor demanda de ocio; al aumento del presupuesto económico para las diversiones de forma más rápida que la de otros gastos.
- El aumento de los salarios y del tiempo libre. En un sondeo realizado por Sofres en 1978, el 55% de los franceses activos preferían trabajar la mitad de tiempo a recibir el doble de salario. Actualmente, se debate una reducción de la jornada laboral a cuatro días y una reducción del salario.
- Ciertas actividades de esparcimiento, desempeñan un papel social indispensable para la colectividad.

El ocio en la actualidad se ha convertido en una industria altamente organizada que mueve millones de puestos de trabajo en todo el mundo, y en algunos casos, como en nuestro país, supone una de las fuentes de ingresos más importantes de nuestra economía. Sin embargo, ésta concepción del ocio, vista solamente desde el lado mercantilista, nos está llevando a un desarrollo cuantitativo, olvidando los valores más importantes que conllevan una buena formación ociosa y que están en relación con un desarrollo humano sostenible que haga posible desarrollar la imaginación creativa y la inteligencia crítica de las personas, cuestionando la importancia del modelo actual mercantilista.

Actualmente apenas queda la idea del ocio como actividad contemplativa, dominando la idea del ocio romano aunque desprendida de la dimensión humana. Es el ocio de los que entienden o emplean el descanso o la diversión como un simple medio de evasión social o para trabajar mejor. Es la idea transmitida por el puritanismo inglés de que lo más importante es el trabajo y cualquier otra cosa que se aparte del carácter utilitario de éste, es una pérdida de tiempo y no tiene ningún valor humano y social.

Sebastián de Gracia, en su obra *“Of Time, Work and Leisure”* (1962), intenta aclarar el confusionismo que existe entre los dos términos. El tiempo libre, nos dice, es tiempo fuera del empleo, tiempo desocupado; es liberación del trabajo y por lo tanto opuesto a éste; en cambio al ocio no le afecta el trabajo; es cualitativo, y algo que no es

totalmente realizable, que pocos desean y menos alcanzan. El tiempo libre es más bien cuantitativo; como el trabajo se mide en unidades de tiempo. Todo el mundo puede tener tiempo libre, más no todos pueden tener ocio. Desgraciadamente en nuestros días, según de Grazia, el ocio se ha transformado en tiempo libre. Marcuse (1965), afirma por el contrario, que la gente tiene ocio pero no tiene tiempo libre. El Estado regido por una economía de bienestar, es un Estado sin libertad, un Estado que limita de manera sistemática el tiempo libre disponible. Existe ocio pero el tiempo dedicado al mismo no es libre porque está administrado por los negocios y por la política. Las posiciones enfrentadas de estos dos autores expresan las diferencias existentes entre las concepciones burguesa y marxista. Si a éstas, unimos los distintos tipos de entender el ocio a lo largo de la historia, comprobaremos que el ocio y el tiempo libre han estado ligados siempre a las ideas y políticas dominantes en cada época así como a los intereses económicos de los sectores sociales en hegemonía.

A nivel general, podemos señalar dos grandes tendencias que han ido paralelas a lo largo del siglo XX, defendiendo una concepción del ocio y del tiempo libre. Por un lado, tenemos la concepción burguesa del ocio, cuyas raíces nacen de las tradiciones puritanas y liberales por lo que al principio, el ocio estaba en total contradicción con el mundo del trabajo, sin embargo una vez que el sistema capitalista se consolida, se convierte en una actividad de interés y por tanto un punto de apoyo más para el desarrollo económico. Como consecuencia de ésta nueva situación, se inician una serie de investigaciones para comprender el nuevo sentido del ocio, destacando entre otras las siguientes: la obra de Lynd, *Middletown* (1929); el trabajo de Margaret Mead (1957); las dos grandes antologías dirigidas por B. Rosenberg y D.M. White, *Mass Cultura* (1957) y la obra clásica de T. Veblen, *The Theory of Leisure* (1899). Las características comunes a todas ellas podemos resumirlas en los siguientes puntos:

- Subjetivismo. Se concibe el ocio como la vivencia de un estado subjetivo de libertad.
- Individualismo. Se considera que el ocio pertenece a una esfera diferente a lo colectivo, porque no depende de los demás, sino que es individual.
- Liberalismo. Se destaca que el ocio es privado por lo que la sociedad no puede determinar su empleo personal.

La otra gran tendencia, tiene su iniciador en Marx. En ella señala la alineación desmedida en el desarrollo del ocio, sobre todo en las sociedades neocapitalistas e industriales, donde el poder económico, marca las pautas de lo que debe ser el ocio moderno, señalando que el tiempo libre debe ser siempre un tiempo opuesto al trabajo. A pesar de sus divergencias Lanfant (1972), se refiere a una serie de proposiciones que convergen entre las dos posturas y que él mismo denomina la actual "*teoría del ocio*":

- El tiempo libre se da separado del resto del tiempo, especialmente del tiempo del trabajo.
- El tiempo libre es aprehendido como una totalidad abstracta.
- El tiempo libre aumenta al incrementarse la productividad.
- El tiempo libre evoluciona con autonomía del sistema social
- Las actividades propias del tiempo libre son actividades libres.
- El individuo se determina libremente, en función de sus necesidades personales.

- Las actividades y los valores del tiempo libre están ligados entre sí por las lecciones individuales, las cuales se ordenan libremente.
- El ocio es un sistema permutable de valores y elecciones.

#### 1.4. El ocio como práctica de tiempo libre

Uno de los pocos caminos posibles para llegar a dar una definición del ocio como tiempo libre es realizar un análisis tanto de la temporalidad como de la libertad, ya que son los dos componentes que constituyen el fenómeno y los que nos pueden conducir desde el ocio al tiempo libre y como a veces el ocio puede no darse como tal tiempo libre. Existen numerosas definiciones del tiempo libre y del ocio y que Munné recoge en su obra. Desde el punto de vista del tiempo, ocio y trabajo aparecen como dos polos opuestos. Desde el punto de vista de la obligación, el tiempo libre es el que queda libre después de las necesidades y obligaciones, y comprende actividades no obligatorias sean o no productivas. Mientras que el trabajo, siempre implica productividad esté o no remunerado. Para Dumazedier, la vida cotidiana no está bipolarizada entre el trabajo y el ocio. Aparecen unas actividades intermedias, que no son trabajo pero tampoco son ocio y que están situados en una posición fronteriza entre ambos conceptos. Los llama "*semiocios*" y los clasifica en cuatro grupos:

- a) Las actividades de carácter semilucrativo o semiinteresado: mecánica, pesca, participación remunerada en sociedades deportivas, etc.
- b) Las tareas domésticas de carácter semiutilitario y semirecreativo: jardinería, oficios diversos, cría de animales, etc.
- c) Las ocupaciones familiares, semieducativas y semirecreativas: participación de las lecciones o en los juegos de los niños, etc.
- d) Los trabajos de ocio, hechos para sí, para la familia, los amigos, las sociedades: bricolage, decoración, etc.

Otro autor, Anderson (1961), dividía las actividades en trabajo y ocio. A su vez distinguía en el ocio actividades de recreación para designar el tiempo dedicado al descanso, la diversión y el desenvolvimiento personal y de "choring", tomando este término inglés para referirse al tiempo empleado en atender las obligaciones familiares y sociales. Boris Grushin (1967) no está de acuerdo con considerar las actividades de semiocios dentro del ocio y entiende que éstas no son libres, ya que son estrictamente obligatorias. Se refiere a las actividades domésticas, desplazamientos al trabajo, las compras, cuidar a los niños o atender las necesidades fisiológicas. El tiempo libre, según este autor, es el que queda después de cumplir todo género de obligaciones ineludibles. Henri Lefebvre (1957-58), en su estudio de la vida cotidiana en el mundo moderno, divide el tiempo cotidiano entre: el tiempo obligado, ocupado por el trabajo profesional; el tiempo libre, que es el de los ocios; y el tiempo constreñido (*constraint*), dedicado a las diversas exigencias fuera del trabajo, como son los transportes, las formalidades sociales, etc. Frederic Munné (1992), atendiendo a la diferente naturaleza interna del condicionamiento de la conducta distingue entre:

1) **Tiempo psicobiológico**: es el ocupado por las conductas impulsadas por nuestras necesidades psíquicas y biológicas elementales: sueño, nutrición, actividad sexual, etc. Es un tiempo de individualismo ya que se refiere siempre a condiciones endógenas a

cada persona aunque no creadas por ellas. Es un tiempo heterocondicionado puesto que no depende en ningún momento de uno mismo.

2) **Tiempo socioeconómico:** es el tiempo empleado en las conductas derivadas de las necesidades económicas, consistentes en una actividad laboral, productiva de bienes y servicios, sean o no materiales, para "ganarse la vida" o con vistas a ello. Incluye el trabajo doméstico de la mujer y el tiempo de los estudiantes destinado a su formación. Este tiempo está totalmente heterocondicionado, dándose el autocondicionamiento en pequeñas dosis (elección del trabajo, etc.).

3) **El tiempo sociocultural:** es el tiempo invertido en relacionarse socialmente. Es el tiempo invertido en visitar a unos amigos, ir al cine, votar en unas elecciones, cumplimentar algún tipo de impreso oficial, cuidar a los hijos, asistir a un mitin político, o a una función religiosa. En el tiempo sociocultural, el hetero y el autocondicionamiento se dan entremezclados de un modo más o menos equilibrado.

4) **El tiempo libre:** son acciones que el hombre realiza sin una necesidad externa que le obligue. No es que en ellas no exista necesidad, pero ésta nos es intrínseca; es autocreada y autocondicionada por cada persona. Uno mismo es quien pone, más que impone las condiciones para la satisfacción de aquella necesidad. Por eso cuando la voluntad hacía la realización de una actividad cesa, dejan de darse como libres. Son totalmente intransferibles; como ejemplo, uno no puede divertirse por otro.

La conclusión a que nos lleva el análisis anterior sobre los tipos de tiempo, lleva a Munné a decirnos que: *"El tiempo libre está constituido por aquel aspecto del tiempo social en el que el hombre autocondiciona, con mayor o menor nitidez su conducta personal y social. Sin embargo, lo que se define propiamente como tiempo libre es el tiempo ocupado por aquellas actividades en las que domina el auto condicionamiento, es decir, en las que la libertad predomina sobre la necesidad." Éste, a diferencia del restante tiempo social, es el tiempo dedicado a aquellas acciones que tiende a satisfacer necesidades autocreadas*". Todos los estudios sobre el ocio tienen siempre en estos últimos años un punto de referencia obligado y que es la aportación de Joffre Dumazedier, con su famosa definición sobre el tema que estamos tratando. Aunque el proceso de elaboración de su teoría se da en dos etapas, debemos decir de acuerdo con Munné que en el fondo, no cambia sustancialmente una de otra y aunque en principio, él mismo se desdice del planteamiento de la primera, lo único que hace realmente es profundizar más en su teoría utilizando si acaso términos diferentes para decir lo mismo. A través de una serie de investigaciones de campo, realizadas en Francia sobre la situación del ocio desde 1830 hasta mediados del presente siglo, publicada por una encuesta sobre la representación vivida del ocio, según una muestra de 819 obreros y empleados urbanos de sexo masculino, de diferentes regiones francesas, dio como resultado la siguiente definición: *"El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse con pleno consentimiento, ya sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de todas sus obligaciones profesionales, familiares y sociales"*. Esta definición que tiene un carácter funcional comprende lo que se ha venido en llamar las tres "D" o las tres funciones del ocio:

1) **El descanso:** que nos protege de la fatiga y la tensión nerviosa producida por las tensiones derivadas de las obligaciones cotidianas y en particular el trabajo. Posteriormente añadiría lo del poder de recuperación u ocasión de holganza.

2) **La diversión:** que nos libera del aburrimiento y de la monotonía de las tareas rutinarias del trabajador en la fábrica o en la oficina. En su segunda etapa lo completaría con lo de liberarse del aburrimiento cotidiano debido a las tareas parcelarias y repetitivas abriendo el universo real o imaginario de la diversión autorizada o prohibida por la sociedad.

3) **El desarrollo de la personalidad:** que nos libera de los automatismos del pensamiento y de la acción cotidiana o como dijo más tarde, abriendo la vía de una libre superación de sí mismo y de una liberación del poder creador, en contradicción o armonía con los valores dominantes de la civilización.

Erich Weber (1963), autor más inclinado hacia el subjetivismo, considera que las funciones más importantes del tiempo libre son: la regeneración, la compensación y la ideación. La regeneración o recuperación de las energías corporales y anímicas es la más importante por ser absolutamente necesaria. Puede ser pasiva, cuando el cansancio es total: como el sueño y el reposo, o activa, en forma de juegos, excursiones, trabajos de jardinería, etc. La compensación consiste en el equilibrio de las frustraciones, mediante la superación de las dificultades o indirectamente con una sustitución de los anhelos no satisfechos. Y la ideación, es el ocio contemplativo, posible sólo en el tiempo libre de trabajo. Como podemos observar, existe un paralelismo entre los dos autores a pesar de partir de dos concepciones distintas.

Funciones del ocio en Dumazedier	Funciones del tiempo libre en Erich Weber
<p><b>Descanso</b>  <b>Diversión</b>  <b>Desarrollo de la personalidad</b></p>	<p><b>Regeneración</b>  <b>Compensación</b>  <b>Ideación</b></p>

Para Dumazedier, su concepto de liberación se encuentra definido en relación con la liberación del trabajo tanto del profesional como del familiar considerando que el ocio presenta cuatro caracteres esenciales:

- 1) **El ocio es liberatorio**, en relación con el trabajo y demás obligaciones básicas de carácter primario. Es de libre elección, y si por algún motivo se convierte en obligación, deja de ser ociosa.
- 2) **El ocio es gratuito**, no obedece a ningún fin sea lucrativo, utilitario o ideológico.
- 3) **El ocio es hedonístico**, se orienta siempre hacia la búsqueda de satisfacción personal, tomado como fin en sí mismo.
- 4) **El ocio es personal**, atiende siempre a grandes necesidades individuales: de liberarse de la fatiga, de las rutinas y estereotipos sociales impuestos.

Dumazedier insiste en la liberación, como la característica más importante: el ocio, según él, es de hecho, liberación de las obligaciones primarias tanto en el trabajo que impone la empresa y la escuela como las de las instituciones familiar, cívica y espiritual. Hay autores que designan la liberación, con el nombre de "*compensación*". En ese caso se encuentra Friedman (1960), que fue uno de los primeros en ver en el ocio, el fenómeno de la compensación como liberador de tensiones y frustraciones, sobre todo por el provocado por el trabajo industrial. Aunque Dumazedier no nos explica que es la compensación, sí lo hace Weber siendo para él, un equilibrio frente a determinadas insuficiencias y frustraciones personales producido por la satisfacción de

deseo reprimidos. Como vemos, este análisis de la compensación, afecta a las tres "D" de Dumazedier: al descanso, a la diversión y al desarrollo de la personalidad, confirmando la naturaleza general de este término que abarca prácticamente las características más importantes de su teoría. Otro aspecto que estudia Dumazedier, en su segunda etapa, es la cuestión de la autonomía del ocio. Nos dice que más allá del ocio liberador está el ocio autónomo, haciéndose partícipe de la corriente existente en ese momento en la sociedad a colocar en una situación prioritaria el tiempo vivido fuera del trabajo. El ocio debe ser considerado como un fenómeno en sí mismo y con su propia dinámica y en recíproca igualdad con el trabajo, la familia, la política, la religión y la cultura, porque el tiempo libre, nos dice, tiene ya la fuerza de un hecho autónomo.

Para terminar con el estudio de la obra de Dumazedier, relacionada con el mundo del ocio, vamos a profundizar en la trilogía de las tres "D". El tiempo de descanso es el que utilizamos para liberarnos de la fatiga. La fatiga, desde un punto de vista objetivo, consiste en una disminución de las capacidades de nuestro organismo a causa de una actividad prolongada, de carácter muscular, sensorial o mental. De forma subjetiva, se refiere a la sensación de dicha disminución. Realmente los efectos del descanso sobre la fatiga no ocupan un tiempo libre sino psicobiológico. Sin embargo, la importancia de los efectos de la fatiga sobre el tiempo libre es elevada, ya que inmediatamente se pierde capacidad para organizar el tiempo de ocio. A la gente cansada le resulta difícil organizar sus asuetos. En esos casos se necesita "*el descanso liberador*", que consiste en reposar, en el más amplio sentido de la palabra: una siesta, paseo o conversación, o simplemente no hacer nada. Cuando el descanso es activo, tal como nos indica Weber, la actividad se convierte en lúdica y su tiempo en recreación. Pero también hay que decir de acuerdo con este autor que la regeneración, que no tiene valor en sí misma, se convierte en el presupuesto básico para todas las formas superiores de comportamiento del tiempo libre. Hablamos del descanso liberado, cuando sin estar fatigados, permanecemos en una actitud de descanso "*queriendo dejar pasar el tiempo*". Al estar liberados, el acto es el resultado de una autocondición que afirma nuestra voluntad y nos permite gozar plenamente de la situación. Nunca surge el aburrimiento en este tipo de descanso; es perder el tiempo porque no se tienen ganas de hacer nada más y para evitar hacer otra cosa. Ejemplos del descanso liberado son: "*tomar el fresco*", mirar "*como pasa la gente*", ver, sin mirar, un programa de televisión, oír sin escuchar, música por la radio, pasear, ausentes de cuanto nos rodea y de nosotros mismos".

La diversión es otra de las formas de cubrir el tiempo de ocio, de acuerdo con Dumazedier. Etimológicamente la palabra procede del verbo latino *divertere*, que significa alejarse de algo, dirigirse hacia otra cosa o a otra parte. La forma de anular el fenómeno del aburrimiento es precisamente a través de la diversión y ésta se desarrolla normalmente con conductas lúdicas; por tanto, el juego es la forma genérica de la diversión. Aunque del juego trataremos más adelante, estudiando sus características y sus funciones, debemos decir que en principio consiste en una actividad física y/o mental, realizada sin un fin utilitario, sólo por el placer que proporciona. Las teorías más conocidas para explicar el concepto del juego las vamos exponer a continuación, por considerar importante saber que es lo que entienden los teóricos sobre este tema, origen del juego deportivo (Munné, 1967):

*1) **Teorías sobre el exceso de energía**, que entienden que el juego es una liberación psicofisiológica de energía vital para restablecer el equilibrio del organismo. Según Schiller (1739) el juego es como un desencadenamiento de energía excedente; el instinto del juego se debe a una energía biológica excedente que se vierte ya en una forma inferior consistente en los ejercicios físicos -deporte- y otra, superior que produce los sentimientos -arte-. (Schiller).*

*2) **Teoría teleológica del ejercicio preparatorio**, donde Fröbel (1826) en primer lugar nos dice que así como el hombre trabaja y Dios crea, el niño juega. El juego es un medio necesario para la educación infantil. Posteriormente Gras (1899) a finales del siglo pasado, explica que el juego es una auténtica preparación para la vida que tiene su base en los instintos. Esta teoría se sustenta en cuatro afirmaciones: 1ª) La existencia de elementos aprendidos en el juego. 2ª) El juego es una práctica. 3ª) las actividades consideradas como inútiles tienen una finalidad biológica concreta y 4ª) Tanto el niño como el animal juegan porque encuentran placer en esa actividad y en eso se basa su libertad.*

*3) **La teoría de la recapitulación**, que defiende la idea de que el juego es una repetición de costumbres ancestrales que representan anteriores etapas sucesivas del hombre. El niño es un eslabón en la cadena evolutiva y en su vida embrionaria pasa por todas las etapas desde el protozoo hasta el ser humano (Stanley, 1906).*

*4) **Teorías fisiológicas**, pero con matices distintos a las anteriores han sido las propuestas que dicen que la vida orgánica es actividad por lo que el juego responde a una necesidad natural de movimiento (Dewey, 1925)). O bien, que la actividad lúdica responde a un dinamismo biológico espontáneo que va de la tensión a la relajación y cuya esencia se encuentra en la dinámica juvenil. El juego es imprevisible, antiteleológico y placentero. El movimiento se limita a un espacio -campo de juego- y se desarrolla a través de unas reglas (Buytendijk, 1933).*

*5) **Las teorías de la autoexpresión**, son aquellas que afirman que el niño al jugar representa amplios roles sociales que le permiten dar sus propias respuestas a situaciones creadas por el mismo (Mead, 1934). Posteriormente, Piaget (1959), concibe el juego como una actividad autoformativa de la personalidad del niño, mediante una asimilación de lo que el mundo ofrece al yo. En su análisis de la inteligencia considera dos procesos básicos y complementarios: la asimilación, mediante la cual, el organismo transforma la información recibida de que pase a formar parte del propio organismo, y la acomodación que se refiere al ajuste del organismo al medio para asimilar la información. La adaptación inteligente se produce cuando estos dos procesos están en equilibrio. Si no se consigue este equilibrio, pueden ocurrir dos cosas: que la acomodación predomine sobre la asimilación y se produzca la imitación o que la asimilación prevalezca sobre la acomodación y aparezca el juego.*

*6) **Las teorías psicoanalíticas** se fundamentan en Freud (1921) y también en Claparède (1909) que había visto en el juego una catarsis liberadora de emociones reprimidas que deja al sujeto en libertad para poder desarrollarse. La escuela psicoanalítica defiende la idea de que el juego es como una proyección de impulsos sociales no aceptados. Todo el simbolismo del juego opera de catarsis de los impulsos y deseos censurados moral o socialmente. El juego infantil es una importante forma de aprendizaje y en el de adultos un medio de compensar el reposo y la monotonía con nuevas experiencias y*

*estimulantes. Las actividades lúdicas más características son: las necesidades de movimiento y cambio, el instinto sexual, el deseo de la muerte, los móviles sádicos, la agresividad y la regresión (Slavson, 1948)). Basado en el psicoanálisis infantil y la antropología cultural, interpreta el juego de los niños, como una forma de tratar cada aventura, creando situaciones modelo, y de dominar la realidad con la experiencia y la organización. El juego del adulto, en cambio, es una evasión de las formas limitadoras que constituyen la realidad. (Erikson, 1950)).*

**8) Teorías de carácter antropológico, social y cultural, que frente a las teorías individualistas y psicológicas, destacan la dimensión sociocultural del juego. Señalan por ejemplo que los juegos tradicionales infantiles, son una degradación de las ceremonias de los adultos (Frazer, 1890). Los juegos, sacan al hombre de la rutina, mitigando la disciplina de la vida diaria y restaurando en él la plena capacidad por el trabajo rutinario (Malinowski, 1931). Una de las teorías más elaboradas sobre el mundo del juego, la expuso Johan Huizinga (1938) en su libro "Homo ludens". Defiende al juego como el principio de la cultura y por supuesto anterior a ella. A través del juego, manifiestan los pueblos su interpretación de la vida y del mundo. En sus formas más simples está dotado de significación y en las superiores tiende hacia la figuración, y representaban simbólicamente la realidad.**

Caillois (1958), nos dice que en el juego puede definirse formalmente como una actividad libre, separada o delimitada en el tiempo y en el espacio, y de antemano incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. En el juego predomina siempre alguno de estos impulsos primarios: la competición "agon", el azar "alea", el simulacro "mimicry", y el vértigo "ilinx". Los dos primeros dan los juegos de la voluntad, según que se basen en ésta (competición) o en su entrega al destino (azar). Los dos restantes dan los juegos de la personalidad, representando una segunda personalidad (simulacro, ficción) o dejando libre o poseída por fuerzas ajenas a la personalidad (vértigo). El juego deja siempre una huella profunda en la cultura, en la realidad, en la vida cotidiana y en las instituciones. Caillois, criticó a Huizinga, por un lado, por su concepción demasiado amplia al intentar explicar toda la historia a través del juego y la cultura y también por ceñirse en sus estudios, solamente a los juegos de competición.

Las diferentes teorías del juego revelan la complejidad del mismo y la importancia que tiene en diversos campos de las ciencias humanas. Como resumen, todas las teorías enumeradas, nos indican dos cosas: el poder de la conducta lúdica para compensar las limitaciones de la vida seria y su carácter expresivo a través de los numerosos valores puestos en juego. En cualquier caso, el juego en el hombre revela una manifestación de libertad. Aunque la forma genérica de la diversión es el juego, no debemos confundir los dos términos como sinónimos. El juego no es privativo del hombre, pues a estas alturas sabemos que algunas especies animales también juegan; pero únicamente el hombre se divierte. La diversión es la manifestación psicológica del juego. A través de ella, el hombre siente el placer de lo lúdico; tanto en el juego como en la diversión, la conducta está autocondicionada por el sujeto. Por eso constituyen una importante fuerza social. La conducta lúdica es expresiva de la personalidad cuando es un fin en sí misma y es compensadora cuando es un medio para divertirse. Al divertirnos para jugar nos entregamos a una actividad por sí misma y al ser placentera, esta actividad refleja nuestro sentir y nuestro modo de ser, con ella nos autoexpresamos. En cambio, jugar para divertirnos, buscamos liberarnos del aburrimiento de lo cotidiano. En ambos casos, la conducta del sujeto es recreadora. En la diversión



recreadora, el quehacer procura un goce autocondicionado. La diversión recreadora consiste en la plena y consciente entrega a algo por sí mismo y no por necesidad. El coleccionar cosas, elaborar objetos, juegos amistosos o eróticos, el baile o el deporte son muestra de nuestra conducta expresiva y reflejan nuestra personalidad en el ámbito social.

La tercera función del ocio de Dumazedier, consiste en el desarrollo de la personalidad. *"Libra del hábito que tiende a limitar los actos, las formas de conducta, las ideas cotidianas, el automatismo y formas estereotipadas. Permite una participación social más amplia, más libre y una cultura más desinteresada del cuerpo y del espíritu. Ofrece nuevas posibilidades de integración voluntaria a la vida de grupos recreativos, culturales y sociales. Permite completar libremente los conocimientos afectivos o intelectuales, cultivar las aptitudes, adquiridas en la juventud, pero constantemente superadas por la evolución completa y continua de la sociedad. Incita a adoptar actitudes activas, en el empleo de las distintas fuentes de información tradicionales y modernas, espontáneas u organizadas. Crea formas nuevas de aprendizaje, a lo largo de la vida. Produce formas de conducta innovadoras y creadoras en el tiempo libre. Aporta a todos los trabajadores la posibilidad de mayor tiempo para la contemplación, la acción desinteresada o la creación libre"*(Munné, 1967). A pesar de que una descripción tan amplia, nos hace pensar que Dumazedier, no tenía muy claro en que consistía esta última función, personalmente creo que lo que le faltó fue una capacidad de síntesis y de claridad de ciertos conceptos relacionados con la creatividad, a la hora de definir sus características. La creación es la actividad humana por la que una persona autocondicionalmente produce algo nuevo. Se puede referir a cualquier tipo de manifestación humana: filosofía, arte, técnica o política. La conducta autocondicionada se realiza a través del trabajo lúdico, es decir, aprovechando la fuerza creadora del juego. Debido a la doble dimensión personal y social de la personalidad. La vía del pensamiento da origen a la contemplación creadora; la vía de acción a la participación creadora. La contemplación, a su vez, puede ser activa o pasiva; en la contemplación activa podemos citar, el escribir un libro o pintar un cuadro. La creación pasiva, se manifiesta a través de la crítica de una obra ya creada. Cuando la crítica es tan profunda que transforma lo creado, nos lleva a la creación activa. A través de la creación contemplativa, la persona se afirma desde sí misma, mientras que en la creación activa, la participación se afirma desde los demás, por ello ambas vías son contrapuestas. Georges Friedman (1960), citado por Munné señala que en nuestro tiempo, para millones de hombres y mujeres, cuyo trabajo cotidiano para ganar el sustento no tiene valor enriquecedor ni equilibrador, la realización personal y la satisfacción no pueden ser buscadas más que en las actividades de ocio.

Para el ideal griego, según vimos sobre todo con Aristóteles, la contemplación no sólo se opone al trabajo manual sino también al del político y al del guerrero. En el medioevo insisten en el concepto clásico, dotándolo de un sentido religioso. Pero a partir del humanismo renacentista se acentúa el valor de la participación a través de la vida práctica y mundana. Con la Ilustración se unen los dos conceptos al verse en el conocimiento un instrumento de acción sobre el mundo. De nuevo el Romanticismo encuentra, a su manera, el ideal contemplativo. Marx analiza el pensamiento ilustrado, insistiendo más en el valor de la praxis como acción transformadora de la realidad. Durante la época moderna la vida contemplativa queda rota, siendo sustituida por la acción, el rendimiento y el trabajo. También los autores modernos incluido Dumazedier,

están cogidos dentro de esta dualidad contrapuesta. Así este autor, valora más la participación social que la vida contemplativa al identificar el desarrollo de la personalidad con la cultura popular. Otros en cambio hacen lo contrario. Como ejemplos tenemos a Erich Weber (1963); para él la contemplación es la culminación del tiempo libre, su forma superior. En la vida contemplativa está la esencia del ocio. Nos da como ejemplos de vida contemplativa, la observación artística, la reflexión filosófica, la devoción religiosa y las fiestas y festividades profanas y sagradas. En resumen para Weber la contemplación constituye, el más alto ideal de vida (tiempo libre como ideación). *En la práctica, nos dice Munné, no existe realmente esa contraposición debido a que el tiempo de creación no se da con una pura contemplación ni con una mera participación; "ninguna de las dos vías por sí solas, son creadoras. La contemplación implica una praxis que exige siempre cierta participación en la realidad social y por su parte tampoco cabe una participación auténtica sino la apoya una teoría. Cuando una vía se separa de la otra hay seudocreación. Es lo que ocurre cuando la participación en grupos religiosos, políticos o de cualquier índole es fanática o rutinaria. Esto es así porque la creación se apoya en la imaginación, es decir, en la fuerza de la libertad capaz tanto de mover el pensamiento como dirigir la acción. Pero para ser realmente creadora de realidad, la imaginación ha de dejar el pensamiento en libertad de acción o la acción en libertad de pensamiento. Lo primero se consigue con la contemplación participativa, lo segundo con la participación contemplativa. Esto es lo que no hace quien emplea su imaginación para divertirse, construyendo falsamente otra vida [...] El tiempo de creación es, por todo ello, el hábito más propio del homo faver en el sentido más radical de la expresión: un tiempo de hacerse al hacer".*

Otra visión del ocio y del tiempo libre, realizada desde el campo de la sociología, es la que han dado en su libro *"Deporte y ocio en el proceso de la civilización"*, Norbert Elías y Eric Dunning (1992). Su hipótesis parte de la idea de que en las sociedades industriales avanzadas, las actividades recreativas constituyen un reducto en donde la emoción se puede aún expresar, sin que en principio existan limitaciones o restricciones. Fuera de ellas funcionan una serie de controles fuertes y uniformes que caracterizan a estas sociedades y que surgieron en el curso de una peculiar transformación de las estructuras sociales y personales. Tales restricciones surgen de un proceso civilizador bastante largo que culmina en la gestación del Estado moderno. Como puede observarse en sociedades relativamente ordenadas, como las occidentales, la rutinización invade todas las esferas de la vida, incluidas las de mayor intimidad. La rutina cotidiana se intenta paliar con la emoción lúdica y agradable que los individuos buscan en sus ratos de ocio. La emoción es según estos autores lo que da sabor a todos los placeres relacionados con el juego. Lo que los humanos buscan en sus actividades recreativas miméticas no es liberarse de las tensiones sino, por el contrario, sentir un tipo concreto de tensión, una forma de excitación a menudo asociada, con el temor, la tristeza y otras emociones que trataríamos de evitar en la vida diaria. Nos presentan lo que ellos llaman, el *"espectro del tiempo libre"*, que es un intento de perfilar de forma detallada las actividades de tiempo libre. Señalan la relación entre el ocio y el tiempo libre y sus diferencias; podemos decir que todas las actividades recreativas son actividades de tiempo libre, pero no todas las actividades de tiempo libre son recreativas. Las clases del espectro de tiempo libre se distinguen por el grado de rutinización y des-rutinización:

### 1.4.1. El espectro de tiempo libre

#### Rutinas del tiempo libre

- a. Satisfacción rutinaria de las necesidades biológicas y cuidado del propio cuerpo: es decir, comer, beber, descansar, dormir, hacer el amor, hacer ejercicio, lavarse, bañarse reponerse de las dolencias y enfermedades.
- b. Rutinas de la casa y de la familia: es decir, mantener la casa en orden, realizar las rutinas propias al levantarse por las mañanas, hacer la colada, comprar ropa y alimentos, preparar una fiesta o reunión, declarar la renta, administrar los gastos del hogar y otras clases de trabajo privado (no ocupacional) para uno y la propia familia; lidiar con las tensiones familiares; alimentar, educar y cuidar a los hijos; cuidar las mascotas o animales domésticos.

#### Actividades intermedias de tiempo libre

Tendientes principalmente a satisfacer necesidades recurrentes de orientación y/o autorrealización y expansión.

- a. Trabajo voluntario privado (no ocupacional), realizado principalmente *a* otros: es decir, participar en asuntos de la localidad como en elecciones, actividades caritativas y eclesiásticas.
- b. Trabajo privado (no ocupacional) realizado principalmente para uno mismo, de naturaleza relativamente seria y a menudo impersonal: es decir, estudiar individualmente con miras a progresar en el lugar de trabajo, practicar aficiones técnicas sin un valor ocupacional obvio pero que requieren perseverancia, estudio especializado y habilidad, como construir radios o la astronomía.
- c. Trabajo privado (no ocupacional) realizado principalmente para uno mismo, de naturaleza más ligera y que plantee menos exigencias: es decir, practicar hobbies tales como la fotografía, el bricolage o coleccionar sellos.
- d. Actividades religiosas.
- e. Actividades de orientación de naturaleza más voluntaria, menos controladas socialmente y a menudo casuales: que van desde formas más serias, menos entretenidas, de obtener conocimientos hasta las menos serias y más entretenidas, con muchos matices intermedios, tales como leer periódicos y revistas, escuchar una charla sobre temas políticos, asistir a clases de educación para adultos, ver programas informativos por televisión.

#### Actividades recreativas.

- a. Actividades puras o principalmente sociales: asistir como invitado a reuniones en cierto modo formales tales como bodas, entierros o banquetes, o a cenar en la casa de un superior. Participar en reuniones informales de amigos, con un nivel de emotividad franca y cordial superior al de otras actividades laborales o de tiempo libre, como por ejemplo reuniones en bares, o fiestas familiares o vecinales.
- b. Actividades miméticas o de juego: participar en actividades miméticas, organizadas como miembro de la organización, por ejemplo, en representaciones teatrales o en un club de críquet o de fútbol. En tales casos se llega al núcleo de las actividades y experiencias miméticas des-rutinizadoras y de-controladoras tras romper la coraza de rutinas y controles voluntariamente aceptados y

compartidos. La mayoría de las actividades miméticas de esta categoría entrañan cierto grado de des-rutinización y alivio de las tensiones mediante el movimiento corporal, es decir mediante la movilidad. Participar como espectador en actividades miméticas altamente organizadas sin formar parte propiamente de la organización, con participación escasa o nula en sus rutinas y consiguientemente con poca des-rutinización a través de la movilidad; por ejemplo, viendo un partido de fútbol o una obra de teatro. Participar como actor en actividades miméticas menos organizadas, como bailar o practicar el montañismo.

c. Actividades recreativas varias, menos especializadas, en su mayoría de agradable índole des-rutinizadora y con frecuencia multifuncionales, como por ejemplo viajar en vacaciones, comer fuera de casa para variar, tener relaciones amorosas des-rutinizadoras, quedarse acostado un domingo por la mañana, cuidar el propio cuerpo de manera no acostumbrada, como tomando el sol o paseando. El espectro de tiempo libre, es un intento de clasificar todas las actividades de tiempo libre que se pueden dar dentro de las sociedades modernas avanzadas. Con su ayuda, podemos distinguir con claridad las actividades de tiempo libre y las actividades recreativas. Algunas de las actividades de tiempo libre, tienen la naturaleza de trabajo aunque distinto al ocupacional; otras actividades son voluntarias, otras placenteras, aunque no todas y algunas de ellas están altamente rutinizadas. Las actividades recreativas según estos autores son una clase de actividades en las cuales, la contención rutinaria de las emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con el beneplácito social. En ellas puede el individuo hallar la oportunidad de sentir emociones placenteras de mediana fuerza sin peligro para él y sin peligros ni compromisos para los otros, cosa que normalmente no se puede en otras esferas de la vida. Todas proporcionan la posibilidad de sentir un placer despertado de las emociones, una agradable tensión que los seres humanos pueden experimentar en público y compartir con otros seres humanos contando con la aprobación social y sin mala conciencia. A veces la emoción en el ocio, puede entrañar situaciones donde exista algún tipo de riesgo. De hecho el riesgo, más o menos controlado, forma parte de muchas actividades recreativas y a menudo es parte integral del placer. Estas actitudes tienden a desafiar la estricta reglamentación de la vida rutinizada y permiten que la gente se relaje o se burle de las normas que gobiernan su vida no ociosa y que lo haga además sin ofensa para su conciencia o para la sociedad.

### **1.5. Las dimensiones del ocio moderno**

Dada la importancia de las actividades de ocio para un desarrollo humano sostenible, un grupo de expertos provenientes de muy diversos campos (grupo investigador Delphi): educativo, social, fundaciones culturales, industria, políticos de diversas tendencias, organizaciones juveniles y personas que trabajan con grupos especiales de población, etc. Mantuvieron una serie de reuniones con la técnica del Brainstorming o torbellinos de ideas, llegando a las siguientes conclusiones (acuerdos recogidos por Theeboom y Bollaert):

1. Legitimación de la educación del ocio. La educación del ocio fue considerada necesaria para enseñar a la gente como desarrollarse con el ocio en un camino independiente.
2. Educación para el ocio. El grupo Delpli, a pesar de las divergencias que existen, llegó al consenso de que la educación del ocio debe estar integrada en la educación escolar y no como una alternativa o como un pobre suplemento de la educación.
3. Escuelas abiertas. Lo anterior supone una gran necesidad de reformar ciertos aspectos de las escuelas actuales. En este momento, las actividades extraescolares se deben integrar de forma progresiva en la educación del ocio, dentro del currículo escolar. Esta reforma, supone un cambio profundo en las escuelas que deberán convertirse en centros multifuncionales.
6. Introducción de la educación para el ocio en el sistema escolar. El grupo Delpli, consideró que existían varios problemas para su integración: el conservadurismo del sistema educativo, el corto tiempo que se dispone para el desarrollo lectivo, la desmotivación que envuelve a todo el sistema educativo y la inapropiada formación del profesorado.
7. Iniciativas y medidas. Las escuelas deben tener una mayor cooperación con otras escuelas y organizaciones socio-culturales, cambiar el currículo, usar métodos alternativos en la educación del ocio, además de la labor desarrollada por la escuela durante el tiempo lectivo, las escuelas también tienen un papel importante que cubrir durante los fines de semana y las vacaciones (actividades de fin de semana, colonias de vacaciones, campamentos, etc.). Las infraestructuras de que dispone la escuela deben estar abiertas durante estos períodos vacacionales para uso comunitario.
8. Uso extracurricular de las infraestructuras de la escuela. Si la educación del ocio se integra en el sistema educativo, es necesario abrir el actual concepto de escuela.

Asimismo, la educación para el ocio, según Jaime Trilla y Puig (1987), se debe regir por los siguientes principios:

- Detener la polarización entre los tiempos.
- Liberar tiempo para el ocio formativo.
- Participación del conjunto de instituciones formativas.
- No aburrir
- Respetar la autonomía en el qué y en el cómo.
- Hacer compatible diversión, creación y aprendizaje.
- Respetar la pura contemplación.
- No evaluar con criterios meramente utilitarios.
- Potenciar el placer en lo cotidiano.
- Promover la posibilidad de lo extraordinario.
- Hacer compatible el ocio individual y el ocio compartido.
- Beligerancia contra los ocios nocivos.

Desde el punto de vista de la animación, la actitud a la hora de aplicar las actividades de ocio, deben tener las siguientes características:

- Deben iniciar e introducir, proporcionando conocimientos y habilidades.
- Debe ofrecer y disponer
- Debe aconsejar y apoyar.
- Se debe proteger y preservar
- Se debe ejercer un influjo y mejora.

Por el contrario, no debemos aplicar actitudes como:

- Utilitarismo
- Dirigismo
- Exceso de actividad organizada
- Reducción de la vida privada
- Oferta de comportamientos más o menos estereotipados.

Para la programación de las actividades de ocio, tendremos siempre en cuenta los intereses de los jóvenes, el nivel de enseñanza, los recursos materiales y los recursos humanos. De esta forma, nos aseguramos que aquello que planificamos puede llevarse a cabo y con grandes posibilidades de éxito. En un interesante trabajo, Ruskin (1987), nos presenta los principios que deben regir una buena educación para el ocio:

1. La escuela, es la institución más competente para preparar a los niños y a los jóvenes para el ocio.
2. La educación para el ocio no es un objetivo suplementario, sino una parte y una parcela del programa educativo.
3. El programa de la educación del ocio en las escuelas públicas debería ayudar a los niños y jóvenes a obtener el sentido de la vida y el amplio uso del ocio a través del cultivo de su personalidad, inteligencia, moral, física y desarrollo social.
4. Los objetivos de la educación del ocio se concretarán en escoger y evaluar las actividades, determinar los objetivos, sentir y comprender la importancia del ocio en la sociedad.
5. El programa de educación del ocio debe contener aspectos de desarrollo intelectual, estético, social y físico.
6. La educación del ocio debería incluir actividades que desarrollen habilidades que reconozcan la belleza y promuevan oportunidades para el desarrollo de destrezas creativas.
7. El programa de educación para el ocio debería proveer experiencias de ocio que contribuyan al desarrollo social a través de la comunicación entre compañeros y la creación de grupos de experiencia cooperativa.
8. Los programas de educación para el ocio deberían estimular la participación y el respeto a la diversidad de culturas.
9. Estos programas deberían proveer actividades recreativas que ofrezcan oportunidades para todos de cara a adquirir habilidades, actitudes y predisposiciones necesarias para disfrutar fuera de casa.
10. Se deberían promover todo tipo de actividades recreativas.
11. Estas actividades deben incluir una gran variedad de juegos y deportes que tengan valor de cara al uso futuro del ocio. Deben incluirse actividades sociales, coeducativas e individuales.
12. La variedad de los programas deben estar orientados a dar facilidades a todos los estudiantes y no a unos pocos.

13. Los programas de la educación del ocio deben asegurar el desarrollo de suficientes recursos que prevengan el aburrimiento o la insatisfacción y marquen el camino para la relajación y la autorrealización. Promover actividades que se puedan realizar cuando las personas elijan estar solas (lectura, escritura, trabajos manuales, aficiones).
14. La educación del ocio debe enseñar a los niños y jóvenes a respetar las ideas y valores de los otros.
15. Los programas de educación del ocio deberían inculcar la necesidad del equilibrio entre reposo y relajación, como importantes aspectos del ocio. Los alumnos deberían conocer como descansar y relajarse, no solamente a través del sueño y la inactividad, sino a través de actividades que potencian el descanso mental.
16. Las actividades de los programas de ocio, deben ser lo suficientemente atractivos para prevenir la delincuencia juvenil.
17. Educar convenientemente el ocio de las jóvenes.
18. Los alumnos discapacitados deben ser igualmente preparados para disfrutar del ocio.
19. Un cuidadoso estudio de cada uno de los jóvenes, nos conducirá a descubrir sus potenciales contribuciones a las actividades de ocio.
20. Los programas de educación del ocio, incluirán experiencias que ofrezcan oportunidades para que la auto-expresión durante el ocio se convierta en una afición para toda la vida.
21. La escuela debería servir como una agencia guía para intereses no vocacionales, dirigido preferentemente por profesores con una adecuada preparación para la recreación.
22. Los programas de educación del ocio deberían incluir actividades que promuevan la libre elección y la participación voluntaria en tantas actividades como fuera posible, teniendo en cuenta siempre sus preferencias.
23. se deben proveer adecuadas oportunidades para que cada alumno individualmente pueda desarrollar su talento potencial.
24. Los programas deben reconocer y considerar las características humanas en las diferentes etapas de la vida, de forma que se realizará un esfuerzo comunitario para relacionar los ocios adquiridos en la escuela con los adquiridos durante la vida laboral y en la jubilación.
25. No se debe promover el ocio en una sola actividad, sino que se pondrá énfasis en desarrollar actividades multifacéticos.
26. El programa de educación para el ocio, tendrá en cuenta las condiciones climáticas, de manera que se enseñarán actividades que se puedan realizar en todas las estaciones del año.
27. Estos programas deben eliminar las hazañas físicas o mentales que entrañen competitividad y excitación excesiva.
28. Se estimulará el espíritu del juego y los alumnos deberán tener un papel donde puedan determinar sus necesidades, intereses y planificar el programa.
29. Los profesores deben tener una formación adecuada, para poder preparar a los niños para que puedan descubrir su vocación profesional y sus actitudes con respecto al ocio.

30. Los profesores especialistas en ocio, deberían estar reconocidos profesionalmente y ser parte integrante del profesorado del centro escolar.
31. La escuela debe proveer medios para la educación del ocio.
32. El programa de educación del ocio debería presentarse con todos los recursos materiales y humanos de dentro y fuera de la escuela.
33. Debe haber una comunicación constante entre la escuela y la comunidad en la educación para el ocio de niños y jóvenes.
34. Deberá existir también una comunicación entre la escuela y los movimientos juveniles.
35. El desarrollo de habilidades y conocimientos para la educación del ocio deben formar parte integral de la escuela.
36. El programa de educación para el ocio debería estar sujeto a una continua evaluación.

Roberto San Salvador (2000) señala las magnitudes, las propiedades y manifestaciones que definen desde un plano personal y social, el fenómeno del ocio en la actualidad. Las dimensiones del ocio pueden mostrar un sentido progresivo o regresivo, rompiendo con la imagen de la nueva civilización sustentada y apoyada en un ocio plenamente positivo. Con el objetivo de profundizar en el concepto de ocio, este autor recalca en las dimensiones que definen el fenómeno del ocio. La taxonomía que nos presenta no se muestra, como cerrada e inflexible, puesto que algunas de sus dimensiones planteadas, pueden desaparecer o verse modificadas.

<b>Dimensiones</b>	<b>Procesos personales y sociales</b>	<b>Actividades</b>
<b>Creativa</b>	Desarrollo personal Autoafirmación Introspección Reflexión	Artes Turismo alternativo Nuevos deportes Deportes de aventura Hobbies
<b>Lúdica</b>	Descanso Diversión	Juego Práctica cultural Turismo tradicional Práctica deportiva Paseos Tertulia
<b>Festiva</b>	Autoafirmación colectiva Hetero-descubrimiento Apertura a los demás Socialización Ruptura de cotidianidad Sentido de pertenencia	Fiesta Patrimonio Folclore Turismo cultural Deporte espectáculo Eventos Parques temáticos Parques de atracciones



<b>Ecológica</b>	Vinculación al espacio Capacidad de admiración Contemplación	Recreación al aire libre Turismo urbano Arte en la calle Turismo rural Ecoturismo Deporte al aire libre
<b>Solidaria</b>	Vivencia del otro Participación asociativa Gratuidad Voluntariedad	Ocio comunitario Animación sociocultural Animación turística Turismo social Deporte para todos Asociacionismo Educación del tiempo libre
<b>Productiva</b>	Bienestar Utilidad Profesionalización	Industrias culturales Sector del turismo Deporte profesional Establecimientos recreativos Actividades del juego y apuestas Servicios ocio-salud Bienes de equipo y consumo
<b>Consuntiva</b>	Consumo Mercantilización	Compra de productos: bienes y servicios turísticos, culturales, deportivos y recreativos
<b>Preventiva</b>	Prevención Precaución	Ocio preventivo Educación para la salud Programas preventivos
<b>Terapéutica</b>	Recuperación Calidad de vida	Ocio terapéutico Ocio y salud
<b>Alienante</b>	Enajenación	Cualquier actividad
<b>Ausente</b>	Aburrimiento Desinterés	Inactividad
<b>Nociva</b>	Prácticas abusivas	Ociopatías Ludopatías

**Fuente: Roberto San Salvador (2000)**

**Dimensión creativa.** Desarrollo personal, actividades realizadas por la propia voluntad. Reflexión, autorrealización, aprendizaje, conocimiento, formación, crecimiento personal, creatividad. Consolidación del auto concepto, de la auto imagen, y mejora de la autoestima.

Actividades: Práctica regular, sistemática como medio de expresión y superación de sí mismo. Nuevos deportes, prácticas introspectivas. Recreación deportiva. Educación física.

**Dimensión lúdica.** Finalidades de diversión y descanso. Juego, Entretenimiento, distracción.

Actividades: Juegos deportivos, práctica deportiva puntual y asistemática. Deportes alternativos.

**Dimensión ambiental – ecológica.** Vinculación con el espacio, satisfacción desinteresada que nos produce el encuentro con un medio ambiente como un espectador consciente. Encuentro con la naturaleza, recreación al aire libre. Contemplación, capacidad de admiración. Ambientes de los campos de juego, y la interrelación entre cultura autóctona y la práctica deportiva.

Actividades: Turismo activo, el deporte al aire libre. Actividades Físicas de Aventura en la naturaleza. Deporte en espacios urbanos. Deporte de aventura.

**Dimensión festiva.** Ocio gozoso y alegre, la fiesta requiere libre consentimiento y un espacio de libertad. Acontecimiento social y global. Cohesión, solidaridad, identidad y pervivencia de grupos humanos. Autoafirmación colectiva, sentido de pertenencia, ruptura de lo cotidiano. Experiencia comunitaria, ritual, afirmación de la identidad colectiva.

Actividades: Espectáculo deportivo, Acontecimientos deportivos, Deporte autóctono, parques lúdico deportivos.

**Dimensión solidaria.** Desarrollo comunitario. Reivindicación de un estilo de vida mejor, con más justicia y calidad de vida. Vivencia altruista y social del ocio, necesidad de participar, apertura, comunicación, generosidad. Vivencia del otro, participación asociativa, gratuidad, voluntariedad. Vínculos comunitarios que se desarrollan a través del asociacionismo o señas de identidad colectiva generadas en campeonatos. Democracia, integración social.

Actividades: Competiciones en equipo, Deporte para todos, Asociacionismo deportivo, Animación deportiva.

**Dimensión productiva.** Englobaría aspectos de economía del deporte, deporte profesional, industria de artículos deportivos, vía utilitaria del deporte.

**Dimensión consumista.** Consumo deportivo.

**Dimensión terapéutica.** Recuperación funcional y trabajos de compensación.

**Dimensión ausente.** Ociosidad, sedentarismo

**Dimensión alienante.** Enajenación.

**Dimensión nociva.** Ludopatía, ociopatías.

La recreación como una de las formas de manifestarse el ocio moderno, debe abarcar todas las posibilidades y recursos culturales de una sociedad. Por otro lado, como actividad de ocio, debemos entenderla, no como un complemento del trabajo ni como una actividad de segundo orden. Por decirlo de una forma sencilla, nuestra vida debe tender hacia un tiempo de ocio, en este caso recreativo, hasta el momento en el que no solamente ocupe el mismo lugar relevante del trabajo, sino que se ponga por delante, tanto en importancia social como cultural.

Para mantener un tiempo, rico en posibilidades recreativas, es necesario que a las personas se les dote con una gran capacidad cultural, para que de acuerdo con sus intereses y posibilidades, puedan elegir libremente aquellas actividades que más les plazca. Cuanta más información y formación tengan las personas, mayor capacidad y mayor libertad de elección tendrán para cubrir su tiempo recreativo. A esas personas no les supondrá ningún problema encontrar motivos para divertirse. Por el contrario, ante una deficiente formación cultural, resulta a veces imposible encontrar algo que satisfaga y por supuesto el abanico de posibilidades se reduce a la mínima expresión. En la recreación podemos distinguir de forma notoria dos tipos de actividades recreativas: receptivas y ejecutivas. Las actividades receptivas son aquellas, donde la persona no participa directamente, sino que es receptora de las mismas; y las actividades recreativas activas son aquellas donde los participantes realizan directamente la actividad. La primera es un tipo de actividad más pasiva e individualista (por ejemplo un espectador), y la segunda es siempre participativa y por tanto más social.

<i>Actividades recreativas receptivas</i>	<i>Actividades recreativas activas</i>
<i>Lectura</i>	<i>Conversación</i>
<i>Asistencia a conferencias</i>	<i>Paseos y excursiones</i>
<i>Asistir a obras de teatro</i>	<i>Coleccionismo</i>
<i>Ir al cine</i>	<i>Danza, expresión corporal</i>
<i>Asistir a espectáculos deportivos</i>	<i>Participación en fiestas</i>
<i>Escuchar música</i>	<i>Juegos y deportes</i>
<i>Ver la televisión</i>	<i>Viajar, turismo, colonias</i>
	<i>Canciones</i>

La lista no es exhaustiva, pues las actividades humanas ociosas pueden recoger, como ya hemos dicho, cualquier tipo de actividad cultural, pero nos sirven para distinguir perfectamente entre las dos formas de entender la recreación. El límite que marca la diferencia entre una actividad recreativa con la que no es, es la intencionalidad. Podemos hacer deporte con la intención primaria de divertirnos, pero si, por cualquier razón, en un momento determinado convertimos ese tiempo lúdico, realizado libremente, y con un fin en sí mismo en algo obligatorio, se pierde su carácter voluntario y deja de ser una actividad autocreada.

Un hecho importante, de cara a la recreación se produjo durante la década de 1930, cuando la "*National Recreation Association*" difundió los principios de la recreación en Estados Unidos. Principios elaborados a partir de un trabajo de campo, donde se pidió la colaboración de cerca de 5.000 expertos en animación para que indicaran cuáles eran las actividades más populares y que mejor cubrieran las necesidades de la gente. Estos principios son los siguientes:

1) Todo niño necesita tomar parte en juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, y que han causado placer a través de las edades históricas: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, juegos de con balón, cantar, ejecutar instrumentos musicales, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, la jardinería y la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos por equipo, siendo camarada de empresas con otros, realizar actividades en grupos, tener aventuras y expresar su espíritu de camaradería.

- 2) Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacción personal. Debe ser ayudado a que adquiera las habilidades esenciales en ellas. Algunas deben ser de tal naturaleza, que puedan continuar practicándolas en su vida adulta.
- 3) Toda persona necesita poseer ciertas formas de recreo que ocupen poco espacio y puedan cumplirse en pequeñas fracciones de tiempo.
- 4) Toda persona necesita conocer bien cierto número de juegos de interior y de aire libre, que le resulten tan agradables que nunca haya un momento en que no sepa que hacer.
- 5) Toda persona debe ser ayudada a adquirir el hábito de hallar placer en la lectura.
- 6) Toda persona necesita conocer bien algunas canciones de buena música, para poder cantar cuando así lo desee.
- 7) Toda persona debería aprender a hacer algo bello con las líneas, los colores, los sonidos y el uso armonioso de su propio cuerpo. Y si no fuera capaz por sí mismo de satisfacerse con tales formas de actividad, debería encontrar placer en la pintura, el tallado, la escultura, la fotografía. La danza, etc., que otros ejecutan.
- 8) Toda persona debería aprender a tener costumbres activas; a respirar "a todo pulmón" al aire libre y al sol. Dado que el fin de la vida es vivir y no negociar, nuestras ciudades deberían planificarse más para vivir que para trabajar y comerciar en ellas. El sol, el aire, los espacios libres, los parques y los campos de juegos abundantes son esenciales para una vida con satisfacciones permanentes.
- 9) Habría que animar a todas las personas para que tuvieran uno o más hobbies.
- 10) Es de gran importancia educar el ritmo en las personas, ya que sin ritmo el hombre es incompleto.
- 11) Casi un año de cada diez se utiliza para comer. Debe tenderse a que esta décima parte de la vida humana esté iluminada por el juego de la inteligencia para que la comida no sea una función apresurada y sólo fisiológica, sino una oportunidad para ejercer la camaradería y desarrollar la personalidad. Comer debe ser un acontecimiento social y en el hogar algo así como una verdadera ceremonia cordial e íntima.
- 12) El descanso, el reposo, la reflexión y la contemplación son por sí mismos formas de recreación y nunca deben ser reemplazadas por formas activas.
- 13) Las actividades recreativas más importantes son aquellas que la persona domina de un modo más completo, en forma tal que pueda perderse en ellas, dándole todo lo que tiene y todo lo que es.
- 14) La satisfacción suprema del recreo sólo se obtiene por medio de alguna autorrealización, de cualquier clase que ésta fuese.
- 15) Las formas de recreación del adulto, a menudo - pero no siempre- deberían permitir el empleo de una parte de las capacidades que no se usan en el resto de la vida.
- 16) La persona sólo habrá triunfado en su vida recreacional, en la medida en que la forma de actividad que elija, cree en él un espíritu de juego y un sentido del humor, que en cierto modo, se transmita sus horas de trabajo, ayudándole a hallar placer en los pequeños acontecimientos de la vida.
- 17) Los juegos felices de la niñez son esenciales para el crecimiento normal. Las personas equilibradas, han tenido una infancia llena de juegos. Y siguen conservando más fácilmente ese equilibrio, si conservan esos hábitos infantiles de juego.
- 18) Participar como ciudadano en la creación de una mejor forma de vida que todos podamos compartir, es una de las formas más permanentemente satisfactorias de la recreación.
- 19) A fin de que hombres, mujeres y niños deseen vivir mejor estas formas de vida, la experiencia, ha demostrado la necesidad de la acción del grupo social o de la comunidad.

Ezequiel Ander-Egg (1992), nos da una clasificación de las actividades, desde el punto de vista del ocio, señalando cinco grupos que a su vez comprenden cada uno de ellos una amplísima diversidad de acciones socio-educativas-culturales, recordándonos que desde el punto de vista del ocio, lo sustancial no viene dado por lo que se hace, sino por la forma de llevar a cabo la actividad. Todas las actividades que nos planteemos pueden o no ser ociosas, dependiendo siempre de cómo se hagan:

### **FORMACIÓN**

Actividades que favorecen la adquisición de conocimientos y el desarrollo del uso crítico e ilustrado de la razón.

Jornadas, talleres, cursos, seminarios, ciclos de conferencias, mesas redondas, debates, reuniones de trabajo, círculos de cultura, educación de adultos

### **DIFUSIÓN**

Actividades que favorecen el acceso de determinados bienes culturales.

Del patrimonio heredado

De la cultura viva

Monumentos históricos, museos, galerías de arte, bibliotecas, hemerotecas, fonotecas, videotecas, etc.

### **ARTÍSTICAS**

Actividades que favorecen la expresión y que constituyen formas de iniciación o de desarrollo de los lenguajes creativos y de la capacidad de innovación y búsqueda de nuevas formas expresivas.

1. Artesanía o arte popular

2. Artes visuales

3. Artes escénicas

4. Danza

5. Música y canto

6. Lenguaje y literatura

7. Nuevas formas de cultura

1. Cerámica, Trabajo al barro,, talla de madera, tejido, bordado, macramé, encaje, ganchillo, crochet, cestería, trabajo en piel, tapiz, forja, trabajos en piedra, vidrio, cerería, juguetes y muñecos, trabajo en hueso, conchas, moluscos, miniaturismo o modelismo, trabajo en plumas, abanicos, joyas, bisutería, encuadernación.

2. Pintura, escultura, grabado, dibujo artístico y funcional, serigrafía, litografía, cartografía, bricolage, tatuaje, póster gráficos, ilustraciones de libros.

3. Teatro, mimo, títeres, marionetas, guiñol, juglares, trovadores.

4. Ballet, danzas folclóricas, expresión corporal, danza moderna,

danza jazz, danza libre, danza educacional.

5. Música folclórica, música moderna, música clásica, zarzuela-ópera, música coral, grupos musicales, bandas de música, rondallas y tunas.

6. Periódico popular, periódico mural, talleres literarios, producción de panfletos, trípticos, folletos, revistas.

7. Films, audiovisuales, fotografía, radio, TV, arte a través de la informática.

## LÚDICAS

Actividades físicas, deportivas y de aire libre que favorecen fundamentalmente el desarrollo físico y corporal

1. Esparcimiento (diversiones al aire libre)

2. Recreación

3. Juegos

4. Deportes

5. Gimnasia

1. Senderismo, paseos, footing, acampadas. Protección de la naturaleza y el medio ambiente.

2. Excursiones, juegos de salón, juegos de habilidad, juegos de ingenio.

3. Juegos deportivos (la indiana, balones gigantes, paracaídas, juegos con cometas, etc.)

4. Deportes de equipo, deportes individuales, deportes de raqueta, deportes de bastón, deportes de agua, deportes aéreos, deporte de lucha, etc.

5. Gimnasia rítmica, aeróbica, gimnasia jazz, yoga, tai chi, etc.

## SOCIALES

Actividades que favorecen la vida asociativa y la atención a necesidades grupales y la solución de problemas colectivos.

1. Organización y realización de reuniones y encuentros.

2. Movilización de barrios para realizar acciones conjuntas.

3. Asociacionismo

4. Fiestas

Reuniones informativas, encuentros con grupos de interés.

Marchas, manifestaciones, etc.

Promoción del asociacionismo cultural (clubes relacionados con algún centro de interés).

Fiestas urbanas, fiestas rurales, fiestas monográficas (del patín, de la bicicleta, de la cometa, de juegos tradicionales, de juegos alternativos, etc.), ferias.

Fuente: documento modificado, sustraído de Ezequiel Ander-Egg (1992)

Junto a la interpretación de los ámbitos a través de las dimensiones del ocio, Roberto San Salvador (2000), nos da un modelo de taxonomización de dichos aspectos, proporcionando de ésta manera, unos parámetros dentro de los que poder delimitar un modelo relacional de intervención política, estableciendo cuatro criterios de clasificación: según la actividad, según los espacios, según los tiempos y según los participantes:

#### **Según actividades**

Hobbies, coleccionismo, numismática, filatelia, antigüedades, gastronomía, cuidado de los animales, jardinería, bricolage, juegos y apuestas, juegos y juguetes, ocio electrónico, tertulia, paseo, cine, fotografía, vídeo, TV, radio, prensa, libro, música, danza, ballet, circo, teatro, mimo, teatro lírico, ópera, zarzuela, títeres, marionetas, pintura, escultura, arquitectura, patrimonio histórico-artístico-arqueológico, folclore, tradiciones, artesanía, fiestas, ferias. Modas, diseño y publicidad, visitas culturales, asistencias a congresos, espacios y tradiciones religiosas, aventura, salud, termalismo, viajes de incentivo, actividades en el agua, deportes individuales, deportes de equipo, deportes de pala y raqueta, deportes de montaña, senderismo, footing, gimnasia, yoga, tai chi, deportes de lucha, caza, pesca, ciclismo, motociclismo, patinaje, salvamento y socorrismo, deportes aéreos, deporte tradicional, etc.

#### **Según espacios**

Ocio doméstico, salas recreativas, salas de juego, casinos, bingos, ludotecas, patios escolares, parques y espacios urbanos, parques metropolitanos, áreas recreativas, pasillos verdes, parques nacionales, parques naturales, reservas naturales, parques temáticos, parques de ocio familiar, parques de atracciones, parques acuáticos, áreas rurales, turismo rural, agroturismo, ecoturismo, hoteles, hostales, campings, apartamentos, rutas itinerantes, salas de proyección, estudios, laboratorios, talleres, conservatorios, auditorios, teatros, bibliotecas, museos, salas de exposiciones, archivos, monumentos, centros culturales, locales de restauración, pistas, circuitos, campos, canchas, frontones, piscinas, gimnasios, polideportivos, saunas, baños termales, baños árabes, deportes aéreos, etc.

**Según tiempos** Tradición, modernidad, post-modernidad, residencia, vacación, estacional, multipropiedad, en fines de semana, etc.

**Según participantes** Deporte de alto rendimiento, deporte profesional, deporte para todos, deporte popular, deporte tradicional, deporte infantil, deporte universitario, deporte para la tercera edad, deporte para discapacitados, deporte poblaciones especiales, etc.

**Fuente: documento modificado sustraído de R. San Salvador (2000)**

### 1.5.1. Ocio creativo y desarrollo humano

El hombre es un ser inacabado con un bagaje de potencialidades a desarrollar. Cada instante de la vida puede contribuir o no a una realización plena en todas las áreas y manifestaciones del ser. Esta posibilidad depende en parte de las condiciones externas y fundamentalmente de cada persona. El ser humano es producto de sus pensamientos, acciones y emociones consciente o no, va tejiendo su propio destino siendo lo esencial, no solamente vivir sino construir la propia vida. El ocio forma parte de la vida del hombre y debe constituirse en un motor más para su desarrollo y alcanzar la plenitud. El ocio creativo contribuye al desarrollo pleno de las potencialidades de cada persona.

1. **El ocio creativo es personalizado.** Cada persona es una entidad única e irrepetible. Así como cada uno tiene una forma de aprender, cada uno tiene un modo de recrearse. El ocio creador contiene el hecho de que cada persona puede gestar sus propios proyectos, a su medida en función de sus necesidades, posibilidades y crecimiento.
2. **El ocio creativo es integrador.** El ocio en la actualidad es una realidad que mantiene unas estrechas relaciones con el trabajo, la familia y la comunidad, influyéndose mutuamente, así que esta visión integradora del hombre hace posible que desarrolle proyectos relacionados unas veces con el trabajo y otras con el ocio, sin que exista en ningún momento escisión entre ellos.
3. **El ocio creativo es producto de la educación.** El ocio es el resultado de la educación que recibe cada persona. Todas las conductas respecto del trabajo y de ocio son aprendidas y traducen los valores e ideas vigentes. Por tanto, es necesario tomar conciencia de la necesidad de educar en la escuela las actividades relacionadas con el ocio creativo, teniendo presente que para ello es insuficiente la educación formal que se recibe solamente en el periodo de escolarización. Por un lado, hay que insistir en la posibilidad formativa a lo largo de todas las etapas de la vida y por otro el que existen otras estructuras sociales que ofrecen una amplia oferta de actividades, dirigidas a educar para el ocio e general y para el ocio creativo en particular.

Educar para el Ocio Creador es una responsabilidad ineludible de la escuela y de las Instituciones propias de las sociedades modernas.



4. **El ocio creador requiere especialistas.** Para asumir el compromiso de desarrollar todas las potencialidades del ser humano, se necesitan especialistas que conozcan las pautas y necesidades así, como las formas de transformarlas por medio de la acción educativa y que perciban y brinden herramientas para la satisfacción y creación de un estado permanente de motivación. Como nadie puede transmitir lo que no tiene, es necesario que los especialistas en ocio, hayan tenido previamente sus propias experiencias de desarrollarse a sí mismos.
5. **Utilización del ocio para el desarrollo humano.** Una buena educación para el ocio incluye el aprendizaje por parte de las personas de conocimientos, procedimientos y actitudes vinculadas con su propia Calidad de Vida. Estos aprendizajes se centran en comprender que el tiempo es un recurso no renovable que nos pertenece y que, por tanto el modo de ocupar cada instante es una decisión personal siempre condicionada por variables culturales, económicas, políticas y sociales. Saber discriminar las necesidades ficticias que la sociedad de consumo ofrece permanentemente, de aquellas que pertenecen a cada persona y que constituyen la esencia y el desarrollo de cada ser. Comprender que la salud y la calidad de vida es una consecuencia de la integración de la totalidad de las actividades del hombre, tanto del trabajo como del ocio.
6. **Ocio y desarrollo humano: aprender a ser.** El Ocio como desarrollo humano se encuadra en el Aprender a Ser que se vincula con la libertad, la posibilidad de elegir, tener proyectos y ejecutarlos independientemente de los resultados y con la toma de decisiones y creatividad. El requisito fundamental es la propia conciencia de cada uno que le permite mantener sus propias experiencias, dirigirse a si mismo pues se trata de incorporar estrategias y técnicas de aprendizaje para asumir por si sólo el proceso a lo largo de toda la vida y de un conjunto de conductas emocionales que propicien y favorezcan todo el trabajo.

El Ocio creativo logra sus objetivos cuando las personas y los grupos logran crear espacios propios y gestar proyectos que satisfagan sus necesidades más profundas. Se fundamenta en el aprender a aprender ya que promueve el hacerse cargo de los proyectos y actividades sin la presencia de un coordinador o especialista que lo entretenga u organice.

El Ocio debe contribuir al desarrollo humano, siempre que contemple y profundice las necesidades sociales, de pertenencia de estima, de respeto, de identidad y de autorrealización. Debe contribuir al descubrimiento de las propias potencialidades y modos de expresión, al encuentro del hombre consigo mismo y a modos de inserción social, más constructivos y creativos.

## **1.6. Concepto antropológico del juego**

**1.6.1. El juego y su definición.** Podemos señalar que ya en los inicios de la antropología, a finales del siglo pasado, algunos antropólogos se preocuparon por estudiar las funciones del juego en la sociedad. Así la antropología del juego hay que considerarla como una rama de la antropología cultural y desde ese campo ha conseguido un soporte explicativo y apoyo científico. Fue Burnettt Tylor (1879) uno de los primeros estudiosos en reconocer la importancia del juego, escribiendo un artículo sobre su historia. Unos años después se publicó un artículo de Mooney (1890), sobre el

juego de raqueta de los cherokee, antecedente del moderno lacrosse. Otro autor importante en el estudio del juego deportivo desde el punto de vista antropológico fue Stewart Culin, siendo su mayor contribución, la elaboración de una clasificación de los juegos y su participación en el debate sobre el origen, la evolución y distribución de los mismos. Está considerado según Blanchard y Cheska como el creador de la ciencia de los juegos. Su obra, *Juegos de los indios norteamericanos* (1903) señala la importancia del juego en el desarrollo de las culturas de los pueblos indígenas (Blanchard y Cheska, 1986). Ya en el siglo XX, el alemán Karl Weule (1925) señala que el enfoque principal de una etnología del juego deportivo debería ser doble: remontarse a los comienzos del aspecto deportivo de la cultura y situar al juego deportivo como objeto cultural en su perspectiva teórica correspondiente. Según este autor, existen grandes diferencias entre el juego deportivo del hombre primitivo y los del hombre moderno. Para el primero, el juego deportivo está más relacionado con las tareas diarias de resolver los problemas de adaptación, supervivencia y defensa, mientras que los segundos, utilizan el juego deportivo para mejorar su cuerpo o competir por puro gusto, lejos de toda finalidad práctica o ritualizada. Elsdon Best (1925) estudió las actividades deportivas y lúdicas de los indios maorí de Nueva Zelanda y el británico Raymond Firth (1931), nos describió la competición de lanzamientos de venablos en la antigua Polinesia y su influencia en la vida económica y religiosa. También en 1931 aparece el libro de Alexander Lesser, *"The Pawnee Ghost Dance Game"*, donde se hace un análisis de la función del juego en el proceso cultural de este grupo de indios de las llanuras. En 1954 aparece el *"Homo Ludens"*, obra de referencia obligada para todos los estudios posteriores sobre el juego. Johan Huizinga comienza su obra diciéndonos que el juego es más antiguo que la cultura. Si observamos a los animales, veremos que juegan al igual que los hombres. Todos los rasgos característicos de juego se hallan en el juego de los animales. Desde formas simples como el juego entre cachorros de perros, a auténticas competiciones y bellas demostraciones ante espectadores. El juego en la vida animal es algo más que una manifestación fisiológica, pues en el transcurso del mismo entra en juego algo que sobrepasa el instinto y siempre tiene un significado simbólico. Según este autor son muchas las interpretaciones que se han dado sobre el sentido del juego: algunas de ellas, las señalo a continuación:

*"Como descarga de un exceso vital  
Impulso congénito de incitación  
Satisface una necesidad de relajamiento  
O como ejercicio para prepararse para la vida  
Para adquirir dominio sobre sí mismo  
deseo de dominar o de entrar en competencia  
Satisfacción de los deseos"* (Huizinga, 1994).

Roger Caillois (1959), con su obra *"Los juegos y los hombres"*, nos da una nueva clasificación de los juegos según predomine algunas de sus características, y también durante ese mismo año aparece el artículo *"Games in cultures"* de John Roberts, Malcolm Arth y Robert Bush (1959), donde definen el juego como una actividad recreativa caracterizada por: 1. *El juego organizado*, 2. *La competición*, 3. *Dos o más bandos*, 4. *Criterios para declarar a un vencedor*, 5. *Reglas tácitamente aceptadas, creando asimismo una clasificación de los juegos: juegos de destreza física, juegos de estrategia y juegos de azar*. Por último señalar la obra de Blanchard y Cheska (1986) *"Antropología del deporte"*, que supone un intento de síntesis y punto de referencia actual para el estudio del juego deportivo. En España, aunque existen varios

precedentes a partir del siglo XVII debemos resaltar entre todos, la obra de Rodrigo Caro (1563-1647), "*Días geniales y lúdicos*", como una referencia de la antropología del juego en nuestro país. Su obra recoge a través de diversos libros antiguos, los juegos que practicaban los romanos y los compara con los juegos de los jóvenes de su tiempo. Ya en el siglo XIX, aunque dentro del movimiento folclorista, podemos citar a Vicente Naharro con su obra Descripción de los juegos de la infancia (1818) y a continuación a Santos Hernández que escribió la obra de "*Juegos de los niños de las escuelas y colegios*" (1901) o la de Carreras y Candi, "*Folclore y costumbres de España*" (1934). Una obra que sirvió de referencia durante las dos siguientes décadas siempre refiriéndonos al mundo del juego, es la obra de García Serrano (1974) "*Juegos tradicionales en España*". Posteriormente el profesor Cristóbal Moreno Palos (1992) hace una recopilación de todos los juegos en su obra "*Juegos y deportes tradicionales en España*". Aunque el comportamiento lúdico es fácilmente reconocible, sólo es preciso observar un momento a los niños para comprobar que no es fácil definirlo y encuadrarlo conceptualmente. Existe una referencia obligada a la que todos los estudiosos a pesar del tiempo transcurrido acuden: el "*Homo ludens*", de Johan Huizinga .

En el presente trabajo, el estudio para delimitar el mundo del juego deportivo se basa, en primer lugar, en un resumen sobre la teoría del juego según éste autor; posteriormente, un estudio diacrónico sobre el concepto del juego en nuestro país y, por último, un análisis de la clasificación que hizo Caillois sobre el juego y su crítica a la obra de Huizinga. Por último aludiré a otros autores que en mi opinión no son tan relevantes para el tema que estamos tratando, pero nos sirven para completar el estudio. A nivel de conciencia el juego se opone a lo serio. Podemos decir que el juego es lo no serio, aunque también se podría decir lo contrario, dado que el juego puede ser algo muy serio. La risa que se encuentra también, en oposición con lo serio, no se puede vincular necesariamente al juego. La risa no se suele dar en el juego. Los niños juegan y normalmente no sienten la necesidad de reír. Como la risa, curiosamente, se da exclusivamente en los humanos, el homo ridens, caracteriza más al hombre, que el homo sapiens Huizinga. Por tanto podemos decir que el juego es una función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente. Por ello, vamos a limitarnos a señalar sus características y ver la conexión entre él y la cultura. El estudio de Huizinga se refiere básicamente a las formas superiores de juego, dejando a un lado los juegos infantiles, los juegos de azar y los juegos con animales. Según Huizinga (1994) las características del juego son las siguientes:

**1) Todo juego es antes que nada, una actividad libre.** Se puede dejar en cualquier momento; nunca se realiza por una necesidad física o moral y se practica en el tiempo de ocio de las personas. Es algo superfluo y nunca se convierte en una tarea y menos en una rutina. Todos los investigadores confirman el carácter desinteresado del juego.

**2) El juego es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la satisfacción que produce su misma práctica.** Cualquier juego puede absorber por completo y en cualquier momento al jugador o a los jugadores. La oposición en broma y en serio oscila constantemente.

**3) Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio.** Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como creación y es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera o transcurrido largo tiempo. esta posibilidad de repetición indefinida del juego, constituye una de las propiedades esenciales del

juego y del deporte que lo distingue de las demás manifestaciones humanas y es lo que hace permanezca en el tiempo de forma persistente. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo de acción, donde existe un orden propio absoluto, previamente establecido.

**4) *Todo juego tiene siempre cierta emoción y tensión, es decir, incertidumbre, azar.*** Con esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador, en fuerza, inventiva, arrojo y aguante, y también su personalidad.

**5) *Cada juego tiene sus propias reglas, obligatorias y aceptadas por todos los jugadores que participan en él.*** En cuanto se traspasan esas reglas se deshace el mundo del juego. El jugador que se salta las reglas es un "aguafiestas" y suele ser expulsado inmediatamente.

**6) *El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego.*** Es otra característica esencial del juego y la razón principal de su éxito a lo largo de la historia. El club deportivo tiende a perdurar en el tiempo, practicando siempre el mismo juego de forma repetitiva. Podemos decir que el club y el juego han ido siempre unidos, incluso en las culturas primitivas, siendo difícil separar del ámbito de lo lúdico, las asociaciones de tipo duradero. De hecho el juego funciona como motor para el mantenimiento de esas uniones. Uno se apoya en el otro y así consiguen su permanencia en el tiempo (fratias, clases de edad, sociedad de varones, como asociación de juegos).

**7) *El juego se rodea con facilidad de misterio y secretismo:*** esto lo vemos constantemente en el juego infantil, pero también se ve en los grandes juegos, arraigados en el culto de los pueblos primitivos y modernos. La expresión más clara que vemos de esta característica se da en el disfraz: el disfrazado, juega ser otro, y crea unos momentos de tensión y misterio que se contagia al resto. El juego es una lucha por algo o una representación de algo, de suerte que estas dos acciones pueden unirse, pudiendo el juego representar una lucha por algo, o bien sea una pugna para ver quién representa mejor algo. El niño cuando juega, casi cree, lo que está representando, sin llegar nunca a perder la conciencia de la realidad. Si del juego infantil pasamos a las representaciones sacras de las culturas arcaicas, entra en juego un nuevo aspecto: la espiritualidad. Este tipo de manifestación es algo más que una realización simbólica, porque se introduce el misticismo que es invisible y sagrado. Ortega en este sentido, señala que en las comunidades primitivas, todo aquello que no podían explicar, le daban una interpretación mitológica y sagrada. Según la vieja doctrina china, la danza y la música tienen como fin conservar el mundo en marcha y predisponer a la naturaleza en favor del hombre. De las competiciones celebradas en los comienzos de las estaciones depende el curso próspero del año. Si no se hicieran, la cosecha seguramente peligraría. Al hilo de lo contado, nos dice Fromenius: *la humanidad ha tomado conciencia de los fenómenos del mundo vegetal y animal y ha adquirido entonces sentido del orden y del tiempo y del espacio, de los meses y de las estaciones y del curso solar. Y mima este orden total de la existencia en un juego sagrado. En estos juegos y mediante ellos realiza los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse. Pero estos juegos, señala Huizinga, significan algo más, porque de sus formas lúdicas, ha nacido el orden de la comunidad de los hombres, las instituciones de su primitiva forma estatal.*

**8) *Es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra.*** El agón, forma de designar el juego en Grecia, presenta todas las características formales del juego y pertenece más que nada al dominio de la fiesta, es decir, a la esfera del juego. En las culturas primitivas, durante las grandes fiestas de iniciación en las que los adolescentes son admitidos en la sociedad de varones, se suspende toda actividad social ordinaria para dar paso a un tiempo sagrado de juego. Lo vemos también en las fiestas saturnales, en los carnavales y en la

actualidad en las fiestas estudiantiles, con el nombre de "*estudiantadas*" o fiesta del novato. La comunidad arcaica juega como juegan los niños y los animales, y este juego está lleno desde el principio de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo. Sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida; lo que antes fue juego mudo, cobra ahora forma poética y va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego que es lo primario. Platón no tenía ningún reparo en incluir las cosas sagradas en la categoría de juego.

En Platón se daba esta identidad entre el juego y la acción sacra. "*Hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser juguete de Dios, y esto es lo mejor en él. Por esto tiene que vivir la vida de esta manera, jugando las más bellos juegos, con un sentido contrario al de ahora: considerar la guerra como una cosa seria..., pero en la guerra apenas si se da el juego ni la educación, que nosotros consideramos como lo más serio. También la vida de paz debe llevarla cada uno lo mejor que pueda ¿Cual es la manera justa?. Hay que vivirla jugando, jugando ciertos juegos, hay que sacrificar, cantar y danzar para poder consagrarse a los dioses, defenderse de los enemigos y conseguir la victoria*". Entre la fiesta y el juego existen relaciones estrechas y características comunes, y en la danza es donde ambos conceptos parecen fusionarse. En el ámbito de la fiesta, el pueblo que acude a los santuarios, se reúne para una manifestación de alegría: consagración, sacrificio, danza sagrada, competición sacra, representaciones, misterios. Todo se celebra o se ejecuta o "*juega*" como una fiesta. Platón pensaba en los juegos consagrados a la divinidad como lo más alto a que el hombre puede dedicar su afán en la vida. Algo relevante, digno de destacar, según Huizinga es que en ninguna de las mitologías que se conocen, se haya encarnado el juego en una figura divina demoniaca, mientras que, al contrario, a menudo aparecen divinidades jugando. Otro dato curioso sobre el juego es comprobar que todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecida.

Los juegos de competición y de lucha se designan, de acuerdo con el término griego, con la palabra agón. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego. Se juega o se lucha siempre por algo. Por ello el concepto de ganar guarda una relación estrecha con el juego y la competición. La seriedad con que se verifica una competición en modo alguno significa la negación de su carácter lúdico. La competición aparece, como cualquier otro juego, sin finalidad ninguna, lo que quiere decir que se mueve dentro de sí misma sin importar, en principio, el resultado del juego. En alemán se dice "*no importan las canicas, lo que importa es el juego*". Lo importante es que el juego salga bien y eso es lo que proporciona la mayor satisfacción a los participantes. En segundo término, el valor de la victoria se impone, dando al ganador prestigio, honor y curiosamente este éxito logrado se transmite, en alto grado, del individuo al grupo, de los jugadores a los espectadores. Todo el grupo se identifica con uno de los bandos; podemos observar con claridad el carácter antitético y antagónico del juego, que casi siempre se desarrolla entre dos bandos.

En este sentido, los etnólogos han ido descubriendo que la vida comunal de los periodos arcaicos de la cultura descansa también en una estructura dual. El dualismo primitivo, donde la tribu se divide en dos mitades o fratias enfrentadas y exógamas. Los dos grupos se diferencian por su totem. La relación entre las dos mitades o fratias

es de lucha y competición, pero a la vez de ayuda recíproca y de prestación de servicios. Juntas forman en una serie casi ininterrumpida de fiestas formalizadas escrupulosamente en la vida pública. El sistema se extiende a todas las manifestaciones de la tribu. Cada ser, cada cosa pertenece a una de las dos mitades, de suerte que todo el cosmos está incluido en la clasificación. Junto a la división en fratias, existe también el agrupamiento por sexos. Lo tenemos como ejemplo en China, con el yin y el yan, principio femenino, que representaba la luna, el frío y el invierno y masculino que encarnaba el sol, el calor y el verano, que se van reemplazando el uno al otro y con su colaboración, mantienen el ritmo de la vida. Marcel Granet, describe como la fase original de la cultura china fue un estado en el que los clanes rurales celebraban las fiestas de las estaciones mediante competiciones que deben fomentar la fertilidad de la tierra y la prosperidad de las cosechas. A toda fiesta bien celebrada, a todo juego ganado y sobre todo en los juegos sagrados, la comunidad arcaica siente la intensa convicción que, de ese modo, se atraen bendiciones para el grupo. El sacrificio o las danzas sagradas han salido bien, y entonces todo está en orden las potencias superiores están a favor y se asegura el bienestar cósmico social de todos. Según Granet, la fiesta invernal del periodo arcaico chino, que celebraban sólo los hombres en sus casas, ofrecía un carácter muy dramático. En estado ebrio y de frenesí se ejecutaban danzas animales y se hacían juegos de prestidigitación. Se excluían a las mujeres y la acción de las ceremonias se hallaban vinculadas al resultado de la competición. Granet, termina diciéndonos que éste fue el principio dentro de los clanes y de las tribus de una organización articulada y jerárquica, que nos llevó a los sistemas feudales en un primer momento y posteriormente a la formación de sistemas estatales. Casi toda la acción ritual toma forma de competición ceremonial y pertenece al dominio del juego. Los tipos de juegos que se utilizan son muy variados y no siempre son competitivos; por ejemplo los juegos de azar, cantos, etc. (Huizinga, 1994).

Una de las manifestaciones más conocidas por los antropólogos, relacionadas con el dualismo primitivo es el fenómeno potlanch: es una fiesta en la que uno de los grupos con toda clase de ceremonias, debe agasajar al resto de la tribu, hacerles regalos y así demostrar su superioridad. Esa actitud obliga a la otra parte a hacer lo mismo, intentando superarlo para demostrar que son superiores. Estos distribuidores de riqueza, no sólo ganaban el prestigio de la tribu, con el reparto de bienes, sino que también para demostrar su superioridad destruían todo su patrimonio. El contrario, por su parte, se ve obligado a destrozar otro tanto o más. La fiesta transcurre en forma de acción sagrada o de juego y se acompaña con cantos y danzas. La etnología está buscando una explicación al fenómeno potlanch que ha llegado a nuestros días con la costumbre de los regalos entre familiares y amigos. Lo primario del fenómeno potlanch es el instinto agonal; el juego de la sociedad que potencia y eleva a una esfera superior la personalidad individual o colectiva. Es a veces un juego serio, un juego fatal, o a veces sangriento, un juego sagrado y a pesar de todo un juego. El Potlanch se le puede considerar como la forma más elaborada de una necesidad fundamental de la humanidad que se puede designar como el juego por la gloria y el honor (Huizinga, 1994).

Desde la vida infantil hasta las actividades humanas más desarrolladas, uno de los impulsos más poderosos para conseguir el perfeccionamiento de los individuos y del grupo es el deseo de ser loado y honrado. Se busca "*hacerlo bien*" y hacerlo mejor que otros. Para ofrecer esta demostración de superioridad se utiliza, sobre todo, la pugna y la competición. Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan desde el principio, en el

círculo de la competición, es decir, del juego. A este sentido lúdico y agonal se le une un espíritu que persigue el honor, la dignidad y la belleza. Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo músico y lo lógico y lo plástico buscan su forma y expresión en un juego noble. En el proceso de formación de cada cultura, la función agonal está siempre presente. A todo lo ancho de la tierra, la vida social primitiva está dominada por un complejo de representaciones y prácticas de carácter agonal. Estas formas agonales del juego son congénitas a la propia naturaleza humana que siempre se esfuerza por superarse, ya sea por el honor o por la victoria sobre lo terrenal. Posteriormente, en sociedades, como la griega y la romana, sigue constituyendo un principio social dominante, todas las actividades relacionadas con la competición. En Grecia tenemos como máxima expresión los Juegos Olímpicos, y en Roma los ludus, que no eran otra cosa, que luchas de gladiadores, de animales o de carros, que pertenecen por completo a la esfera de lo agonal. La vida medieval, está impregnada de juego competitivo; por un lado, tenemos el juego popular desenfrenado, lleno de elementos paganos que han perdido toda significación sacra. Por otro, los juegos de caballería, la consagración del caballero, el torneo, las órdenes de caballería, encarnan el factor lúdico entre esta clase ociosa (Huizinga, 1994).

La definición de los términos, juego y jugar no es nada fácil, debido a que pocas palabras poseen un contenido semántico tan versátil y al mismo tiempo tan confuso. Por eso entre los estudiosos del tema no ha habido nunca acuerdo a la hora de delimitar el campo y así poder dar una definición lo más aproximada posible de su significado. Debido a esta problemática, he decidido, en lugar de ofrecer la que pudiese entenderse como la más acertada, según mi opinión, presentar las más representativas. Para empezar, transcribo las definiciones que Huizinga nos da en el *Homo Ludens*: “*El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual*”. En otro momento de su obra, cuando intenta delimitar el campo del juego y sus expresiones en el lenguaje, señalando que aunque todos los pueblos juegan y lo hacen de una manera extrañamente parecida, no siempre la palabra juego, abarca el mismo sentido universal en el lenguaje de los pueblos. Así llega a darnos una nueva definición, recogiendo el sentir de los idiomas europeos modernos: “*El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente*”. Así definido nos dice Huizinga que puede recoger todo lo relacionado con los juegos de los animales, de los niños y de los adultos: juegos de fuerza y de habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones<sup>22</sup>. Según Caillois, el profundo y original trabajo que llevó a cabo Huizinga, adoleció de forma deliberada de ciertas formas del juego, ciñéndose exclusivamente al dominio del juego competitivo. No trata en ningún momento de los juegos de apuestas y de azar y Caillois elige otra que recoge con mayor amplitud todas las posibilidades que nos da el juego y no solamente los juegos de competición: “*El juego es una acción u ocupación voluntaria que se ejerce dentro de ciertos límites preestablecidos en el tiempo y en el espacio y de acuerdo con unas reglas aceptadas libremente, pero que obligan a una estricta observancia; que encuentra su finalidad en*

*sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser "algo distinto" de la vida normal" (Caillois, 1958).* Aunque para Caillois esta definición recoge mejor el concepto de juego, sigue siendo para él incompleta al no contemplar en esas características, ciertos juegos como los juguetes, malabares, juegos de manos, cometas, columpios, crucigramas.

**1.6.2. El juego y su Clasificación.** La manera de solucionar el problema de la definición, lo soluciona Caillois distinguiendo en el juego tres de sus características principales: la competición, la suerte y la máscara. Las tres entran en el dominio del juego: se juega al voleibol, al ajedrez o al bádminton (agôn); a la ruleta, o la lotería (alea) y se juega a los piratas o se hace de rey o princesa (mimicry). Con esto no se abarca por entero el universo del juego; falta el impulso lúdico, principio vital, de libre improvisación que llamaremos paidía y complementando a este último aspecto, el ludus como una tendencia de someter al juego a convenciones arbitrarias, imperativas y voluntariamente inhibitorias, con el fin de obtener un resultado carente de valor, pero muy determinado. En la búsqueda de un intento genérico de clasificación, el autor huye con buen criterio de referirse directamente a experiencias concretas, y trata de poner en un orden nuevo esas experiencias, de acuerdo con unos principios objetivos (Caillois, 1954):

**Agôn.** Un gran número de juegos presenta formas competitivas. Una de sus características es que debe existir un equilibrio entre los contendientes, para que el triunfo tenga realmente un valor para el vencedor. La regla de las competiciones deportivas es que luchan sólo dos individuos o dos equipos (polo, tenis, lucha, esgrima, etc.) o que se dispute entre un número indeterminado de competidores (carreras, golf, equitación etc.). La igualdad en el juego competitivo es tan consustancial al mismo, que cuando no existe, se crea artificialmente. La fuerza motriz de la competición es la de sobresalir entre todos y ser reconocido por su dominio en ese campo. El ejercicio del agôn requiere entrenamiento y mucho esfuerzo y ganas de triunfar. Aparece como la forma más pura del mérito personal y es además capaz de expresarlo.

**Alea.** Es la palabra latina que quiere decir, juego de dados. Con ella, Caillois quiere designar todos aquellos juegos que al contrario del agôn, se basan en una desigualdad de los jugadores, se encuentran fuera de su campo de influencia y escapan totalmente al control de los mismos. No se trata de vencer a un adversario, sino triunfar sobre el destino. El único que determina la victoria o la derrota es el destino, y si hay rivalidad, la victoria sólo significa que el vencedor ha tenido más suerte que el perdedor. Es la arbitrariedad de la suerte lo que constituye el único móvil del juego. El jugador desempeña un papel totalmente pasivo. Al contrario del agôn, alea niega el trabajo, la paciencia, la destreza, y la aptitud. Excluye el dominio de una especialidad, el orden, y el entrenamiento. Alea es fracaso total o éxito total. Juegos puros de esta categoría son: los dados, la ruleta, cara o cruz, la lotería. Algunos juegos como el dominó y la mayoría de las cartas, combinan el agôn y alea: el resultado es que el azar reparte el juego, y cada jugador según sus capacidades trata de explotar lo mejor posible lo que el destino le ha dado. Asimismo, combinando el juego equilibrado de agôn con alea, surge la apuesta como otra modalidad de juego (carreras de caballos, pelota vasca, etc.). Agôn y alea obedecen a la misma regla: la creación artificial de condiciones de absoluta igualdad para los jugadores de las que se ven privados en la realidad. Representan un intento de sustituir las incertidumbres de la vida diaria por situaciones perfectas que



permitan delimitar con claridad el papel que corresponde a la suerte y el que corresponde al esfuerzo.

**Mimicry.** En este caso, el juego consiste en convertirse uno mismo, en otra persona de forma ficticia. En el juego infantil encontramos un rastro variado de este tipo de juegos, donde el niño juega a creer que en realidad es otro personaje. Se despoja de su propia personalidad para meterse en el papel de otro. Ejemplos de esta categoría de juegos los tenemos cuando el niño hace el avión, juega a los soldados o finge ser un mosquetero. A esta categoría, nos dice Caillois, pertenecen también los juegos de máscaras y de disfraz y por supuesto las representaciones de teatro y las interpretaciones dramáticas, narradores, etc. El placer consiste en ser otro o en hacer creer a otros que se es una persona distinta. La mimicry posee la mayoría de las características del juego excepto la sumisión constante a reglas definidas previamente como ocurre con agôn.

**De la paidia al ludus.** La capacidad primaria de improvisación y vitalidad, que el autor llama paidia, va acompañada según él, del gusto de superar dificultades artificiales, llamándole a éste aspecto del juego, ludus. Así, llegamos a los juegos más diversos, a los que sin miedo a exagerar se pueden atribuir cualidades civilizadoras. El concepto paidia abarca las manifestaciones espontáneas del instinto lúdico y, por tanto, semejantes manifestaciones no suelen tener nombre y no podrían tenerlo, porque se hallan fuera de toda regla definida. Posteriormente surgen las técnicas y las reglas y con ellos los primeros juegos: el salto de pídola, el escondite, la gallina ciega, los juegos con aros y las muñecas. En ese momento comienzan a dividirse los distintos tipos de juego: sea agôn, alea o mimicry. Figuran en esta categoría también, el vencer una dificultad o salvar un obstáculo. El haber logrado al fin adivinar lo que hay en el fondo de esas dificultades no supone otra ventaja que la satisfacción interior de haberlas resuelto. El ludus es complemento y evolución de paidia, a la que disciplina y enriquece. Ofrece la posibilidad de adiestramiento y con frecuencia termina con el aprendizaje de una habilidad determinada o también la capacidad de hallar respuestas acertadas a problemas. El ludus se distingue del agôn, en que se lucha no contra otros, sino contra una dificultad: la cometa, los boliches, el diábolo o el yo-yo, son ejemplos de juegos de habilidad manual, donde predomina el ludus. Los solitarios o el juego de los nueve anillos pertenecen a otra categoría: se requiere en todo momento un don de cálculo y de combinación. Los crucigramas, los rompecabezas, los anagramas, todo tipo de acertijos constituyen innumerables variedades de la forma más divulgada y pura de ludus.

**Illinx.** Son aquellos juegos que se traducen en un deseo de embriaguez, turbación o vértigo. Existen muchos precedentes de estos juegos; por ejemplo los zancudos de Anguiano o los hombres voladores de México, o el típico juego de los niños de girar vertiginosamente sobre sí mismos. Existen en la actualidad, una gran variedad de maquinarias que ofrecen en las ferias o los parques de atracciones todo tipo de juegos de vértigo e incluso dentro del mundo del deporte se han puesto de moda ciertos deportes de riesgo: escalada, vuelo libre, surf, puenting, surf en el aire, vuelo acrobático.

Y con esto, termino con la clasificación que nos da Caillois, del mundo del juego. En el agôn, el jugador confía únicamente en sí mismo y pone en juego todas sus aptitudes para dar de sí lo mejor que puede. Alea confía en todo, menos en sí mismo, y se subordina a unos poderes que jamás podrá controlar. En la mimicry se imagina ser otro y se inventa un universo ficticio. Illinx es la búsqueda de la emoción en el vértigo. Paidia y ludus, ofrecen al juego en general, la improvisación y la inestabilidad así como

la práctica de ciertos juegos no competitivos. Roberts, Arth y Bush (1959) dan la siguiente clasificación de los juegos: *"Definen el juego, como una actividad recreativa caracterizada por el juego organizado, la competición, de dos o más bandos, criterios para adoptar unas reglas tácitamente aceptadas". Vencedor.* La definición de Norbeck (1974), se acerca más a los postulados de los antropólogos, dice así: *"Su comportamiento se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia"*. Así definido, el juego incluye los juegos y los deportes, las funciones teatrales y otras formas de pantomima; la pintura, la danza, y todo el espectro de las artes y la estética, la sátira y el humor, la fantasía y los estados psicoextáticos. Blanchard y Cheska (1988), a manera de resumen, nos dicen que el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, que se define difícilmente por eliminación de los demás comportamientos, pero que se distingue por una variedad de rasgos. Es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a la irrealidad; definen el juego deportivo como: *"actividades competitivas que requieren destreza física, estrategia y suerte, o cualquier combinación de esos elementos. Todo juego puede, además, incluir cantidades variables de coacciones y restricciones (reglamentos o pauta preestablecida) y puede resultar más o menos lúdico o laboral en su práctica"*. El diccionario de las Ciencias del Deporte hace un estudio detallado de los distintos aspectos que rodean el concepto del juego. Sin dar una definición cerrada, viene a decir que *"la actividad del jugador es una manera de ser y de actuar particular, espontánea, en relación de reciprocidad con la cultura de cada uno, con el entorno lúdico y con sus características económicas. Esta manera de ser y de actuar, en principio independiente de la edad, del sexo y de la raza, se ve modificada por la experiencia"*.

Si buscamos en las raíces etimológicas españolas el significado del juego, veremos que las mismas derivan de los términos latinos *"locus"* *"locari"*. Como consecuencia de ello, la mayoría de los idiomas románicos poseen términos derivados de los iniciales. Según Corominas(1973), el vocablo juego procede del latín vulgar *"jocus"* que significaba broma, chanza, diversión. Menéndez Pidal (1945) procede del latín *"jocare"*, antiguo *"jocar"*, que significa broma. La otra vía sobre el origen de la palabra juego, proviene de la voz latina *"ludus"*, y significa juego infantil, recreo, competición, juegos públicos, juegos de azar, representación teatral. El paso del *"ludus"* al *"jocus"* se realiza trasladando el contenido de su significado más el concepto de broma, diversión.

En nuestro país tenemos precedentes documentados en el Poema del Mío Cid (*Quiso jugar a las armas en presencia de su mujer y de sus hijas*). Libro del Ajedrez de Alfonso X (*Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de iuegos e de trebeios con que se alegrassen*). En el libro de Apolonio (*A la pelota luego comienzan a jugar, en este tiempo a eso suelen ello jugar*). En el poema de Fernán Gonzalez (*E a tablas e a castanes jugan los escuderos*). En los Siete Infantes de Lara. Romance de don Rodrigo (*Después que hubieron comido/pidieron juego de tablas*). En el siglo XIV, lo encontramos documentado en el Arcipreste de Hita (*No digas mal d'amor en verdat nin en juego*), con el significado de recrearse, divertirse, bromear, burlar. Durante los siglos XV y XVI, aparecen con el mismo significado que en siglos anteriores, introduciendo el concepto de apostar, poner en suerte y está documentado entre otros en el Cancionero de Baena (*E si el juego es dubdoso [...]Me ganad*). En el cancionero de Romances,

Romance de Fajardo (*Jugando estaba el rey moro/ y aún al axedrés un día*. A caballo entre el siglo XVI y XVII, el uso de las palabras juego y jugar no varían por lo que es de suponer que para esa época, su uso estaba generalizado. Encontramos información entre otros Mariana, Pedro de Cobarrubías o en Luque Fajardo. Sebastián de Cavarrubias en el Tesoro de la Lengua castellana o española, comienza definiendo la palabra juego como: “*un entretenimiento o pasatiempo necessario a los hombres que trabajan con el entendimiento para recrearse y poder bolver a tratar con nuevos bríos las cosas de veras*”. Refiriéndose en esta definición sobre todo a los juegos de azar. Sin embargo, termina el párrafo sobre la palabra juego diciendo que: los muchachos tienen muchos juegos, cada uno de ellos se pone en su letra propia, como juego de argolla, etc., y los que son entretenimiento o ejercicio de hombres, como juego de pelota, verbo pelota, etc. En cuanto a los intentos de clasificar los juegos, debemos empezar diciendo que uno de los primeros se lo debemos a Alfonso X, en su “*Libro de los Juegos*”. Por su interés lo transcribo íntegramente: “*Por que toda manera de alegría quiso Dios que ouiesse los omnes en si naturalmientre, por que pudiessen soffrir las cueytas e los trabaios quando les uniessen, por end los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiessen auer complidamientre. Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de iuegos e de trebeios con que alegrassen. Los unos en caualgando, assi como boffordar, e alançar, e tomar escud e lança, e tirar con ballesta o con arco, o otros iuegos de qual manera quiere que sean que se pueden fazer de cauallo. E como quiere que esso se torne en usu e en pro de fecho de armas por que non es esso mismo, llaman le iuego.*

*E los otros, que se ffazen de pie, son así como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, ferir la pelota, e otros iuegos de muchas naturas en que usan lo omnes los miembros por que sean por ello mas rezios e recibam alegría. Los otros iuegos que se fazen seyendo, son assi como iogar açedrex e tablas e dados, e otros trebeios de muchas maneras. E como quiere que todos estos iuegos son muy buenos cadaunos en el tiempo e en el logar o conuienen, pero por que estos iuegos que se fazen seyendo, son cutianos e se fazen tambien de noche como de dia, e por que las mugieres que non caualgan e estan encerradas an a usar desto, e otrosi los omnes que son uieios e flacos, o los que han sabor de auer sus plazeres apartadamientre por que non reciban en ellos enoio nin pesar, o los que son en poder ageno assi como en prision o en catiuerrio o que uan sobre el mar, e comunalmientre todos aquellos que han fuerte tiempo, por que non pueden caualgar nin yr a caça ni a otra parte, e han por fuerça de fincaren las casas e buscar algunas maneras de iuegos con que hayan plazer e se conorten e no esten baldios.*

*E por ende nos don Alffonso, por la gracia de dios y Rey de Castiella, de Toledo, de León, de Gallizia, de Seuilla, de Cordoua, de Murçia, de Jahen e del Algarue, mandamos fazer este libro en que fablamos en la manera daquellos iuegos que se fazen mas apuestos, assi como acedrex e dados e tablas. E como quier que estos iuegos sean departidos de muchas maneras, por que el acedrex es mas noble e de mayor maestria que los otros, ffablamos del primeramientre. Pero ante que esto digamos, queremos amostrar algunas razones segunt los sabios antiguos dixieron, por que fueran falladas estas tres maneras de iuegos, assi como acedrex e dados e tablas. Ca sobresto dixieron muchas razones, queriendo cadauno mostrar por que fueran fllados estos iuegos; pero aquellas que son mas ciertas e mas uerdaderas, son estas:*

*Segunt cuenta en las ystorias antiguas, en India la mayor ouo un rey que amaua mucho los sabios e tenielos siempre consigo e fazieles mucho amenudo azenar sobre los fechos que nascien delas cosas. E destos auie y tres que tienien sennas razones. E uno dizie que mas ualie seso que uentura, ca el que uiuie por el seso fazie sus cosas ordenadamientre e aun que perdiessse, que no auie y culpa, pues que fazie lo quel conuinie.*

*Ell otro dizie que mas ualie uentura que seso, ca si uentura ouiesse de perder o de ganar, que por ningun seso que ouiesse, non podrie estorcer dello. El tercero dizie que era mejor qui pudiesse ueuir tomando delo uno e delo al, ca esto era cordura; ca en el seso quanto mejor era, tanto auie y mayor cuydado como se pudiesse fazer compidamientre. E otrosi en la uentura quanto mayor era, que tanto auie y mayor peligro por que no es cosa cierta. Mas la cordura derecha era tomar del seso aquello que entendiesse omne que mas su pro fuesse, e dela uentura guardarse omne de su danno lo mas que pudiesse e ayudarse della en lo que fuesse su pro.*

*E desque ouieron dichas sus razones much affincadas, mandoles el Rey quel aduxiesse ende cadauno muestra de prueua daquello que dizien e dioles plazo, qual le demandaron, e ellos fueron se e cantaron sus libros , cadauno segund su razon. E quando llego el plazo, uinieron cadaunos antel rey con su muestra. E el que tenie razon del seso, troxo el acedrex con sus iuegos, mostrando que el que mayor seso ouisse e estudiessse aperçebudo, podrie uencer all otro. E el segundo que tenie la razon de la uentura, troxo los dados mostrando que no ualie nada el seso si no la uentura, segunt parescie por la suerte llegando el omne por ella a pro o a danno. El tercero que dizie que era mejor tomar delo uno e delo al, troxo el tablero con sus tablas contadas e puestas en sus casas ordenadamientre, e con sus dados, que las mouiessen pora iugar, segunt se muestra en este libro que fabla apartadamientre desto, en que faze entender que por el iugo dellas, que el qui las supiere bien iogar con las tablas de manera que esquiudara el danno quel puede uenir por la auentura delos dado.*

En los vocabularios de Palencia y Nebrija se realiza una especie de clasificación de los juegos: Nebrija (1951) recoge los juegos de:

*“De palabras, de veras, de placer, de fortuna, de axedrez, de pasa pasa, de mirar, de pelea, de cañas, a caballo, y para desenojarse”.*

Palencia (1957) cita los siguientes juegos:

*“iuego gimnico, iuego scenico, y iuego circense o de dança”.*

Aparece también en la obra de Cristóbal Méndez (1553) con el sentido de apostar o poner en suerte (*Libro del ejercicio*). Mariana, como certamen o juegos públicos (*Tratado contra los juegos públicos y en la Historia de España*). Otros documentos interesantes para la historia de los juegos en España son: el libro de Alonso de Ledesma (1562-1623) titulado "*Juegos de nochebuena a lo divino*", donde el autor utiliza juegos infantiles, combinándolos con refranes, canciones y adivinanzas; el libro de Alonso Remón, "*Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas para que en todo género de estados se recreen los sentidos, sin que se estrague el alma*". En este periodo, el juego no cambia de significado aunque se le van añadiendo nuevas actividades: actividad recreativa, competitiva y transitiva, broma, burla, cosa de poca importancia, certamen deportivo, juegos públicos, relatos, decires, historias, apuestas,

engaños, artimaña, truhanería. Durante los siglos XVII y XVIII, aparecen tres variantes: actividad recreativa, diversión; broma, burla y certamen deportivo, fiestas públicas. También aparecen otros significados, entre los que destacan movimiento, cambio valor de las cartas en el juego de naipes, poder de influencia o resolución, orden de colocación de algunas cosas, conjunto, colección de cosas, juego de palabras. Documentado en Covarrubias y en el Diccionario de Autoridades.

Quiero destacar, en este breve resumen, algunos autores que dentro de la bibliografía consultada no suelen ser citados pero que, sin embargo, tienen a mi entender un papel relevante en el estudio de los antecedentes del juego en España. En primer lugar me referiré a Rodrigo Caro (1626), que en sus "*Días geniales y Lúdicos*", investiga la antigüedad y el origen de "*los juegos que ahora usan especialmente entre los muchachos*". Como buen erudito que era, intentó relacionar los juegos antiguos, sobre todo de Roma, con los juegos de niños de su época. Nos dio una clasificación de los juegos que coinciden con sus diálogos. *El primero y segundo diálogo, trata de los juegos gimnicos; el tercero y cuarto trata de muchos juegos y ejercicios: místicos, simposíacos, saturnales etc. El quinto trata de los juegos de burlas y juegos en general y el sexto lo dedica a los juegos de niño.*

Ya en el siglo XIX hay que citar a Jovellanos como la persona ilustrada que a través de su obra trató el mundo del juego de una manera más extensa. En su Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas, y sobre su origen en España, publicada en 1812, opina sobre las prohibiciones pasadas y señala la necesidad de que la gente se divierta, eliminando todo aquello que fuese contra los ideales de felicidad y progreso. [*..En unas partes, se prohíben las músicas y cencerradas, y en otras las veladas y los bailes...*].

También en el siglo XIX, el Novísimo Diccionario, recoge de pasada lo hecho por Covarrubias y el Diccionario de Autoridades, asignándole además un aspecto que sería luego citado por todos los diccionarios posteriores: juego que tiene reglas. Actualmente, el término juego se ha convertido en una de las palabras más polisémicas de la lengua castellana y se presenta con usos diferentes: como juego, apuesta, desafío, articulación, movimiento, conjunto de cosas, habilidad para conseguir una cosa, intriga, broma, burla, actividad recreativa y competitiva, sometida a reglas, certamen deportivo, lugar donde se juega, valor de las cartas y naipes, jugada. En la colección de "*Juegos para niños de ambos sexos*", preparada por Fausto López Villabril (Madrid, 1855), incluye los siguientes juegos:

*Para niños*

*El peón, la rayuela, la escalera, carmona, el huerto, el lobo, la campanada, Juan Rubí, San Severin del monte, la china, el toro dado, el marro, el paso, el salto y el reloj.*

*Para niñas*

*El aro, la pelota de aire, el volante, la comba, el escondite, las cuatro esquinas, la rueda, la gallinita ciega, San Severín, la viejecita, los caracoles, la viudita, el Conde de Cabra, el abrazo, la panadera, el viaje, la limón, el puente, el cubiletero, el milano, San Miguel, diablo y los pitos...* Encontramos también a Vicente Naharro (1918) que escribe un libro con el nombre de "*Descripción de los juegos de la infancia. Los más apropiados a desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico*". Todos los juegos se describen en el libro con gran sencillez y algunos van acompañados con sus rimas y canciones. En 1881, siguiendo el ejemplo inglés, Antonio

Machado crea en Sevilla la "*Sociedad de Foklore Español*" y a poco empiezan a publicarse por todo nuestro país, libros donde se recopilan los juegos de las distintas regiones españolas. Los juegos infantiles o juegos de la infancia se aprovecharon a finales del siglo XIX para componer muchas Aleluyas (casa de los sucesores de Antonio Bosch). La Editorial Saturnino Calleja, especializada en temas educativos e infantiles, publicó en 1901 el libro "*Juegos de los niños en las escuelas y colegios*", de P. Santos Hernández. En él da una descripción de multitud de juegos infantiles, no superada aún y una clasificación de los mismos, atendiendo al tipo de elemento con el que se juega. En la introducción da unos consejos que reproducimos por su interés:

"Varias cosas conviene tener en cuenta acerca de los juegos".

1ª) *No todos pueden organizarse en todas partes ni en todas las ocasiones.*

2ª) *Los juegos han de ser para los niños y no los niños para los juegos.*

3ª) *Los juegos generales, tan recomendados, no serán de utilidad alguna si no se organizan, de manera que todos los niños puedan tomar parte en ellos una parte proporcionada a sus fuerzas.*

Clasificación de los juegos de los niños (según Santos Hernández, 1901): "*juegos sin instrumentos, juegos con zurriagos, juegos con cuerdas, juegos con aros, juegos con tánganas, juegos con trompos, juegos con pelotas, juegos con balones, juegos con zancos, juegos con bolas, juegos con canicas, juegos especiales, días festivos, fiestas extraordinarias, canciones de Navidad, diversiones de campo*". Tomás Blanco, en su libro "*Para jugar, como jugábamos*"(1993), donde hace una recopilación de los juegos infantiles en la provincia de Salamanca, da una clasificación con diez grupos o tipos de juego: "*Juegos de los primeros pasos, de correr y coger, de correr y saltar, de lanzar, de comba, de corro, de filas, de canciones, de fuerza, varios*". Digno de mención, aunque no están tratados como especialistas en este campo, son aquellos pintores que incluyen en parte de sus obras, cuadros donde el motivo principal es el juego de los niños. En nuestro país posiblemente se encuentra no solamente uno de los pintores más importantes en la historia de la pintura moderna, sino también el que mejor supo recoger en sus pinturas los juegos de los niños. Me refiero a Francisco de Goya que en su colección de tapices nos hace un estudio bastante completo de los juegos infantiles más populares de su época. El precedente más importante, en este sentido, fue el del pintor flamenco Brueghel el Viejo, que en su cuadro "*Juego de niños*", aparecen multitud de juegos infantiles, típicos de su país. Pero en este caso, aunque la pintura refleja muchos juegos, se limitó a un sólo cuadro. Las pinturas de Goya nos ofrecen normalmente y de forma monográfica un juego en cada cuadro, realizando una verdadera colección cuyo motivo principal y único es el juego. Se conocen otros pintores tanto extranjeros como españoles que en algún momento trataron en sus pinturas el mundo del juego pero en ningún caso, ninguno de ellos, llega a tratar el tema con tanta profundidad.

Existen otros pintores españoles que han tratado también el mundo del juego, pero siempre de forma aislada. Así podemos citar como ejemplos a Claudio Coello, en el cuadro de los "*infantes don Diego y don Felipe*", "*con cañas en las manos*" (Museo del convento de las Descalzas Reales, Madrid). Ramón Bayeu, con "*cartones para tapiz*" (Museo del Prado). José del Castillo, "*muchachos jugando al boliche*" (Museo

romántico). El Diccionario de la Real Academia Española define el juego de la siguiente forma: *"Juego: acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde (siguen 15 significaciones más). "Jugar: hacer algo por espíritu de alegría, y con el sólo fin de entretenerse o divertirse, Travesear, retozar, entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, ya medie o ya no medie en él interés ( siguen 18 significaciones más):*

- *Acción y efecto de jugar.*
- *Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.*
- *En sentido absoluto, juego de naipes y juegos de azar.*
- *En los juegos de naipes, conjunto de cartas que se reparten a cada jugador.*
- *Casa de juego.*
- *Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento.*
- *Ese mismo movimiento.*
- *Determinado número de cosas relacionas entre sí y que sirven al mismo fin.*
- *En los carruajes de cuatro ruedas, cada una de las dos armazones, compuestas por un par de aquellas, su eje y demás piezas que le corresponden.*
- *Visos y cambiantes que resultan de la mezcla o disposición particular de algunas cosas.*
- *Seguido de la preposición de y de ciertos nombres, casa o sitio en donde se juega a lo que dichos nombres significan.*
- *Habilidad y arte para conseguir una cosa o para estorbarla.*
- *Fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo.*

Según el Diccionario de María Moliner (1990), el juego es:

- *Acción de jugar. Cualquier clase de ejercicio que sirve para divertirse. Conjunto de acciones que con sujeción a ciertas reglas se realizan como diversión.*
- *Lugar de juego.*
- *Ejercicios que se ejecutan para divertir a otros.*
- *Fiestas o regocijos públicos.*
- *Prácticas de los juegos de azar.*
- *Intriga o actividad con la que con la que se persigue algo.*
- *Cualquier actividad o trato en que cada uno de los que intervienen se esfuerza por conseguir su propio objetivo frente al del otro o los otros.*
- *Sucesión vistosa de combinaciones o de cambios en ciertas cosas.*
- *Articulación. Lugar de unión de dos cosas articuladas.*
- *Conjunto de cartas.*
- *Conjunto de ciertas cosas que se emplean juntas, o se combinan en su uso.*

La gran amplitud de significados que advertimos en el Diccionario de la Lengua y en el diccionario de María Moliner, que recogen sin casi variación del Diccionario de Autoridades, confirman un uso generalizado, y confuso, siendo los más extendidos los siguientes:

- *Juego como diversión y entretenimiento.*
- *Juego como actividad no seria realizada con facilidad, ligereza o frivolidad.*
- *Juego como actividad no útil, contrapuesto a la vida seria y al trabajo.*
- *Juego como actividad de carácter estético o artístico.*
- *Juego como actividad relacionada con lo erótico o sexual.*

Abarcando al tiempo los siguientes ámbitos:

- *Actividades de destreza, astucia o azar o combinaciones de las mismas.*
- *Ejercicios vigorosos realizados sin finalidad y sometidos a reglas.*
- *Actividades de entretenimiento y diversión de niños y, en menor grado, de adultos.*
- *Actividades relacionadas con el mundo del arte, sobre todo en su aspecto creativo: poesía, teatro, música, danza, y pintura.*

Según hemos visto, la mayoría de las clasificaciones tipológicas existentes se hacen a la medida de las actividades que reseñan los distintos autores, obedeciendo a criterios prácticos, más que académicos. García Serrano (1974), fue el primero que en nuestro país intentó hacer una clasificación ordenada de los juegos y deportes:

1. **Juegos atléticos:** *carreras, saltos, ejercicios de lanzamiento, lanzamientos de peso o tiro de palos, soga-tira, pruebas de habilidad y destreza lucha, ejercicios de equilibrio, otros ejercicios de fuerza.*
2. **Pruebas de puntería:** *Juegos de bolos, de mazo y bola, juegos de tirar, otros ejercicios de puntería.*
3. **Juego de pelota:** *pelota vasca, pelota valenciana, pelotón.*
4. **Juegos y deportes hípicos:** *carreras de caballos, carreras de burros, carreras de cintas, correr gallo.*
5. **Luchas de animales:** *lucha de carneros, pelea de toros, riña de gallos.*

La clasificación tipológica de Renson, Smulders (1978-81), creada como consecuencia de un detallado proceso de investigación de los juegos y deportes tradicionales flamencos, es la siguiente:

- |                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>1. Juegos de pelota:</b>          | <i>de mano, de bate y bola, de pie, otros</i>              |
| <b>2. Juegos de bolos:</b>           | <i>bolos y obstáculos, bate y bolos, otros</i>             |
| <b>3. juegos con animales:</b>       | <i>caza, lucha y competiciones, persecuciones, otros</i>   |
| <b>4. Juegos de tiro y puntería:</b> | <i>arco, ballesta, honda, armas cortas, escopeta</i>       |
| <b>5 Juegos de lucha:</b>            | <i>esgrima, lucha, otros</i>                               |
| <b>6. Juegos de locomoción:</b>      | <i>(carrera y natación, patinaje), otros.</i>              |
| <b>7. Juegos de lanzamiento:</b>     | <i>discos y monedas, barra, dardos, bastones, otros</i>    |
| <b>8. Juegos de entretenimiento:</b> | <i>juegos de cartas, juegos de mesa, juegos de ingenio</i> |
| y                                    | <i>adivinanza</i>  |



**9. Juegos infantiles y festivos**  
**10. Juegos y deportes**

Moreno Palos (1992), utiliza un modelo que le sirve de soporte y mecanismo ordenador para los Juegos y Deportes Tradicionales en España, que desarrolla en su libro, uniendo los dos conceptos de juego y deporte dentro de la misma clasificación:

<b>1. De locomoción</b>	<i>Carreras y marchas, saltos, equilibrios,</i>
<b>2. L. a distancia</b>	<i>L. a mano, L. con elementos propulsivos,</i>
<b>3 L. de precisión</b>	<i>Bolos, disco y monedas, de bolas, de mazo y bola</i>
<b>4. De pelota y balón</b>	<i>Pelota a mano, con herramientas, con balón</i>
<b>5. De lucha</b>	<i>Lucha, esgrima, otros juegos.</i>
<b>6. De fuerza</b>	<i>Levantar y transportar pesos, tracción y empuje</i>
<b>7. Náuticos y acuáticos</b>	<i>Pruebas de nado, regatas de vela, remo, Otros</i>
<b>8. Con animales</b>	<i>Luchas, caza y persecuciones, otros juegos</i>
<b>9. De habilidad en el trabajo</b>	<i>Actividades agrícolas, otras actividades.</i>
<b>10. Otros juegos y deportes</b>	

Posterior al documentado libro del profesor Morenos Palos, la mayoría de las CCAA., Diputaciones y Cabildos han desarrollado una labor importante en la búsqueda y recopilación de los juegos tradicionales de nuestro país, incidiendo sobre todo en aquellos juegos que podemos considerar actualmente como juegos de adultos. Este hecho, marca una cierta peculiaridad con los estudios realizados anteriormente, donde se incidía, a veces de forma exclusiva en los juegos infantiles, sin llegar a prestar ninguna atención al juego de los adultos. Destacan en este sentido las comunidades autónomas de Canarias, Galicia, País Vasco, Valencia, Aragón y Castilla y León. Para terminar el análisis sobre el juego es necesario señalar el trabajo de la antropóloga inglesa Charlotte Sophia Burne (1977), en su libro titulado “*Manual del folclore*”, donde hace una distinción a la hora de clasificar los juegos, señalando que sin el factor de éxito o fracaso, no se trata de juegos sino de pasatiempos. Según esta autora, el número de participantes no influye, de forma que los juegos pueden ser ganados o perdidos por el jugador solitario y los pasatiempos pueden ser disfrutados por cientos. Sin embargo, todo pasatiempo puede convertirse en un juego al añadir un elemento de competencia. Como ejemplo, señala que un zapateado puede convertirse en un juego cuando se compite por un premio, mientras que si sólo se hace por el placer derivado del movimiento, se considera un pasatiempo. Los deportes en su mayoría son pasatiempos realizados con un elemento de rivalidad y así se consideran juegos. Todos los juegos que impliquen una penalidad para el perdedor o una recompensa para el ganador son juegos propiamente dichos. De este modo, y a efectos de clasificación, se puede considerar la siguiente división:

***Pasatiempos:***

- *Juegos de niños, como el juego de “los cerditos fueron al mercado”, que es muy común en Europa y África, por lo menos.*
- *Actos de proeza, física o mental, realizados de forma individual o en grupo, como el de la cunita.*
- *Métodos de locomoción empleados como recreación, en solitario o en compañía, como nadar, correr, remar, patinar, etc.*
- *Movimientos rítmicos, como los juegos de niños con canciones; danzas, con su relación entre el baile y el canto, o música instrumental.*
- *Mímica. Los niños imitan a los adultos y tanto niños como adultos imitan a los animales. La imitación combinada con movimientos rítmicos da como resultado la danza dramática y de allí puede surgir el drama.*

En casi todos los casos, la introducción de un elemento de competición convierte al pasatiempo en un juego propiamente dicho.

### **Juegos:**

*Los juegos con penalidad para el perdedor o los perdedores:*

- *Juegos de persecución, búsqueda, etc., como la gallinita ciega. Pueden estar relacionados con el sacrificio o la elección de un rey.*
- *Juegos de prendas. En esta sección hallamos juegos que resultan una burla para el perdedor e introducen así el elemento cómico, que en general no existe en la mayoría de los juegos.*

*Juegos que implican el honor o la recompensa para el ganador o los ganadores. Se agrupan de la siguiente forma:*

- *Competiciones mentales, rompecabezas, adivinanzas.*
- *Combates físicos, como la lucha, boxeo, esgrima. Competiciones en que los individuos se enfrentan. Combates entre animales: pelea de gallos, toros, etc.*
- *Juegos de habilidad, es decir, competidores organizados en grupos, con reglas especiales, como el béisbol, el hockey, el cricquet y otros juegos de pelota.*
- *Juegos de azar y juegos de habilidad y de azar combinados. Estos se juegan principalmente sobre tableros, como el ajedrez, las damas, el chaquete, etc.; o de manera muy rudimentaria, sobre zonas marcadas en el suelo.*

Asimismo, y en la misma obra, podemos recoger un cuestionario que nos puede resultar muy útil a la hora de buscar información sobre el juego. Está diseñado de acuerdo a una serie de puntos a los que el investigador tiene que tomar, como documento orientativo y nunca como algo que limite su campo de estudio. Como norma general, se deben evitar las preguntas generales y nunca pedir definiciones. No limitar las preguntas a un solo individuo, ciudad o distrito. Las distintas respuestas nos darán una visión más clara de lo que estamos buscando y en algunos casos, nos pueden servir para abrir nuevos caminos en la investigación. También es conveniente llevar al informante hacia el tema de forma gradual e inconsciente desde su punto de vista y dejarlo hablar espontáneamente. De esta forma podemos creer lo que dice. Tampoco es

adecuado juntar a un grupo de informantes y preguntarles a todos. El efecto es que empezarán a discutir entre ellos y el resultado será nulo.

Cuestionario sobre los Juegos, deportes y pasatiempos (Charlotte Sophia Burne (1977):

- *Registrar todos los juegos que se practican en cada zona, según pertenezcan a los niños o a los adultos (hombres, mujeres o ambos). Describirllos, e indicar las variantes locales y las posibles causas (clima, sexo, temporada).*
- *Registrar los pasatiempos: niños que juegan con los dedos de las manos y los pies, competencias de habilidades, deportes y métodos de locomoción, etc., juegos donde los niños deben cantar y bailar. Registrar juegos con penalidades para el perdedor: el escondite, la gallinita ciega, las prendas. Juegos con recompensa para el ganador: concursos de habilidad mental, rompecabezas, adivinanzas; pruebas físicas, como el boxeo, etc.; juegos de habilidad, con reglas organizadas y oponentes (polo, cricket); juegos de azar o de habilidad y azar combinados (chaquete, cartas, etc.).*
- *Observar todos los cantos o dichos usados en los juegos. Indicar fórmulas para contar. Describir los instrumentos o aparatos usados (pelotas, silbatos, cuernos, cuerdas, etc.), diciendo con que están hechos y como se consiguen.*
- *Constatar si existen juegos públicos, quién los regula, lugares donde se celebran, en que época del año y en cuantas ocasiones.*
- *Observar qué juegos se desarrollan entre dos comunidades o divisiones de una comunidad anualmente, en qué fechas, cómo se eligen los grupos, cuál es el objetivo o trofeo por el que se compete, cuál es el resultado o el efecto de la victoria.*
- *Observar si se practican juegos con animales, si se les pega y se les tortura, o si se les hace pelear entre ellos. Carreras, tipos de competencias anuales y en que fechas.*
- *Juegos donde exista la apuesta. Formas de apuesta: apuestan los jugadores o los espectadores. Es un hábito antiguo o reciente. Tiene consideración religiosa el juego.*
- *La suerte en ciertas cosas afecta a la suerte en el juego o viceversa. Qué afecta a la suerte en el juego y cómo puede modificarse la mala suerte.*
- *Observar si la danza se practica sólo para los espectadores o también como un pasatiempo para los bailarines. Se representa como un ejercicio mágico-religioso o por diversión. Dependen de esto las figuras y los pasos. Quiénes son los bailarines: los niños, los adultos, las personas iniciadas. Tienen acompañamiento vocal o instrumental. Indicar la letra de alguna canción. Vestimentas o decoración que se utiliza.*
- *Observar que artículos se usan para la danza (campanas u otros elementos con sonido). Cómo se consiguen y de qué están hechos, quién los fabrica, se guardan para otras representaciones, la danza es dramática o imitativa, se disfrazan los bailarines, máscaras o reliquias animales, se realizan en determinados momentos o lugares, están relacionados con ciertas festividades, varían de una representación a otra, hay pasos nuevos.*

Una vez analizado el estudio del juego, hay que decir que la investigación señala que la mayoría de los juegos modernos son supervivientes de condiciones primitivas más que inventos nuevos y que con frecuencia su origen se halla en los ritos mágicos-religiosos antiguos. Así los primitivos juegos de pelota y otros deportes pueden encontrar su origen en ejercicios marciales, mientras que el juego de la gallinita ciega puede verse los rudimentos de los rituales de sacrificio. Asimismo, la danza del diablo, la danza de la guerra y la danza de la caza tienen valores mágicos en los lugares que existen, al igual que las danzas antropófagas de ciertas tribus caníbales. Los niños europeos juegan a las tabas sólo como un juego de azar o de habilidad, pero en África se usa para la adivinación. La competencia entre dos equipos que tiran de los extremos opuestos de una cuerda (conocido en España con el nombre de soga-tira), muy popular en distintas partes del mundo, se convierte en una forma de adivinación entre los esquimales de Baffin Land en el festival anual de Sedna. Los nacidos en verano tiran contra los nacidos en invierno. Si el verano gana, habrá abundancia de alimentos durante el año siguiente; si gana el invierno, las perspectivas son malas (Burne, 1977).

Tengo que reiterarme en lo dicho al principio de la exposición, de que Johan Huizinga es el autor más prolijo en el estudio del juego y que hasta el momento no ha habido nadie que haya tocado el tema tan profundamente ni con tanto rigor. Por ello, sigue siendo necesario aún para cualquier tipo de investigación que se haga referencia al mundo del juego, partir del *Homo ludens*. Otro aspecto que quiero destacar también es que quitando a *Huizinga* y a su crítico *Caillois*, la mayoría de los autores que han escrito algún tratado sobre el juego, lo han hecho casi siempre refiriéndose al juego infantil, a través de una simple descripción tipológica de los juegos. *Huizinga* ha sido el primer historiador que trata el mundo del juego desde una perspectiva antropológica y cultural, buscando las causas originarias del fenómeno, no sólo dentro de la especie humana, sino también en todo el reino animal. En esta búsqueda y utilizando solamente para su estudio, el juego de adultos, sobre todo el que plantea la dualidad de lo agonístico, intenta demostrar que toda la cultura humana, se manifiesta y se desarrolla a través de formas lúdicas. No es que la cultura humana, como han interpretado algunos, surja del juego, sino que ésta utiliza actividades de juego para su desarrollo. Bajo mi punto de vista, y después de analizado anteriormente el concepto del ocio, *Huizinga* le da demasiada amplitud al concepto "*juego*", porque desde el primer momento lo confunde con el concepto "*ocio*". Si en lugar de utilizar la palabra juego, hubiera utilizado la palabra ocio, lo que ahora parece una exageración en cuanto a la capacidad del juego para el desarrollo de la cultura humana, sería un hecho más aceptable y asumible como teoría o hipótesis de trabajo en cuanto a la credibilidad del juego como causa primaria de la evolución de la cultura humana.

Aunque *Huizinga* no incide mucho en el tema de las definiciones, de hecho a lo largo de su trabajo nos da al menos dos definiciones de juego. Si algo hay que resaltar en ellas, es su parecido a las definiciones vertidas anteriormente, sobre el concepto ocio. Podemos decir que todo el entorno del juego está dentro del mundo del ocio, pero sin embargo, no se puede decir lo contrario; no toda la vida de ocio podemos considerarla como juego. Por tanto, lo que describe *Huizinga*, según mi opinión, es una parte importante, dentro de la esfera del ocio, que se llama juego y su vez dentro de esa categoría de actividad, desarrolla una en particular que es la del juego deportivo o agonístico propio del juego de adultos. No toca, como señala *Caillois*, el juego infantil, ni tampoco otros tipos de juego, como pueden ser los juegos de azar o los pasatiempos, ni tampoco en ningún momento, siente la necesidad de hacer una definición del juego y

menos una clasificación de los mismos. Es relativamente fácil confundir el juego con el ocio, debido a que precisamente el juego es la forma más genérica de la recreación, como ya vimos anteriormente. Y aunque el juego, en ciertos momentos puede tener fases creativas, lo cierto es que casi siempre se mueve en el campo de lo recreativo.

<b><i>Características del ocio</i></b>	<b><i>Características del juego</i></b>
<i>El ocio es liberatorio</i>	<i>El juego es libre</i>
<i>El ocio es gratuito</i>	<i>El fin del juego termina en sí mismo</i>
<i>El ocio es hedonístico</i>	<i>El juego es divertido</i>
<i>El ocio es creativo</i>	<i>El juego permite la expresión creativa</i>
<i>El ocio es regenerador</i>	<i>El juego sirve de descanso</i>
<i>El ocio es posible dentro del tiempo libre</i>	<i>El juego se hace dentro de unos límites de tiempo y espacio</i>

Existe una tendencia moderna, a resaltar en exceso, la característica del juego como función compensadora del trabajo, de la tensión o de la vida rutinaria. En cierto modo, es posible que sea así, pero esa forma de ver el problema es la típica que ya señalamos al hablar del concepto de ocio: la oposición entre el trabajo y el ocio, o entre el trabajo, y en este caso, el juego. Veo más al juego como una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la única satisfacción que produce su misma práctica. En el caso de que practicáramos el juego, como descanso reparador a nuestro trabajo, pienso que se rompería una de las principales características del juego, y dejaría de ser juego para convertirse en una actividad del tipo psicobiológico y no una actividad ociosa.

Por ejemplo, si una persona corre todas las mañanas durante un cierto tiempo para mantenerse en buena forma, pero sin que la actividad la haga con gusto, no se puede considerar que esa persona esté haciendo una acción lúdica. En primer lugar porque no la hace con placer o con gusto y, por tanto, al no ser una actividad placentera no se le puede considerar como juego; segundo, porque la finalidad última no es la actividad por sí misma, como tal, sino que tiene una finalidad, en éste caso, biológica, es decir, que lo que busca es conservar o mantener una buena salud. Otro caso similar, pero por otro motivo, sería la persona que se prepara físicamente para pasar un examen. Tampoco podemos considerarlo como ocio o como juego ésta actividad, y tendríamos que encuadrarla en la categoría de tiempo socioeconómico o tiempo de trabajo. Algunas veces nos preguntamos la razón del por qué el juego en general pueda ser tan reiterativo, sin que llegue a cansar nunca a los participantes; la causa principal de esta circunstancia es que debido a que en todo juego, por muchas veces que se repita, existe una cierta incertidumbre que provoca una emoción y tensión constante en su desarrollo, lo que hace que el juego sea siempre irrepetible y nunca igual, aunque se juegue de forma machacona la misma modalidad. Este hecho también es la causa de que el grupo de jugadores tienda a perdurar en el tiempo, formando grupos estables que se reúnen para la práctica de su juego favorito. Tradicionalmente, y dentro del mundo del juego, la práctica de determinados juegos venía siendo estacional. Actualmente, con la aparición de los clubes o asociaciones deportivas, los juegos ya institucionalizados y organizados a través de las agrupaciones de clubes, se han transformado en deportes y tienden a practicarse a lo largo de todo el año. Es el gran cambio que se produce en el mundo del juego a partir del siglo XIX. Mientras el mundo del juego infantil se empobrece y pierde toda la riqueza lúdica que poseía, el mundo del juego deportivo moderno, cada vez más

amplía sus posibilidades, introduciendo constantemente nuevas alternativas deportivas, que como no podría ser de otra forma, están sacadas todas ellas del mundo del juego (juegos tradicionales, malabares, cometas, juegos de habilidad y de ingenio, boomerang, zancos, etc.), si exceptuamos los nuevos deportes surgidos en nuestra época, gracias a las nuevas tecnologías (surf, wind surf, ala delta, parapente, bicicleta de montaña etc.). De la conveniencia de recuperar como juegos deportivos los juegos tradicionales autóctonos, debo decir que sí es necesario un esfuerzo de recopilación de todos nuestros juegos, para que quede una constancia histórica escrita de todos ellos. Pero la moda actual de intentar promover todos los juegos antiguos, sin ningún tipo de discriminación, para que sean practicados por la gente de hoy como cualquier otro juego moderno, me parece un esfuerzo innecesario y hasta cierto punto injustificado. Por poner un ejemplo utilizando otras manifestaciones culturales, es como decir que deberíamos promover la arquitectura de otras épocas, la pintura o la poesía con la idea de implantarlas en la época actual. Está claro que cada época histórica tiene su propia cultura y al igual que la arquitectura, la pintura o la poesía, tiene en la actualidad unas características propias, eso sí, basadas en las culturas precedentes, pero por supuesto nunca iguales. El juego moderno tiene sus propias señas de identidad y ha evolucionado, no como algo totalmente nuevo, como dicen algunos sociólogos al tratar al deporte moderno, sino sobre la base de los juegos practicados en épocas anteriores pero, por supuesto, con sus propias señas de identidad exclusivas de la cultura de hoy. Por tanto, los juegos que se han difundido a lo largo de este siglo y los que están surgiendo en los últimos años, son juegos deportivos adaptados a los intereses culturales de la gente de ahora y si tienen éxito, sean juegos antiguos o nuevos, en su divulgación, es porque se acomodan a las formas modernas de hacer deporte (a través de clubes y sus agrupaciones).

Otro aspecto que debo analizar con respecto al juego es su faceta de misterio y secretismo. Nos decía Ortega que el hombre primitivo, cuando no podía dar una explicación a los fenómenos que observaba, les buscaba un sentido sagrado o mitológico. Tanto la danza, como los juegos, han sido utilizados siempre para representar todos los rituales sagrados en las distintas épocas de la humanidad, exceptuando la época moderna. Es precisamente, una de las diferencias del juego moderno con respecto al juego antiguo (recordemos la vieja doctrina china, donde la danza y la música tienen como finalidad conservar el mundo en marcha y predisponer a la naturaleza en favor del hombre, o aquella donde del resultado de una competición, en el comienzo de una estación, depende la prosperidad y buenas cosechas). Como nos decía Fromenius " *Mediante los juegos realiza los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse*". No es posible, como ya hemos visto, en los primeros momentos de la cultura humana, separar el juego de la fiesta, y de la acción sacra. El juego y la danza han estado unidos al ritual de lo sagrado hasta hace muy poco, como ya vimos en el estudio histórico del juego. La desacralización del juego comienza a producirse en el mismo momento en que el hombre empieza a explicarse racionalmente los fenómenos de la naturaleza. Pero estos juegos sagrados para Huizinga, como también vimos en su momento para Ortega, cuando incide en la importancia que tuvieron los clubes de jóvenes, significan algo más; de sus formas lúdicas, o a través de lo lúdico, fue naciendo la estructura de los Estados modernos con todas sus instituciones. Estoy de acuerdo con Huizinga de que la competición está siempre presente en el proceso de formación de cada cultura. La actividad agonística del ser humano es una cualidad congénita a su propia naturaleza, y está siempre relacionada con la capacidad de superación de la especie humana y con su capacidad de

cooperación. Es muy raro que el juego se produzca de forma aislada, a nivel individual. Si tuviéramos que destacar algunas cualidades en el ser humano, yo me decantaría por las tres citadas anteriormente: competición, superación y cooperación. Unidas las tres, han hecho posible que la humanidad evolucione hacia formas de vida más avanzadas.

En los últimos años, hemos visto en nuestro país, un intento de eliminar la competición dentro del juego. Los defensores de esa teoría vienen a decir que en el juego hay que evitar todas las posibilidades de enfrentamiento o de competición, entendida como confrontación contra otros. Está claro, que esta forma de ver el juego, atenta contra uno de sus principios básicos. Al juego y al deporte no se le pueden quitar sus aspectos competitivos, porque es consustancial al propio juego. Si quitáramos el aspecto agonístico al juego y al deporte, estaríamos haciendo otra cosa, pero por supuesto, ni juego ni deporte. La competición en el juego deportivo no tiene por qué verse siempre como una actividad de enfrentamiento entre dos o más personas tal como las concebía Huizinga. Actualmente se entiende que se puede competir contra otros pero también se puede competir por superar algo de nuestro entorno. Competir por vencer la pared de una montaña o volar en vuelo libre, son ejemplos de juegos deportivos donde no existen enfrentamientos con otros, sino lucha por superar dos espacios distintos: la montaña y el aire. De todas formas, la competición con otras personas o contra otras personas, no tiene por qué contener las connotaciones negativas que algunos le atribuyen, siempre y cuando se respeten las reglas y características del juego. Si el juego en cuestión respeta todos sus principios y se juega con el único objetivo, de disfrutar del propio juego, el juego seguirá siendo un arma muy eficaz para la educación de los jóvenes y un medio de cubrir el tiempo de ocio para todas aquellas personas que lo elijan para disfrutar de su tiempo libre.

En cuanto al estudio realizado del concepto del juego en nuestro país, de sus distintos significados a lo largo del tiempo, debemos decir varias cosas: la primera, es que el motivo por el que el concepto de juego, conforme va pasando el tiempo se va cargando de mayor número de significaciones, es sin lugar a dudas, el que cualquier cosa, cualquier actividad o manifestación cultural se puede convertir en juego: el niño que hace un castillo de arena en la playa, o que simula un avión o juega a policías y ladrones. La segunda, consiste en comprobar, como la mayoría de los autores tratados se dedican en exclusiva a investigar el mundo del juego infantil, olvidándose totalmente del juego de adultos. Una excepción a este hecho peculiar la ofrece el escritor Gaspar Melchor de Jovellanos, con el libro *"Espectáculos y diversiones públicas. Informe sobre la ley agraria"*, un libro que como el título indica, nada tiene que ver con lo que estamos estudiando, pero que sin embargo nos aclara un poco la idea que se tenía en ese tiempo de algunas actividades que Jovellanos llama *"diversiones"*. Aunque podemos observar que el término juego como concepto ha ido aumentando constantemente sus significados, lo cierto es que siempre ha sido sobre la base de repetir lo enunciados originarios: recrearse, divertirse, bromear, burlar; posteriormente se le ha ido incorporando otras acepciones, como apostar, competir, juego de reglas etc.

En general, la mayoría de los autores citados, a la hora de presentar los juegos, lo hacen simplemente, enumerándolos, para luego describir las reglas de juego. Un primer intento de clasificación se hizo en los vocabularios de Nebrija y Palencia; también Rodrigo Caro lo hizo a su manera, Santos Hernández y posteriormente Tomás Blanco, cuando describe en su libro los juegos tradicionales de Salamanca. El estudio más serio, en la búsqueda de una clasificación del juego en España, lo hizo García

Serrano, y a nivel europeo, la clasificación tipológica que hicieron Renson y Smulders, y que luego se utilizó como modelo por el consejo de Europa. Las clasificaciones existentes sobre el juego varían según se utilicen los criterios para llevarlas a cabo, pero en general son muy parecidas y de alguna forma lo que intentan es recoger todas las acepciones del juego. Uno de los primeros autores que fueron pioneros a la hora de tratar el mundo del juego y su clasificación fue Alfonso X el Sabio. En su introducción nos da posiblemente una de las primeras clasificaciones que se conocen sobre el juego y aunque su campo de estudio se limita a los juegos de ajedrez, de tablas y dados, lo cierto es que podemos distinguir la siguiente división:

- *Juegos que se hacen a caballo, como bofordar, alancear, tomar escudo y lanza, tirar con ballesta y arco y otros juegos que se puedan hacer a caballo.*
- *Juegos que se hacen de pie, como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, juego de pelota y muchos otros juegos de muchas maneras que usan los hombres para que se formen más recios y reciban más satisfacciones.*
- *Los juegos de ajedrez, dados y tablas.*

A continuación a manera de narración y con la intención de demostrar que juegos son los más completos, distingue entre tres tipos de juego:

- *Los juegos basados en el seso o juegos donde la lógica y el razonamiento predominan sobre las demás cosas, poniendo el ejemplo del ajedrez.*
- *Los juegos basados en la ventura o juegos donde el azar decide el resultado del juego, y pone como ejemplo los dados.*
- *Y por último, los juegos que se basan por igual en el seso y la ventura, es decir que guardan un equilibrio entre la lógica y el razonamiento como en el azar o la suerte*

Quizás una de las mejores clasificaciones del juego o, por lo menos, una de las más generalizadas y aceptadas en nuestro entorno, es la que nos dio Caillois, en su libro "*sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación*". Caillois, analiza el juego y distingue tres características que sobresalen de las demás: la competición, que llama "*agôn*", la suerte que llama "*alea*" y la interpretación que llama "*mimicry*"; por último, al impulso lúdico, a la improvisación espontánea le llama *paidia* y va acompañada siempre por el gusto de superar las dificultades, llamándole a esto "*ludus*". Al final, el *illix* significa el riesgo y la incertidumbre dentro del juego. Los juegos no suelen darse en estado puro y así nos podemos encontrar, en muchos casos, la combinación de dos o más elementos. Hay que decir en este caso, que Caillois estuvo lúcido y tenía muy claro en que consistían las tres formas de ver el juego. Pero cuando se refiere al *ludus*, habla de juegos que en estos momentos podríamos acoplarlos perfectamente en *agôn*, *alea* o *mimicry*. Por ejemplo, los juegos con cometas pueden estar integrados en la categoría de *agôn*, los juegos de habilidad y de ingenio podrían encontrarse entre *agôn* y *mimicry*, y así podemos clasificar la mayoría de los juegos que cita. De los juegos donde predomina el vértigo podemos decir lo mismo; la mayoría de ellos pueden clasificarse dentro de *agôn*, ya que suelen ser actividades lúdicas donde el factor de riesgo o de tensión, son muy grandes. Caillois sigue pensando en que sólo se puede competir contra otros, y que cuando jugamos a competir con nuestro entorno o superar un juego de habilidad o de ingenio, ya no es competición. Particularmente, pienso que en su clasificación, el concepto de *paidia* está bastante confuso y no es necesario en la clasificación que hace y lo mismo debo decir del *illix* que no deja de ser un juego agonístico. Sin embargo, en la clasificación puede entrar perfectamente la categoría de



ludus que recogería todos los juegos de habilidad y de ingenio, malabares, rompecabezas, acertijos, crucigramas, etc.

## 1.7. Concepto antropológico del deporte

**1.7.1. El juego deportivo y su definición.** Con el deporte, en los últimos años está ocurriendo algo similar a lo que le pasó al juego anteriormente. Al ser en estos momentos una manifestación de la cultura humana en expansión, es difícil delimitar su contenido con precisión al tiempo que la comprensión de su significado ha estado siempre sometida a modificaciones históricas por lo que algunas veces resulta laborioso determinarlo en su conjunto. La forma práctica de mostrarse el deporte es a través de las modalidades o disciplinas deportivas promovidas por los clubes y según su nivel de implantación por las agrupaciones y federaciones de clubes. Para los que pensamos que el juego es el origen del deporte, una primera definición de éste podría ser aquella que nos señalase que el deporte es el juego más o menos institucionalizado. Por ello, encontramos distintas acepciones a la hora de definir su forma de organización: deporte amateur, deporte profesional, deporte para todos, deporte escolar, deporte universitario, deporte de compensación, deporte de puesta a punto, deporte recreativo, deporte de ocio, deporte de por vida, deporte de masas, deporte de familia, deporte de empresas, deporte de las fuerzas armadas, deporte de la policía, deporte penitenciario, deporte femenino, deporte para personas con discapacidad, deporte para la tercera edad. Aunque más adelante, se entrará en el detalle de su definición y sus contenidos, hay algo que es interesante resaltar al principio de su exposición de acuerdo con lo que nos dice el Diccionario de las Ciencias del Deporte: *"El deporte resulta de la transformación de los contextos de la realidad en términos de ritualización y de simbolización de acciones reales. Las acciones deportivas (sobre todo las actividades motrices) son en cierto sentido acciones liberadas, acciones sustraídas a las finalidades determinadas del mundo cotidiano y del mundo del trabajo, lo cual no significa que carezcan de objeto, pero hace que no estén sometidas exclusivamente a consideraciones tradicionales de utilidad. La caza o la pesca son dos ejemplos claros de como una actividad, en principio utilitaria, se han convertido en disciplinas deportivas, estableciéndose reglas y procedimientos, que debemos interpretar, comparándolas con la acción original, como formas de acción ritualizadas"*. Las actividades motrices y las interacciones sociales son dos de sus características más importantes. Aquellas actividades no motrices, consideradas dentro del ámbito del deporte, suelen encontrarse en esa situación debido a razones tradicionales (como por ejemplo, el ajedrez). Sus rasgos fundamentales son el perfeccionamiento, la competición y las reglas.

El teórico más importante que hemos tenido en nuestro país a lo largo del presente siglo, dentro del mundo del deporte, ha sido José María Cagigal, y a él nos vamos a referir en este apartado del trabajo, al considerar que a lo largo de todos sus escritos, intentó constantemente dar a conocer el verdadero sentido del deporte y su lugar en la sociedad actual. Para empezar, y entre las muchas definiciones que iremos vertiendo, he elegido la suya, al igual que hizo Juan José López Ibor en el prólogo que hizo de su libro titulado *"Deporte, Pedagogía y Humanismo"* (1966). Ésta dice así:

"Diversión liberal, espontánea, desinteresada, expansión del espíritu y del cuerpo, generalmente en forma de lucha, por medio de ejercicios físicos, más o menos sujetos a reglas".

Al deporte lo podemos distinguir a lo largo de la historia humana de una forma cambiante, como cualquier otra manifestación humana, adaptándose a las condiciones y exigencias culturales del momento. De hecho, su denominación no ha sido siempre la misma, como podemos comprobar por ejemplo en Jovellanos que a la hora de definir la caza o los juegos de pelota, se refiere a ellos como pasatiempos o diversiones. Contrastando las diferentes explicaciones que nos dan los diccionarios modernos, veremos que existen una serie de coincidencias en todos ellos: el deporte es ante todo juego, diversión, pasatiempo. También casi siempre se concibe al deporte como algo que se realiza a través de ejercicios físicos y con un sentido competitivo. También es interesante, para ir acotando el concepto del deporte moderno, repasar algunas de las definiciones dadas por distintos estudiosos del tema (Cagigal, 1996):

**Diccionario de Autoridades:** Deporte, diverfion, holgúra, paffatiempo. Es compuefto de la prepofición De, y la voz Porte: y como efta fignifique el trabájo de portear o paffar las cofas de unos parajes á otros, puede fer fe dixeffe Deporte para explicar fe deponía abfolutamente todo lo que era cuidado y fatiga para divertirfe mejór. Deportarse, divertirfe, efpaciarfe, folazarfe. Tiene poco ufo, y viene del nombre Deporte.

**Enciclopedia Espasa:** Deporte, recreación, pasatiempo, placer, diversión. ejercicios físicos

**Diccionario General Ilustrado de la Lengua Española.** Vox: Deporte, (del anterior deportar, descansar, divertirse): recreación, pasatiempo, generalmente al aire libre. Juego o ejercicio en que se hace prueba de agilidad, destreza, o fuerza que aprovecha al cuerpo y al espíritu.

**Diccionario ideológico de la Lengua Española, Julio Casares:** Deporte, recreación, juego, ejercicio físico o diversión al aire libre; sinónimos: sport, deportismo, diversión, fiesta, récord; pertenecientes al deporte: carrera, saltos, natación.

**Diccionario de la Lengua Española. 1956.** Deporte (de deportar, 3ª acepc.): recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre.

**Larousse du XXº siècle.** Sport (palabra inglesa: forma apocopada de disport, palabra tomada del antiguo francés desport, juego, entretenimiento): ejercicio físico intenso sin fin utilitario inmediato, practicado con idea de lucha; superar dificultades naturales (ascensión de montañas, descenso de curso fluvial, en canoa, etc. ), vencer adversarios (lucha, boxeo, etc.), aventajar competidores (carreras, concursos diversos) o sobrepasar equipos adversarios (deportes de equipo).

**Nueva Enciclopedia Larousse.:** Deporte, (voz castellana del siglo XV, resucitada en el siglo XIX para traducir el inglés sport). Actividad lúdica, sujeta a reglas fijas controladas por organismos internacionales, que se practica en forma de competición individual o colectiva, y que pone en juego cualidades tales como la movilidad física, la fortaleza y la habilidad de los competidores.

**Vocabulario della Lingua Italiana, Fanfani.** Diporto, el pasear por recreación y pasatiempo, paseo; por extensión, recreación, solaz, diversión.

**Merriam dictionary. Sport,** 1) Aquello que divierte o entretiene; juego, diversión entretenimiento. 2) Mueca, chanza, alegría burlona, burla. 3) Aquello con lo que uno juega o se entretiene. Juguete. 4) Una diversión campestre, como la caza mayor y menor, pesca o cosa parecida.

**Westminster Dictionary.** Sport, juego, diversión, competición, chanza, diversión campestre, como caza mayor, cetrería, pesca, etc. un tipo simpático, honesto, sincero.

**Der Grosse Herder Sport der** (ing. del antiguo latín disportare; del antiguo francés desport), significa juego, distracción, capricho. Hoy como habilitación del cuerpo, en

oposición a gimnasia y juego, es la disciplina de los ejercicios corporales, en la que los resultados medibles están en primera línea. Los ingleses y americanos llaman fair play, a la intención con que se debía ejercitar el deporte; juego caballeresco, en el cual el adversario no es perjudicado o vencido en forma deshonrosa. el deporte constituye un adiestramiento moderno, teniendo en consideración los riesgos, que amenazan a la actividad unilateral en la profesión, y proporciona distensión y también descanso del espíritu. Como vínculo entre los pueblos, el deporte ha asumido hoy una misión perentoria. Los Juegos Olímpicos promueven la idea de medir las fuerzas de los pueblos en campeonatos pacíficos. El deporte se divide en Atletismo ligero, atletismo pesado, lucha, tenis, natación, deporte acuático, deporte de invierno.

**La Enciclopedia Italiana.** El moderno concepto del deporte es distinto del antiguo. La diferencia radica en el sentido ético-religioso que tenía en la antigüedad, frente al práctico de hoy. Modernamente, ha adquirido un doble enfoque: sirve al cuerpo y a la mente. 2) Ausencia del utilitarismo. Artificiosidad o subordinación a reglas y limitaciones, voluntariamente aceptadas y fijadas arbitrariamente por convención. El agonismo. Sin contienda o sin deseo de emulación no existe deporte. Por consiguiente el alpinismo, caza, etc. no son propiamente deportes. La especialización: la exageración de cada una de estas tendencias conduce a degeneraciones.

**Grande Enciclopedia Portuguesa e Brasileira:** Desporto, divertimento, recreación, jolgorio, esparcimiento, entretenimiento. Especialmente el conjunto de ejercicios que tienen como fin de desarrollar la fuerza muscular, la agilidad, la habilidad y el coraje, mayormente cuando se practican al aire libre y cuando contienen elementos de emulación, como concursos, desafíos.

Según la enciclopedia, no es fácil señalar donde empieza y donde termina el deporte. Es evidente que hay actividades donde no interviene el ejercicio físico y son consideradas como deporte y otras por el contrario son actividades físicas y no se las considera deporte. Para el Barón de Coubertin el deporte es *"es el cultivo voluntario y habitual del ejercicio muscular, fundamentado en el deseo de progreso y susceptible de llegar hasta el riesgo"*. Para Huizinga representa el esfuerzo que ha de realizar el hombre para vencer una dificultad que le opone un contrario, ya sea éste, la misma naturaleza u otro hombre. para que halla deporte, es necesario una organización y una normativa uniforme, así como la ausencia de móviles o fines utilitarios; por supuesto el profesionalismo se sale de este supuesto.

El verdadero origen del deporte europeo moderno se produjo en el siglo XIX. Cuatro hombres lo llevaron a cabo: el escritor alemán Jahn, conocido como padre de la gimnasia; el poeta sueco P.H. Ling, creador de la llamada gimnasia sueca; el teólogo e historiador británico T. Arnold, que introduce importantes reformas en la enseñanza en Gran Bretaña y el español F. Amorós, introductor de la gimnasia en Francia.

De todos ellos, el que ha tenido mayor trascendencia para el desarrollo del deporte ha sido Arnold; durante los años 1827-1842, se propuso reformar las costumbres de la juventud escolar; fomentó entre sus alumnos del colegio de Rugby, los juegos deportivos tradicionales de su país, con una reglamentación única, a fin de desarrollar en ellos la iniciativa, y el sentido de la responsabilidad, recomendando, la máxima lealtad en sus acciones. El movimiento deportivo de Arnold, se extendió por los principales colegios y de allí saltó a las universidades y a las ciudades más importantes del país como uno de los fundamentos decisivos de la educación integral. En pocos años se fue introduciendo en los países de influencia anglosajona y a través de representantes

y empleados de las grandes firmas de explotación industriales británicas al resto de Europa a EEUU y posteriormente por el resto del mundo. La coincidencia entre Coubertin y G. de Saint Clair, que hacía triunfar la concepción británica en Francia, del deporte racional, organizado y codificado, impulsó el primer movimiento que posteriormente dio paso a la creación de los JJOO modernos.

B. Guillet. Deporte, actividad física intensa, sometida a reglas precisas y preparada por un entrenamiento metódico.

Guillemain. Deporte es *loisir*, el deporte es expansión, no reposo; exige de sus adeptos una aplicación fatigante, tanto desde el punto de vista intelectual como el muscular. La idea sobre la que el deporte se fundamenta es la "performance", palabra emparentada con el antiguo francés "parfournir", que significa llevar a cabo, consumir. La performance, realiza, consume un gesto, pero al mismo tiempo el atleta se realiza a si mismo, en algún modo se consume. Lograr una performance es obtener aquello que se espera de uno, es realizarse en su plenitud.

M. Söll. Deporte es una actividad libre y sin objeto, pero realizada sistemáticamente y según reglas determinadas; una actividad de la totalidad del hombre, de movimiento corporal, ejercida en competición y en colectividad, que primariamente sirve para la ejercitación y educación del cuerpo, pero finalmente tiene también presente la formación de toda la personalidad.

F. Antonelli. Deporte es una actividad humana determinada por el concurso de tres factores, todos ricos en valor psicológico: juego, movimiento, agonismo.

P. Seurin. El deporte es juego, es decir, actividad que no persigue utilidad alguna. Lucha: contra un adversario inerte (tiempo, espacio) o animado. Tiene un objetivo, la victoria. Actividad física intensa.

J. Dauven. El deporte es una diversión de origen incierto que pone a prueba, según reglas fijas, las cualidades del cuerpo y del espíritu, con el fin de situar el valor físico de quien o quienes a ellas se entregan.

Van Blijenburgh. El deporte es todo esfuerzo corporal, individual o colectivo practicado con el fin de afirmar victoriosamente la superioridad del individuo o del equipo sobre sí mismo o sobre el adversario inerte (tiempo, espacio, cualquier resistencia) o animado (opositor animal o humano).

G. Hebert. El deporte, es todo género de ejercicio o actividad física que tiene por objeto la realización de una performance cuya ejecución se basa esencialmente en la idea de lucha contra un elemento definido, una distancia, una duración, un obstáculo, una dificultad material, un peligro, un animal, un adversario y por extensión uno mismo.

G. Magnane. El deporte es una actividad de *loisir* cuyo denominador es el esfuerzo físico, participante a la vez del juego y del trabajo, practicada en forma competitiva, con reglas e instituciones específicas y susceptibles de transformarse en actividad profesional.

C. Diem. Deporte es un juego portador de valor y seriedad, practicado con entrega, sometido a reglas, integrador y perfeccionador, ambicioso de los más elevados resultados. En otro trabajo, Diem nos dice que el deporte es la realización explosiva del mundo civilizado en forma de estallido deportivo como la protesta viva de nuestras fuerzas animales contra la restricción de movimiento impuesta por el tecnicismo. Deporte es recuerdo y renovación cósmica de fuerzas vitales.

Para algunos pensadores el deporte no es más que un tipo de juego; Huizinga (1990) considera al deporte *"como una forma lúdica, aunque admite que desde el último cuarto del siglo XIX, los juegos en forma de deporte se han tomado cada vez más en serio"*. Y ello es debido según nos cuenta el propio autor a que en Inglaterra se

dieron una serie de circunstancias que propiciaron antes que en ningún otro sitio, la aparición del deporte moderno. El concepto de club organizado hizo posible un acuerdo tácito para que las confrontaciones al menos entre dos grupos, pudiesen llevarse a cabo sin problemas. La competencia entre dos escuelas, dos universidades, dos comarcas o regiones o entre dos países. La necesidad de entrenamientos duraderos y una competición que se desarrolla de manera periódica, ha sido el impulso principal para la evolución del deporte hacia formas modernas. En el caso de Inglaterra, esta circunstancia se vio favorecida gracias a la autonomía local inglesa que reforzó los vínculos de solidaridad. También la ausencia del servicio militar obligatorio favoreció la necesidad de los ejercicios corporales libres. Tanto la escuela como la universidad, actuaron de la misma forma y esto hizo posible que el deporte inglés con su modelo organizativo fuese el primero en adoptar las nuevas formas lúdicas. Caillois tiende a equiparar deporte y juego y, por tanto, sigue con la idea de Huizinga de que el deporte es una de las modalidades del juego.

Analizadas las distintas definiciones podemos comprobar, al igual que hizo Cagigal, algunas de las características que más se repiten y que nos pueden dar una primera aproximación de lo que entienden los pensadores modernos por deporte. En todas ellas aparece el aspecto lúdico como lo más representativo, aunque en algún caso se niegue esta cualidad. Por tanto, como es inherente al juego, lógicamente también aparece el aspecto recreativo y de pasatiempo, el agonístico y el de organización a través de unas reglas previamente establecidas. En algunas definiciones encontramos la palabra *loisir*, que en nuestro idioma viene a corresponderse con el término *ocio*, y que por tanto significa que para algunos expertos, al deporte se le considera también como una actividad de ocio. El ejercicio físico más o menos intenso aparece como algo consustancial al deporte y que lo distingue del resto de las formas lúdicas y, por último, una componente que los franceses llaman *performance* y que para nosotros, viene a significar, perfeccionamiento, mejora y que es también uno de los grandes rasgos que definen al deporte a nivel físico y motriz.

En lo que coinciden también la mayoría de los autores citados es en afirmar que el deporte como actividad de ocio, se distingue perfectamente de cualquier actividad laboral, aunque en general no explican el porqué; cuando el deporte moderno, al igual que cualquier otra actividad lúdica, pierde su carácter de práctica superflua, no utilitaria, sigue siendo deporte, pero ya no es deporte ocioso y, por tanto, sería cuando se lo podría considerar en la categoría de deporte laboral. En general, pienso que la mayoría de las definiciones que he recogido, a través de escritos de Cagigal, son incompletas y en algunos casos algo confusas. Parece como si realmente los autores no estuviesen interesados en dar una definición que abarcara realmente todas las características del deporte moderno. Aunque entre todas ellas podamos entresacar la mayoría de los aspectos que distinguen al deporte, no cabe duda que ninguna de ellas, en particular, aporta una definición total del concepto deporte. Según vayamos avanzando en este análisis del deporte, nos iremos acercando cada vez más a la idea moderna del deporte, que como veremos, ni es tan imprecisa ni tan difícil de determinar, como señalan algunos, en sus valores esenciales. El análisis semántico en el campo de la literatura española también nos dará elementos de juicio para poder ir delimitando el concepto de deporte, sobre todo al observar como a lo largo del tiempo se ha ido entendiendo este término en nuestro país. Uno de los primeros estudiosos del deporte, bajo éste punto de vista, fue Miguel Piernavieja (1967), quien nos transmitió en algunos de sus artículos el origen terminológico de esta palabra. Posteriormente, M. Trapero (1971) presentó una

documentada tesis titulada "*El campo semántico del deporte*", donde dio nuevas informaciones, corroborando lo hecho anteriormente por Piernavieja.

Según Luis Pablo Rodríguez (2003), la sistematización conceptual de la actividad física puede ser aplicada indistintamente en sus dos vertientes generales más representativas: a) la que tiene como finalidad la satisfacción de necesidades sociobiológicas, que, por su orientación a la supervivencia física y social, tiene carácter constrictivo e inmediato; y b) a aquella que, en palabras de Carl Diem, se manifiesta en acciones contrarias, o mejor dicho, independientes de las que exige la desnuda existencia.

Siguiendo al mismo autor, podemos asimilar a la primera categoría, todas las manifestaciones lúdicas, caracterizadas por la actitud esencial, entre otras cosas espontánea y desinteresada de los jugadores. Cuando el juego se relaciona con aspiraciones consciente, ya sea la autosuperación, el desarrollo de las condiciones físicas, la conservación del cuerpo o el mantenimiento de la salud, etc. Puede considerarse dentro de la segunda categoría (Rodríguez, 2003).

El término deporte es de origen latino y aparece en las lenguas provenzales entre el siglo XI y XIII, con la palabra *deportare*, compuesta de la preposición *de* y la voz *portare*, con el significado de trasladar, transportar y, posteriormente, desterrar, deportar. En la época del latín vulgar aparece con el significado de divertirse, regocijarse. Ortega considera que existe una contraposición en el significado originario de deporte que ha entrado en la lengua común procedente de la lengua gremial de los marineros mediterráneos que a su vida trabajosa en la mar oponían su vida ociosa en el puerto: "*deporte es estar deportu*". Otra interpretación es aquella que nos dice que los juegos y los deportes se practicaban fuera de las puertas de las ciudades que generalmente estaban amuralladas. Los lugares que se señalan son una huerta, en la ribera, a orillas del río o de la mar, en campos no cercados y fuera de los muros. Se salía fuera para recrearse en deporte y juegos. "*salliense los doncelles fuera ha deportar*" (Apolonio, 144b). Durante un tiempo, el término deporte desaparece y sólo se encuentran para definirlo las palabras juego y jugar, apareciendo también los sememas "*ejercicio*", "*Gimnástica*", "*gimnasio*", "*gímnico*", "*espectáculo*", "*ocio y ociosidad*".

**Variantes que encontramos a partir del siglo XV son las siguientes (Trapero, 1971):**

1. Actividad recreativa, documentada entre otros en Mariana (Historia de España, libro VIII, cap. XI, p. 236), Covarrubias (*Remedios de jugadores, cap. 1º*, p. 6; cap.2, p. 39; cap. 10, p. 21).
2. Placer, satisfacción, alegría, registrada en Jorge Manrique (*Ni vivir quiere que viva*, III, p. 79), Mariana (*historia de España, libro IX, cap. VIII*, p. 257).
3. Ejercicio, registrado por Palencia y Nebrija con el significado de actividad recreativa, humana, con ejercicio recreativo, competitiva, por apartarse del ocio, por reparar la salud, por mejorar las facultades físicas. (Pérez de Guzmán, *Generaciones y Semblanzas*, pg. 136).
4. Gimnástica-gímnico, los dos primeros están recogidos por Palencia y el de gimnástica por Barahona de Soto en los Diálogos de Montería.
5. Espectáculo, derivado del latín, *spectaculum*: mirar, contemplar, la recoge Palquien afirma que "*spectaculum es lo que van públicamente a mirar en las fiestas*". Con el

mismo significado aparece en Mariana (*contra los Juegos Públicos*) y Covarrubias (Remedios de Jugadores).

6. Ocio y ociosidad, son términos que significan ocupación agradable y libre realizada por diversión y entretenimiento. Entre otros aparecen en el Marqués de Santillana (*Proverbios*), y Luque Fajardo (*Fiel Desengaño*).

**Variantes que encontramos a partir del siglo XVIII.** Este periodo se caracteriza por la ausencia del término deporte; se mantiene la de juego y jugar, y se repiten en su uso la de espectáculo y ocio. En el caso del espectáculo se utiliza para las fiestas de toros (Covarrubias, diccionario de Autoridades), alternando con la de diversiones públicas. En cuanto la palabra ocio, sigue manteniendo su doble significado; por un lado, indica inactividad, desocupación, y por otro una valoración de signo negativo: vicio, torpeza, principio de todos los males.

**Variantes aparecidas durante el siglo XIX.** Este periodo se inicia con la presentación en 1796 del estudio de Jovellanos *“Memoria para el arreglo de la política de espectáculos”* que se publica en 1812 y se caracteriza también por la falta de uso del término deporte. Jovellanos se refiere siempre a pasatiempos y diversiones públicas, apareciendo dentro de ellos, por un lado los juegos de azar tanto de la nobleza como los de la gente del pueblo y, por otro, los pasatiempos, donde incluye la caza, las romerías, los juegos de pelota, los juegos escénicos, los juegos privados. Cuando se refiere a los espectáculos se refiere de nuevo a la caza y después a los torneos, a los toros, a las fiestas palaciegas, a los juegos escénicos, sagrados y profanos. Jovellanos fue uno de los pocos innovadores del siglo XVIII que intentó solucionar el gravísimo problema planteado en nuestro país con las diversiones y espectáculos públicos, la mayoría prohibidos o tan limitados que era imposible su puesta en práctica, cosa que contrasta con el realismo inglés que en aquella época y precisamente para canalizar, y no reprimir las diversiones del pueblo, crea una forma sublime de canalizar los impulsos lúdicos a través del club deportivo y la reglamentación de todos los juegos. Jovellanos dio con el problema pero no con la forma de solucionarlo, aunque tampoco le hubiese valido de nada, pues en la sociedad en que vivía, la puesta en práctica de un modelo similar al inglés hubiese sido imposible (debemos recordar que estuvo desterrado y preso, debido a sus ideas reformadoras). La tesis de Jovellanos respecto de las diversiones del pueblo que trabaja es tajante: *“el pueblo necesita divertirse, pero no espectáculos, porque necesita divertirse no que lo diviertan. Es decir, una cosa son las diversiones, y otra los espectáculos. Diversiones son espontáneos y naturales entretenimientos buscados e inventados por el pueblo, mientras que por espectáculos se entiende, divertimentos montados por el gobierno para divertirle. No ha menester que el gobierno le divierta, sino que le deje divertirse, ya que si se le da libertad y protección, el pueblo inventará sus entretenimientos”*.

La situación que nos señala Jovellanos es deprimente: *“el pueblo no se divierte y cualquiera que haya corrido nuestras provincias habrá hecho muchas veces esta dolorosa observación. Las causas de esta situación son muchas pero una de las más ordinarias y conocidas está en la mala policía de muchos pueblos que impone la sujeción y el temor de tal manera que nadie se atreve a moverse. El pueblo, entonces, renuncia a las diversiones públicas e inocentes en aras de la seguridad para evitar procesos, prisiones. La falta de diversión frena el progreso y la causa fundamental de esta situación, es el furor de mandar, y alguna vez la codicia de los jueces que han extendido hasta las más ruines aldeas reglamentos, que apenas sí serian útiles en las*

*grandes ciudades. Un nuevo argumento, refuerza, todo lo dicho anteriormente: El estado de libertad es una situación de paz, de comodidad, y alegría; el de sujeción lo es de agitación, de violencia y de disgusto... no basta que los pueblos estén quietos, es preciso que estén contentos. La libertad hará que en cada pueblo se vayan restableciendo las diversiones aún vivas en sus costumbres, a su aire y con plena naturalidad para que prosperen (Jovellanos, Ed. 1977)''.*

El otro intento de reforma, en este caso desde la línea pedagógica, la dio Amorós, pero ya sabemos también que su esfuerzo no sirvió de nada en nuestro país, ya que por motivos políticos tuvo que exilarse a Francia al poco tiempo de fundar su "gimnasio normal". Los términos gimnasia y gimnástica, conviven durante el siglo XIX pero poco a poco el segundo va desapareciendo en favor del primero. El término "Educación Física" aparece por primera vez con Jovellanos, en su obra citada anteriormente y otra menos conocida, en la que trata la reforma de la educación física, titulada "Memoria sobre educación pública" y recoge su pensamiento y experiencia en esta materia, viniendo a ser su testamento en materia educativa (la escribió en la prisión de Bellver). El uso del término educación física se va haciendo más frecuente, aunque a lo largo del siglo XIX, se limitó a entornos cultos. Durante el siglo XIX irrumpe, proveniente de Gran Bretaña, el término "sport", y en nuestro país se empieza de nuevo a usar la palabra deporte, pero esta vez con el nuevo significado anglosajón. Mientras esa nueva forma de entender el deporte como los movimientos gimnásticos que se habían ido dando a conocer a lo largo del XVIII en distintos países de Europa, se consolidan y se empiezan a difundir a finales del siglo XIX y principios del XX. El verdadero nacimiento del deporte europeo se produce en el siglo XIX, con una serie de movimientos representados en la Europa continental, con las escuelas gimnásticas, y en Gran Bretaña con el nuevo concepto de deporte. Los máximos representantes de dichas corrientes, citados anteriormente a través de la Nueva Enciclopedia Larousse, vienen a suponer una verdadera revolución dentro del mundo del deporte y de la Educación Física.

Amorós, funda en Madrid, en 1806, el gimnasio del Real Instituto Pestalozziano, pero pocos años después se ve obligado a emigrar de España por cuestiones políticas. En París, en 1818, crea el Gymnase normal militaire. En 1830, edita su "Manuel d'education phisique". Es considerado como el fundador de la gimnasia francesa. Su gimnasia se caracteriza, al margen de su parte formativa, por una tendencia a las acrobacias y al ejercicio difícil. Jahn, padre de la gimnasia alemana, instaura en Berlín en 1810 el primer gimnasio. Es un patriota nacionalista, y todo su movimiento está imbuido de esa ideología. Según él, hay que hacer soldados fuertes, que defiendan con éxito a la patria; el mejor medio para vigorizar la raza es a través de la gimnasia. El movimiento gimnástico de Jahn se extendió por toda Alemania y ya en 1870, había sociedades gimnásticas repartidas por todo el país. Ling funda en Estocolmo, en 1813, su Real Instituto Central Gimnástico. Crea un método de gimnasia, preocupado por los ejercicios correctivos y por la higiene. Su gimnasia se difunde por toda Europa, y en nuestro país, huérfano desde la partida de Amorós, fue una de las corrientes que más influyeron a lo largo de la primera mitad del siglo XX. Por último, Thomas Arnold, reformador del deporte inglés, hizo de un deporte popular, prácticamente existente en todos los países, una mezcla de promoción, integración social y pedagogía que se impuso en un primer momento por toda Gran Bretaña y posteriormente a lo largo del siglo XX, por todo el mundo a través de un sistema basado en los clubes deportivos.



**El siglo XX y sus variantes semánticas.** En los inicios del siglo XX y hasta mediados del mismo, podemos decir que las escuelas gimnásticas tuvieron dentro de Europa continental una gran difusión. De hecho el término clase de gimnasia o profesor de gimnasia se mantuvo durante mucho tiempo, gracias a que los programas que se llevaban a cabo en esa época estaban basados en los métodos gimnásticos. Pero poco a poco fueron perdiendo fuerza en favor del movimiento deportivo anglosajón por un lado y también por el nuevo concepto que en ese momento se estaba poniendo de moda para definir toda la corriente pedagógica, heredera de alguna forma del movimiento gimnástico; me refiero al concepto moderno de la Educación Física, que por un lado recoge parte de las características de los métodos gimnásticos y por otro introduce en el curriculum escolar, el concepto moderno del nuevo deporte. Varias son las razones por las que el movimiento deportivo anglosajón se ha ido implantando poco a poco por todo el mundo. La primera fue la recuperación de todos los juegos tradicionales anglosajones, dándoles unas reglas uniformes a cada modalidad; mientras que los movimientos gimnásticos se basaron en la construcción del ejercicio gimnástico, y en la elaboración de grandes tratados y métodos llevados a cabo por pedagogos y humanistas, Arnold utilizó exclusivamente el deporte tradicional anglosajón, aunque introduciéndole ciertas normas pedagógicas, como el juego limpio y el acatamiento a las reglas del juego; de hecho es difícil encontrar bibliografía especializada de la época que trate estos temas. Se aprovechó la cultura popular, canalizándola hacia formas más estructuradas, eliminando todos los aspectos negativos del deporte de aquella época (la violencia, las apuestas, la falta de reglas uniformes). La segunda y la más importante, bajo mi punto de vista, es la organización de los clubes deportivos, hecho importantísimo a la hora de dar continuidad a los juegos y a las competiciones. Aparece de nuevo el concepto de club (recordemos las palabras de Ortega, en su tratado sobre el Origen deportivo del Estado), como el elemento integrador de una nueva forma de hacer deporte; y junto al concepto de club deportivo, surge también el de agrupación o federación deportiva, como una necesidad para poder llevar a cabo la actividad principal de los clubes que no es otra que la de competir entre ellos. Es gracias al club deportivo nuevamente, y a su estructura, como el deporte anglosajón logra imponerse en el resto del mundo, relegando a todos los demás movimientos al olvido. Y este hecho singular ocurrió en primer lugar en Gran Bretaña, mientras que en el resto de los países europeos o estaba muy limitado el derecho de asociarse o totalmente prohibido, como ocurría en Francia o España.

Aparecen, por tanto, durante el siglo XX nuevos términos que en siglos anteriores prácticamente no se habían usado: 1) El deporte en el sentido de sport. 2) El club deportivo. 3) Las agrupaciones de clubes o federaciones deportivas. 4) La educación física. 5) el concepto de juego se mantiene en su significado tradicional, aunque de él se van desgajando aquellos juegos deportivos que por su organización y estructura reglada, pasan a convertirse en un nuevo deporte 6) El nuevo concepto de ocio. El anglicismo sport en nuestro país se utilizó solamente a principios de siglo, cayendo en desuso en favor de nuestra palabra deporte. Su significado claro está, no es el mismo de antes porque lo que se difunde a lo largo de todo el siglo XX, es el modelo anglosajón con sus modalidades deportivas, la forma de organizar sus reglas y su ideario. El club deportivo, según el Diccionario de los Deportes es una organización social voluntaria, constituida con objeto de hacer deporte y establecer relaciones sociales. La asociación deportiva es cualquier entidad dedicada a la práctica y promoción del deporte. Las asociaciones por antonomasia son los clubes. Las

asociaciones de segundo grado son las federaciones que son asociaciones de clubes deportivos y gimnásticos independientes en grupos de interés, estructurados conforme a principios de organización. Las estructuras federativas se rigen por los estatutos federativos. Pueden tener ámbito local, regional, nacional e internacional. El organismo que a nivel nacional reúne a todas las federaciones es el comité Olímpico de cada país y el que reúne a todos los países con sus respectivas federaciones es el comité Olímpico Internacional (Diccionario de los Deportes, Unisport, 1992).

El término educación física, de uso generalizado en la actualidad, se usa para definir todas las actividades deportivas y gimnásticas cuyo objetivo es fundamentalmente educativo y por tanto su dominio está limitado al mundo de la escuela. De ahí el cambio producido a la hora de precisar el nombre de profesor de gimnasia, utilizado hasta los años 70, por el de profesor de Educación Física que es el que se ha generalizado y ha definido mejor la labor de estos profesionales en los últimos años, aunque en estos momentos, nuevamente está cambiando el término en favor del profesor en Ciencias de la Actividad física y del Deporte (nombre que están recogiendo los centros superiores de Educación Física para definir al profesor de Educación Física). El Manifiesto Mundial sobre la Educación Física es uno de los documentos que con más claridad exponen los objetivos de lo que debe ser una Educación Física sana, dice así: *La Educación Física, en el sentido moderno, es la parte de la Educación que utiliza de una manera sistemática las actividades físicas y la influencia de los agentes naturales. Sus objetivos generales son: 1. Conseguir un cuerpo sano y equilibrado 2. Aptitud para la acción (cualidades perceptivas, motrices y de dominio de sí mismo y de juicio). 3. Valores morales. Como fines específicos, la Educación Física intenta preparar al niño cada vez mejor, y ayudar a los adultos y a las personas de edad avanzada para que puedan llevar una vida saludable que palie los efectos de una vida sedentaria y mecanizada. La Educación Física utiliza el ejercicio físico para educar, entrenar y perfeccionar; es decir que siempre existe una intencionalidad educativa. Los medios prácticos que utiliza para llevar adelante su función son los siguientes: 1) Los ejercicios educativos propiamente dichos 2) Los juegos y deportes 3) La competición deportiva organizada a nivel escolar 3) El club deportivo escolar a través del cual se organizan todas las actividades fuera del horario escolar y debe ser la conexión entre el deporte de la escuela y el deporte de tiempo libre o deporte ocio.*

El manifiesto sobre el deporte nos dice que éste es una actividad física con carácter de juego, que adopta forma de lucha consigo mismo o con los demás o constituye una confrontación con los elementos naturales. Si la actividad es competitiva, lo que no es imprescindible, se hará siempre con espíritu deportivo. El deporte moderno lleva implícito para su desarrollo que se haga a través del grupo deportivo. Posiblemente el factor más importante del juego deportivo sea su sociabilidad, que se traduce en la formación de clubes deportivos estables con objetivos e intereses comunes. Les une el gusto y el placer de la práctica deportiva que han elegido libremente. En ese sentido el deporte ayuda al desarrollo individual y como parte esencial de toda organización social, contribuye al progreso humano.

En los primeros momentos de este siglo el deporte que se impone es aquel que surge de Inglaterra, y como en aquella época impera con todo su vigor, la ética protestante que inculca la idea del utilitarismo y del rendimiento, hace que esta idea se transmita al deporte; por ello la primera concepción del deporte que se difunde por todo

el mundo es la del deporte de marcas y de récords en busca de la utilidad y el alto rendimiento, reservado solamente para una minoría de personas: los más dotados. A partir de los años 60 comienza a surgir una nueva idea del deporte, influido por las corrientes democráticas de los países occidentales y sus organismos internacionales, donde se empiezan a acuñar nuevos términos como educación física y deportes, deporte, fair play, deporte para todos, que recogen de alguna forma los conceptos modernos de deporte y su significado. Se asume que el deporte, como cualquier otra manifestación cultural, puede presentarse de diversas formas, sin que eso suponga contradicción entre ellas. Al contrario, lo que indica esa situación es que el deporte moderno se ha enriquecido con respecto a épocas anteriores y su huella la encontramos en la mayoría de las actividades culturales importantes de las sociedades modernas: en el campo de la educación, en el campo del ocio y en el campo profesional. Que se puede dar como una actividad dentro de un programa de educación física escolar, o como una actividad para cubrir nuestro tiempo de ocio o bien como un trabajo remunerado. El término gimnasia, en el sentido dado en los siglos anteriores, ha desaparecido y se utiliza para definir algún tipo de ejercicio, en el sentido utilitario (gimnasia correctiva, terapéutica, gimnasia de rehabilitación, etc.) o se usa para definir alguna modalidad deportiva, ya que las distintas corrientes gimnásticas para su supervivencia tuvieron que adaptarse al modelo deportivo anglosajón, convirtiendo cada una de sus disciplinas en un juego deportivo, con sus reglas y su organización a través de clubes (gimnasia rítmica, gimnasia acrobática, gim-jazz o el aerobio como modalidad creada más recientemente) y federaciones deportivas. Lo mismo pasó con otras modalidades de juego, por ejemplo las que procedían de los países asiáticos. el creador del judo moderno, Jigoro Kano, fue el primero en adaptar una forma de lucha ancestral de origen oriental y que hasta entonces era utilizada como defensa, en un deporte moderno. Para ello eliminó todas las situaciones de violencia, le dio unas reglas y creó la organización de clubes y agrupaciones deportivas. A partir de ese momento el judo se extendió por todo el mundo de forma imparable.

### **1.7.2. El juego deportivo y su clasificación**

Si observamos el estudio etimológico de la palabra deporte, recordaremos que dos de los caracteres que más se repetían eran el de la diversión y una marcada tendencia al ejercicio físico. Sin embargo, en los últimos años en nuestro país se ha intentado definir el deporte quitándole su carácter lúdico (sobre todo en España), incidiendo de una manera exagerada en su aspecto competitivo. De esta forma se difundió la imagen de que el deporte estaba reservado solamente para los más dotados y por tanto muchas de las políticas que se llevaron a cabo, estuvieron marcadas por esta idea. A nivel escolar se trabajaba únicamente el deporte de selección, mientras el resto de los escolares no recibían ningún tipo de formación física, o si nos fijamos en la mayoría de las instalaciones deportivas que se han construido en nuestro país, en los últimos 30 años, comprobaremos que se han hecho más para el deporte de alto nivel o deporte espectáculo que para el deporte recreativo. Todos hemos sufrido las adaptaciones que a posteriori se han realizado en la mayoría de las instalaciones convencionales a la hora de adaptarlas al deporte escolar o recreativo (pistas polideportivas, piscinas, salas cubiertas, etc.). Este hecho que ha marcado el deporte hasta hace muy poco, ha empezado a cambiar, al asumir los Estados modernos un nuevo concepto de deporte que, sin enfrentarse a la realidad del deporte de alto rendimiento, nos señala que existe otro deporte al que puede acceder toda clase de individuos y que es un medio valioso de ocupación del tiempo libre y donde se resalta constantemente el

carácter recreativo y lúdico del deporte. Es el deporte recreativo, formativo, integrador, es el deporte eminentemente ocioso o como popularmente se le conoce como deporte para todos. Cagigal (1996) nos hizo un análisis del deporte, desde la perspectiva de la definición de ocio de Dumazedier:

a) **Ocupación voluntaria y nunca obligatoria:** el deporte exige generalmente una dedicación que dependerá del nivel en el que se practica. La diferencia entre una actividad voluntaria y otra obligatoria estriba en la intencionalidad. En el deporte entendido como ocio, la intención es siempre recreativa y, por tanto, se realiza, mientras nos produzca satisfacción y placer, siendo el objetivo del juego, el juego en sí mismo.

b) **Descanso:** Cagigal lo entiende básicamente para restablecer el equilibrio perdido por una vida sedentaria, de mucha tensión o de mucha rutina. Nos habla principalmente del descanso activo, que realmente es una forma de recreación.

c) **Diversión:** el deporte, según Cagigal, constituye una gran posibilidad de disfrute emocional o pasional, a través de su aspecto competitivo, o mediante el ejercicio físico para conseguir tranquilidad y sosiego. Al igual que el juego, lo consideramos como una de las manifestaciones más importantes de la diversión, así el deporte moderno, como juego deportivo, es una de las formas más importantes de que disponen las sociedades modernas para cubrir el tiempo libre.

d) **Formación e información:** una deficiente formación ociosa se acusa tanto como una insuficiente formación académica. El propio deporte ofrece posibilidades formativas a través de su entrenamiento, contrarrestando el sedentarismo, mejorando la salud, la relación con los demás, la iniciativa, la creatividad y el conocimiento del límite de nuestras propias posibilidades.

e) **Participación social:** la soledad individual de las grandes urbes y el trabajo personal, casi siempre diluido en la obra colectiva, hacen que las personas sientan la necesidad de realizarse y paliar su soledad. Los clubes y asociaciones deportivas hacen posible que se formen de una manera natural grupos sociales, sin prejuicios, donde funcionan todos los parámetros propios de la dinámica de grupos y donde todo el mundo puede expresar y crear de acuerdo, con su papel dentro del mismo (aceptación de las reglas, intereses del grupo, roles, figura del leader, etc.)

f) **Desarrollo de la capacidad creadora:** el deporte ofrece la posibilidad de poner en juego la personalidad, tomar decisiones, discurrir sobre situaciones diversas o solucionar problemas varios. Frente al anonimato de la masificación, en el deporte el sujeto puede sentirse protagonista, activo.

g) **Recuperación:** esta función no es de Dumazedier, pero Cagigal la incluye en su estudio, preocupado como estaba por el efecto recuperador del deporte de los estragos producidos por el sedentarismo. La prevención y la recuperación se pueden hacer con eficacia a través del deporte, que debe adaptarse siempre a las condiciones y necesidades del individuo. Según lo analizado hasta el momento, podemos hacer una primera clasificación del deporte moderno atendiendo a su intencionalidad:

<p><b>El deporte como una actividad educativa</b> <b>El deporte como una actividad de ocio</b> <b>El deporte profesional</b></p>
--

1. **El deporte en la escuela.** El deporte en la escuela debe ser parte integrante de la educación, no sólo para el desarrollo físico armonioso, sino también como preparación para el empleo, tras sus ocios de joven, de adulto y durante la tercera edad. Entre un tercio y un sexto del horario total debe dedicarse a la actividad física.

Aparte de las actividades lectivas, el curriculum escolar debe incluir actividades de tiempo libre, hechas preferentemente en el propio centro escolar pero fuera del horario. Los jóvenes podrán elegir libremente alguna de las actividades que se le oferten. Programas apropiados, que cubran todas las posibilidades deportivas de los jóvenes actuales. Merecen especial atención aquellas actividades que puedan desarrollarse a lo largo de toda la vida. Debemos tener en cuenta a la hora de diseñar un programa deportivo para la escuela, los intereses de los alumnos y los medios e instalaciones deportivas disponibles. La forma más adecuada para el desarrollo del deporte de tiempo libre en la escuela es a través de la creación de los clubes deportivos escolares, requisito imprescindible para que este tipo de deporte se consolide en el mundo de la escuela y pueda perpetuarse a lo largo de toda la vida. El deporte como ocio debe entrar en un futuro proyecto curricular dentro de los centros escolares, donde el 50% del tiempo en la escuela se dedicará para formar para el trabajo y el otro 50 % para formar para el tiempo libre o tiempo de ocio. En ese tiempo de ocio necesitamos profesores cualificados que sean capaces de transmitir a los alumnos ese tipo de actividad. Es un error de graves consecuencias delegar esa función en personal voluntario o no especializado como suele ocurrir en nuestro país. Instalaciones y equipos apropiados, adaptados a los objetivos del deporte educativo. Las instalaciones deportivas que en los últimos años se han construido en las escuelas españolas no son, de acuerdo con los objetivos educativos, las más adecuadas.

2. **El deporte como ocio.** Su objetivo general, es conseguir que todas las personas, sin importar la edad ni el sexo, pueden conservar todas sus capacidades físicas y psíquicas necesarias para la supervivencia y para preservar a la especie humana de cualquier degradación. El deporte como ocio está dirigido a la población en general, a jóvenes y mayores, incluidas las personas de la tercera edad. Es el deporte recreativo cuyas características hemos analizado detenidamente. La diferencia básica con el deporte educativo es que en este caso existe siempre voluntariedad y el deporte educativo es siempre obligatorio, al estar dentro del curriculum escolar.

El término deporte, en el sentido moderno, es decir, el de actividad libre, espontánea, practicada en las horas de ocio y englobando deportes propiamente dichos y actividades físicas diversas, supone una política deportiva que busca un máximo de posibilidades, en un máximo de personas, fijándose como objetivo estimular la participación en todos los niveles. Estas actividades podemos clasificarlas en cuatro categorías:

<p><b>Juegos y deportes de competición</b> <b>Actividades al aire libre</b> <b>Actividades estéticas</b> <b>Actividades de mantenimiento</b></p>
--

**a) Juegos y deportes de competición.** Caracterizados por la aceptación de reglas y el hecho de enfrentarse a otros. En este grupo entrarían los juegos y deportes tradicionales, los juegos y deportes colectivos e individuales, y los juegos y deportes alternativos. Es una categoría que abarca todos los deportes donde se juega siempre contra otros.

**b) Actividades al aire libre.** Donde los participantes tratan de dominar un terreno determinado (campo, bosque, montaña, curso de agua, mar o cielo) Los desafíos provienen de la forma en que se trata de vencer las dificultades y varían en función del terreno escogido y de otros factores, como el viento y las condiciones meteorológicas.

**c) Actividades estéticas.** En cuya ejecución el individuo, en vez de mirar más allá de sí mismo y de responder a los retos artificiales o naturales, dirige su atención sobre sí mismo y reacciona ante el placer del movimiento corporal coordinado, como por ejemplo, en el baile, patinaje artístico, ciertas formas de gimnasia rítmica.

**d) Actividades de mantenimiento de la condición física.** Son ciertas formas de ejercicios que tienen como finalidad mantener una buena condición física. Aquí la finalidad no es el placer o la satisfacción por el ejercicio, sino más bien el hecho de beneficiarse de sus efectos. En esta categoría se encuentran todos los movimientos relacionados con la gimnasia de mantenimiento, trabajo con pesas, aeróbic, etc.

Son muchos los motivos por los que las personas hacen deporte; para muchos, el sólo hecho de participar constituye un placer sencillo y agradable. Para otros puede ser la búsqueda de un mejor funcionamiento fisiológico, una forma de liberarse emocionalmente o descubrir un pasatiempo para cubrir su tiempo de ocio. También se utiliza para establecer relaciones sociales y participar en actividades de grupo. Su especial significación proviene de que pueda tener un sentido diferente para distintas personas o para la misma persona en diferentes momentos de su vida.

3. **El deporte de alta competición.** El ideal de perfeccionamiento y de superación que anima al deportista, lo lleva inevitablemente al deporte de alto rendimiento, y de ahí al deporte espectáculo y al deporte profesional. A estos niveles, el deporte deja de ser un juego y se convierte en trabajo duro y disciplinado. El deportista profesional es utilizado tanto por el propio Estado como por las empresas, para dar publicidad e imagen a su país de origen como a la empresa que le patrocina. Los deportistas de alta competición representan un número muy reducido, comparándolos con la población en general, pero actúan como líderes de opinión de cara a promocionar y dar a conocer el deporte. De hecho, los resultados de unos JJOO se han convertido, según mi opinión de forma errónea, en un indicador que marca el nivel socioeconómico de un país. El deportista de alto nivel se convierte en un fórmula 1, donde lo que prima son los resultados y los récords, por encima de todo. Cagigal distingue una primera y para él fundamental clasificación, partiendo de la misma naturaleza del hecho deportivo, que es:

<p>El deporte como praxis El deporte como espectáculo</p>
---

Debido a que nuestro estudio se ciñe solamente al deporte como práctica, no voy a entrar en el análisis de esta clasificación que por otra parte ya vimos de alguna manera, cuando hice la clasificación de las actividades recreativas, como actividad de ocio. Particularmente estoy más con la tesis de Jovellanos, cuando nos decía "*que el pueblo necesita diversiones, pero no espectáculos*", porque necesita divertirse, no que le diviertan. De cualquier forma, el deporte como praxis es el objeto del presente trabajo, y el deporte espectáculo entraría a formar parte de una actividad recreativa, donde la persona adopta una actitud receptiva; es un fenómeno social importante, pero no específico de este estudio. Cagigal profundizando en el deporte praxis, corrobora lo dicho hasta momento sobre el concepto moderno del deporte; por un lado nos dice, que el deporte es una de las grandes formas de juego que conserva la sociedad. Por lo tanto es un juego y se comporta como tal. El segundo distintivo del deporte es el ejercicio físico; entre toda la variedad de juegos que existen, el juego deportivo es aquel que se realiza a través del ejercicio físico más o menos intenso. En el juego deportivo, el movimiento del cuerpo en el espacio y en el tiempo ocupa un lugar preferente. Y el

tercer elemento característico del deporte es la competición. En el concepto moderno del deporte se compete con otros, con uno mismo, o con el entorno. Pero se compete siempre, en un intento consustancial a la especie humana, de mejora y superación constante. Luschen y Weis (1979), hacen una clasificación del deporte, atendiendo a los aspectos sociológicos y establecen cuatro categorías:

**Deporte organizado en clubes y federaciones**  
**Deporte de grupos espontáneos**  
**Deporte organizado en el seno de otra institución**  
**Deporte comunicativo o deporte espectáculo**

Otros tipos de clasificaciones consideran al deporte dividido entre deporte profesional y deporte amateur, o entre deporte de rendimiento frente a deporte de ocio y tiempo libre, o bien deporte de alta competición frente a deporte de masas. De estas últimas definiciones que presentan constantemente, como nos dice Cagigal, una clasificación dicotómica, no soy muy partidario, dado que es una forma de simplificar el problema para así presentarlo de forma sencilla a través de los medios de comunicación. Dicho de otro modo, para que la mayoría de la gente pueda entenderlo fácilmente se suele plantear el hecho diferencial del deporte en sus distintas acepciones. Parlebas (1971), sin embargo, establece una clasificación en función de tres criterios: existencia o no de incertidumbre debida al medio externo, coexistencia de un compañero y existencia de adversario, que le permiten considerar dos grandes tipos de actividades deportivas:

**Actividades psicomotoras, realizadas en solitario, sin comunicación motora:**

- Con incertidumbre en el medio externo: esquí, alpinismo, vela, espeleología.
- sin incertidumbre en el medio externo: carreras, saltos, lanzamientos etc.

**Actividades socio-motoras, donde es fundamental la comunicación motora:**

- Con cooperación: con incertidumbre en el medio externo, alpinismo, etc.
- Sin incertidumbre en el medio, relevos, danza con oposición.
- con incertidumbre en el medio externo, vela, ciclismo, etc.
- Sin incertidumbre en el medio externo, lucha, esgrima, etc. Con cooperación y oposición: con incertidumbre, cross-country, etc. Sin incertidumbre, fútbol, tenis por parejas, etc.

Clasificaciones tipológicas son las que nos dan Caillois y Bouet. Caillois (1958) considera cuatro tipos de actividades deportivas:

**Deportes individuales:** atletismo, gimnasia, halterofilia, etc.

**Deportes de pelota y balón:** tenis, fútbol, pelota vasca, golf, baloncesto, etc.

**Deportes de origen marcial:** esgrima, judo, tiro deportivo, etc.

**Deportes basados en la vida y en la técnica:** ciclismo, equitación, automovilismo.

Bouet (1968) elabora una clasificación reuniendo los deportes en cinco grupos:

- **Deportes de combate:** sin armas (lucha) y con armas (esgrima)
  - **Deportes colectivos con utilización de pelota o balón:** sin intervención de instrumentos (fútbol) y con intervención de instrumentos (hockey)
  - **Deportes individuales que utilizan una o más pelotas:** con intercambio (tenis) y sin intercambio (golf).
- Deportes atléticos:** (carreras, saltos, etc.) y gimnásticos (paralelas, barra fija, etc.)
- Deportes de la naturaleza:** acuáticos (remo); aéreos (parapente) y a nivel de la corteza terrestre (escalada, etc.)
- Deportes mecánicos:** motorismo, automovilismo, etc.

Por último daré una clasificación presentada con ocasión del artículo que publicó apuntes en 1994, y que divide todas las actividades, según el lugar donde son realizadas:

**Deportes de sala y pista,** son todos aquellos que utilizan instalaciones convencionales, hechas por el hombre; normalmente se encuentran en núcleos urbanos y se adaptan en sus estructuras a las características del deporte tratado o son salas polideportivas: pistas polideportivas, pistas de atletismo, piscinas, salas cubiertas, pistas de tenis, squash, padel y bádminton, hipódromos, circuitos de carrera, campos de golf, pistas de cicloturismo, rocódromos, espacios construidos para juegos tradicionales, gimnasios, plazas de toros.

**Deportes terrestres:** son deportes que se realizan al aire libre, en entornos naturales, sean espacios urbanos o rurales y que utilizan, como terreno de juego, el propio espacio natural, no necesitando por tanto ningún tipo de instalación convencional para su práctica: Senderismo, bicicleta de montaña, esquí, orientación, escalada, paseos por la naturaleza, rutas ecológicas, rutas a caballo, montañismo, espeleología, barranquismo, esquí de travesía, motocross, caza, pesca, 4X4, etc.

**Deportes acuáticos,** son todas aquellas actividades que utilizan como medio natural el elemento agua, pero siempre en entornos naturales: vela, windsurf, submarinismo, descenso de ríos, kayak, rafting, remo, surf, motos de agua, pesca, caza, buceo, esquí acuático, etc.

**Deportes aéreos,** son todos aquellos deportes que utilizan el medio aéreo como campo de juego. Los deportes ligados al entorno aéreo, han tenido en los últimos años un desarrollo espectacular, gracias a la aparición de materiales más ligeros y resistentes (fibras sintéticas, aluminio, fibra de carbono, de cerámica): paracaidismo deportivo, vuelo sin motor, parapente, ala delta, modelismo, ultraligeros vuelo acrobático, globo aerostático, vuelo libre.

De acuerdo con el estudio histórico, terminológico y conceptual que hemos llevado a cabo, podemos decir que el juego deportivo como manifestación cultural se ha dado en todas las épocas de la evolución de la especie humana, aunque con diferentes nombres y significados. El término que más ha perdurado y que seguramente nunca desaparecerá para definir al juego deportivo es precisamente el de juego. Se ha usado en el lenguaje corriente, en los siglos anteriores, y se sigue usando ahora, para



casi todas las manifestaciones relacionadas con el deporte. Por ejemplo, decimos al final de un encuentro deportivo, "*que el juego fue brillante*", o bien del competidor de cualquier modalidad deportiva "*el jugador jugó bien*" o "*la jugada fue bonita*". En toda la terminología deportiva que empleamos surge constantemente la palabra juego para definir alguna de sus acciones. Después, como ya hemos visto a lo largo de siglos de historia, los términos más usados para definir al juego deportivo han sido diversión, pasatiempo, juego placentero. El término deporte aunque conocido en nuestro país desde el siglo XII, no llegó a popularizarse, hasta el punto que en un momento determinado dejó de usarse. Así vemos que cuando Jovellanos, a finales del siglo XVIII, presenta su tratado "*Memoria para el arreglo de la política de espectáculos*", nos habla de diversiones y pasatiempos para referirse a la caza y a los juegos de pelota, incluso lo define también como espectáculos, cuando lo que se hace es asistir como espectador a alguna de las diversiones citadas. De hecho Jovellanos está distinguiendo algo que posteriormente Cagigal estudiará como una y principal clasificación del deporte: el deporte como praxis, que sería en Jovellanos los pasatiempos y el deporte como espectáculo coincidiendo ambos en este particular. El deporte espectáculo, como cualquier otra diversión, como por ejemplo el teatro o los festivales de música moderna, son formas de participación activa para los que ejecutan la obra, es decir para los que actúan y formas de participación pasiva o receptiva para los espectadores. No se puede decir de ninguna manera que ir a ver un encuentro es lo mismo que ir a practicar un deporte. Por lo mismo, no se puede confundir a la hora de hacer una clasificación el deporte- práctica, con el deporte- espectáculo, uniéndolos como si fueran términos similares.

El deporte espectáculo lo podemos considerar como una actividad recreativa, desde el punto de vista del espectador, y dentro de esta categoría se engloba en lo que llamamos en su momento actividad receptiva. El deporte no se entiende si no hay actividad motriz, y aunque existan excepcionalmente actividades no motrices que se las considera deporte, como por ejemplo el ajedrez, suele ser por razones de tradición. Otro aspecto interesante del deporte es su carácter agonístico; aunque la mayoría de los autores están de acuerdo en que la competición es consustancial al deporte, sin embargo a la hora de definir el campo de lo agonístico, empiezan a surgir ciertas divergencias. En un primer momento, los estudiosos del deporte entienden como agonístico, todo lo que sea enfrentamiento contra otros. Huizinga, Caillois, son ejemplos de este razonamiento y como consecuencia de ello, sobre todo en Caillois, se verá afectada su clasificación a la hora de determinar ciertas actividades que el autor no sabe muy bien donde colocar y al final las sitúa entre la *paidia* y el *ludus* (cometa, juegos de habilidad, etc.). También podemos recordar la definición de la Enciclopedia Italiana, que entiende el agonismo, solamente cuando hay enfrentamiento contra otros; así para el redactor de esa definición, el alpinismo o prácticas similares, no se pueden considerar como deportes. Podemos decir, por tanto, que el impulso lúdico-competitivo del deporte es uno de sus objetivos principales, aunque puedan existir otros motivos dentro de la práctica deportiva. Unas veces se compete frente al medio que nos rodea y otras, contra otras personas, pero en ambos casos, habrá competición. La satisfacción que nos produce la lucha contra una dificultad constituye el carácter propio de los deportes, por eso el sentido agonal se puede dar perfectamente contra el tiempo, contra el espacio, cuando se nada o escala una montaña, contra un adversario en los juegos de lucha o en los deportes colectivos. Quizás una de las diferencias más claras entre el juego y el deporte, estriba en la necesidad de entrenamiento que necesita el deportista de cara a conseguir vencer cualquiera de las dificultades planteadas en la especialidad elegida. Si al deporte

lo definimos como una manifestación humana en forma de juego y que se realiza a través del ejercicio físico en forma de competencia, más o menos intensa, y entendemos esa competencia como un impulso de superación o de mejora, donde se compite para superar los límites individuales de cada uno, o los límites físicos que nos marca el entorno en que vivimos (tierra, mar, aire) o bien superar en una confrontación, con reglas preestablecidas, a un contrario, entonces podemos entender el aspecto agonístico no solamente como un enfrentamiento contra otros, sino que también se compite para salvar un obstáculo natural o resolver un problema de habilidad motriz, que compete a uno mismo (volar una cometa, o hacer un juego de habilidad manual).

Aunque el juego deportivo se ha dado en todas las culturas conocidas, es cierto también que su significado ha ido cambiando con el tiempo. Está clara la relación del juego y del deporte con el culto, sobre todo en los pueblos antiguos. Según Ortega, todo lo que el hombre primitivo no entendía, lo transformaba en algo mítico o sagrado; de acuerdo con la información que se dispone de sociedades anteriores a las nuestras, podemos señalar que los juegos y competiciones antiguas, han estado estrechamente relacionadas con las áreas de lo mágico y lo sagrado. Las competiciones deportivas de las sociedades antiguas eran parte integral o anexos de las creencias religiosas. De hecho una descripción histórica del deporte que lo deslinde del ritual, de la danza y del teatro sería una falsa interpretación de este hecho cultural. El primitivo veía todo aquello que no era necesario para subsistir, como algo irreal que no podía entender y por ello lo asociaba con lo mágico y lo sagrado. Así pasó con el juego que fue desde el principio objeto de culto, un símbolo de la vida. Todos los ejercicios corporales fueron en un principio actos de culto, incluida por supuesto la danza. Con la danza se comunica al hombre el poder de los dioses, ejerce fuerza y poder mágico, aleja a los enemigos y dispersa las enfermedades y envía lluvia y fertilidad. Los ejercicios más frecuentes que se utilizaban en los rituales eran las competiciones de velocidad, carreras de caballos, luchas de todo tipo, boxeo, tiro con arco y esgrima con bastones. Y eso pasó hasta la época romana, donde aún los Ludi se dedicaban a los dioses al igual que en la Grecia antigua ocurría con sus JJOO. El aspecto secular del deporte se produce a partir de la Edad Media y desde entonces queda separado el juego deportivo de todo lo sagrado). Es a partir del siglo XII cuando podemos comprobar mejor este hecho, gracias a una mayor abundancia de información, quedando el juego deportivo reducido a pasatiempos sin importancia, diversiones del pueblo, donde el aspecto sacro ha desaparecido. En los momentos, bastante frecuentes en esa época, en que los juegos de azar y de pelota eran prohibidos por la autoridad civil o eclesiástica, se seguían practicando, escondidos de alguna manera, en las manifestaciones festivas organizadas por la iglesia, por ejemplo las romerías. (Jovellanos, 1977) señala esta costumbre ancestral que había cuajado en el pueblo los días de fiesta, con motivo de devoción a los santuarios: *"La devoción sencilla los llevaba naturalmente a los santuarios vecinos los días de fiesta y solemnidad, y allí satisfechos los estímulos de la piedad, daban el resto del día al esparcimiento y al placer. Reunidos en un punto por la identidad de deseos, buscaban el solaz en común, y entonces la concurrencia y la publicidad aumentaban el interés de sus juegos, que pudieran llamarse espectáculos, a ser más estudiados o menos casuales. El luchador, el tirador de barra, el joven diestro en la carrera y en salto, sentía crecer su interés y su gusto a par del número de espectadores; si no se introdujeron, por lo menos es de sospechar, que en ese tiempo se propagaron el uso y la afición a nuestras danzas populares. La mayor parte de ellas son tan sencillas y ajenas de artificio que indican un origen remotísimo y acaso anterior a la invención de la gimnástica. Existen muchos pueblos todavía que no reconocen otro recreo que estas alegres concurrencias y los*

*inocentes juegos y danzas que hacen en ellas su delicia. Esto es el país en que vivo, y esto era España antes del siglo XII".*

Otro hecho importante a destacar es el utilitarismo dentro del juego deportivo. Está reconocido por la comunidad científica que, en las sociedades primitivas, ciertas actividades lúdicas o de educación física informal, cumplieron funciones selectivas y evolutivas entre los animales, incluido el hombre. Los mejores corredores, nadadores, saltadores o luchadores eran el producto normal de la necesidad de defenderse, atacar o luchar contra la penuria. Así ocurrió también, en épocas históricas y lo podemos observar en algunos de los deportes practicados por las diferentes culturas, como por ejemplo en Egipto antiguo, Grecia, Roma o más tarde en la Edad Media con las justas y los torneos. Podemos observar, por tanto, que ciertas actividades, utilizadas con fines utilitarios en un momento determinado, cuando pierden su carácter utilitario, se suelen convertir en actividades lúdicas, con todas las características del deporte moderno. En esos casos el deporte pierde parte de su agresividad y se va moldeando a las nuevas necesidades. Tenemos el ejemplo en los juegos de cañas y de sortija, que son ni más ni menos que una adaptación de los torneos y justas. El efecto lo podemos considerar reversible ya que un deportista actual que practica un determinado deporte con ánimo recreativo, puede convertirlo en utilitario, en el momento que lo transforma en un trabajo. El concepto moderno del deporte admite la posibilidad del deporte utilitario, pero desde ese momento, y de acuerdo con los conceptos expuestos, el deporte deja de ser deporte entendido como ocio, y pasa a ser deporte laboral remunerado o no.

Otra característica observada, en todo el estudio es que todos los autores distinguen perfectamente entre el juego infantil y el juego de adultos o juego deportivo, presentándolas como dos realidades distintas. También es necesario conocer que la verdadera conceptualización del juego infantil, teniendo al niño como artífice de las tradiciones, provendrá del movimiento folclorista emergido como ciencia de lo popular en el siglo XIX. La unión entre el sentimiento romántico y el espíritu tradicional y regionalista, hizo que muchos estudiosos comenzaran a recopilar los juegos infantiles. Así tenemos a Vicente Naharro (1918), con la *"Descripción de los juegos de infancia. Los más apropiados a desenvolver sus facultades físicas y morales, y para servir de abecedario gimnástico"*, o el de López Villabril (1855), *"Colección de juegos para niños de ambos sexos"* o al principio de nuestro siglo la obra del padre Santos Hernández (1901), *"juegos de los niños en escuelas y colegios"*.

Según hemos visto, una de las corrientes más modernas del deporte es aquella que señala que el deporte, hecho de una manera desinteresada y libre, con su componente lúdico, se puede considerar como una actividad dentro del concepto de ocio, entendido éste como una forma de manifestar nuestro tiempo libre. En este sentido, podemos observar en autores modernos como Blanchard y Cheska (1986), que dentro de la tradición culturalista americana, establecen la diferencia entre deporte, juego, ocio y recreación: *"El deporte se define como un comportamiento susceptible de estar relacionado con otros comportamientos tales como el trabajo, el juego, el recreo ritual y el conflicto. El juego es un tipo inclusivo de actividad deleitable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción. El ocio, aunque afín del juego, es más bien pasivo y puede definirse como un estado en el que la actividad se desarrolla desinteresadamente y no reviste otra finalidad que la de su propio desarrollo [...]. El recreo es la utilización activa y de preferencia física, del tiempo libre y al aire libre"*. Efectivamente, en sus análisis del deporte, presentan las

cuatro formas o tendencias de como el deporte se nos puede manifestar: el deporte profesional, el deporte como ocio, el deporte en relación con lo mítico y lo sagrado y, por último, el deporte como liberador de tensiones y agresividad. Del juego nos dan una definición que no se adapta ni mucho menos a las características generales que hemos visto en el estudio sobre el juego, sobre todo si la comparamos con las dadas por Huizinga y Caillois. Y en cuanto al ocio, le dan un papel pasivo, que nada tiene que ver con el concepto de ocio creativo y recreativo y con el que estoy totalmente de acuerdo y, por último, el recreo, que se puede dar con carácter más amplio, se da por supuesto durante el tiempo libre pero no necesariamente al aire libre. Es una interpretación algo confusa y desordenada de todos los términos expuestos.

Entiendo, que recogiendo las ideas de Blanchard y Cheska, podríamos hacer el siguiente planteamiento: empezando por el concepto cuyo significado alcanza mayor extensión, se puede decir que el ocio es una actividad cultural que se desarrolla durante el tiempo libre de las personas y que tiene como características principales, las que nos dio Dumazedier: descanso activo, diversión y desarrollo de la personalidad. Dentro del tiempo de ocio, nos encontramos con la recreación, como la forma práctica de la diversión. En ella distinguimos dos tipos de actividades: activas y receptoras. Dentro de las actividades activas se encuentra el juego, que es una actividad que se realiza en ciertos límites preestablecidos, con unas reglas libremente aceptadas y que encuentra su finalidad en si mismo; dentro del mundo del juego, se encuentran los juegos que se desarrollan a través de la actividad motriz o del ejercicio físico. De esa familia salen los juegos deportivos infantiles y los juegos deportivos de adultos y a su vez de estos últimos, el deporte que según la época, ha adoptado una u otra forma de las que señalan Blanchard y Cheska en su enunciado.

Una teoría ciertamente interesante fue la que nos dio Roberts y sus colaboradores y que publicaron en 1959, en un artículo de *American Anthropologist* titulado "*Games in culture*", donde sostienen que los juegos de estrategia prevalecen sobre todo en las sociedades estructuradas en clases, con alto nivel de integración política, mientras que los juegos de azar se correlacionan con las actividades religiosas y con la creencia de la sociedad en dioses razonablemente benévolos. Según esto, cuanto más complejo es el sistema social, mayor será la posibilidad de que una sociedad determinada disponga de juegos de estrategia, es decir, también más complejos, y por el contrario los juegos de azar suelen estar asociados a actividades religiosas. Hecho el estudio evolutivo del deporte y su significado en las distintas épocas, y analizado a los distintos autores que han profundizado en su estudio, voy a dirigir mi atención hacia el hecho singular del deporte de nuestro tiempo, intentando explicar su forma de manifestarse y su desarrollo durante el siglo XX, por todo el mundo. Para algunos historiadores y antropólogos modernos el deporte contemporáneo, tal como lo conocemos actualmente, aparece por primera vez en Inglaterra en el mismo momento en que empieza la revolución industrial. Por lo tanto, los deportes contemporáneos y su organización son adaptaciones particulares a la vida política, económica y social. Los deportes no son más que una forma genuina de adaptación a la vida moderna, o sea, una forma de trabajo disfrazado y desmoralizado. Así la disciplina, autoridad, organización, burocracia, son pruebas palpables del mimetismo y la dependencia existente entre el deporte y el capitalismo industrial (Rigner, 1969. Eichberg, 1972).

Los que definen así al deporte se refieren expresamente al deporte surgido durante los siglos XVII y XVIII en Inglaterra y que adopta actitudes nuevas y

generalizadas hacia los juegos y las competiciones. Esas nuevas ideas: fair play, igualdad de oportunidades, reglas, entrenamiento, los clubes, las asociaciones, las ligas, fueron paralelas a los cambios sociales y económicos del país. Durante un tiempo la producción industrial y el deporte contemporáneo fueron exclusivamente ingleses, después ambos se extendieron por todo el mundo. Es curioso constatar que a pesar de que este hecho se inició en las escuelas para luego saltar a las universidades, existen un escaso número de estudios relacionados con el tema. Lo que nos lleva a pensar que el deporte anglosajón surgió y creció de forma natural, sin tutela por parte de intelectuales, dirigentes políticos o educadores. Aunque ideado por Arnold, éste desde el principio dio total libertad a los jóvenes para la organización de sus clubes y la selección de sus actividades. Al principio hubo ciertas reticencias al desarrollo asociativo, lo cierto es que el movimiento tuvo tanta fuerza que en pocos años se había extendido por toda Inglaterra. La libertad de asociación, unida a la integración de los juegos populares ingleses al mundo de la escuela a mano de los estudiantes, hizo desarrollarse un modelo deportivo muy superior a los que imperaban por entonces en Europa. Este hecho, que para mí es la causa principal del éxito de este modelo, no se produjo en ningún otro país europeo hasta muy posteriormente. En España, al igual que en otras monarquías aristocráticas, el derecho de los súbditos a asociarse según sus preferencias, estuvo muy restringido y con frecuencia totalmente prohibido. Ya hemos visto como Jovellanos es encarcelado y Amorós desterrado por sus ideas liberales, y Jahn en Alemania también tuvo que sufrir la cárcel.

El deporte en la Europa continental siempre había estado dirigido desde esferas del Estado y en forma de educación física o formación para-militar. Al deporte se tomó demasiado en serio y esa seriedad le hizo perder uno de los aspectos más característicos del juego deportivo: su componente lúdico. Los modelos deportivos que se difunden mientras tanto en el resto de Europa, son los modelos gimnásticos de Amorós, Jahn y Ling, modelos contruidos a través de grandes tratados teóricos y totalmente alejados de la cultura popular. *"En esencia, el surgimiento del deporte como forma de lucha física relativamente no violenta tuvo que ver con un desarrollo extraño dentro de la sociedad inglesa: se apaciguaron los ciclos de violencia y se puso fin a las luchas de interés y de credo religioso de una manera que permitía que los dos principales contendientes por el poder gubernamental resolvieran completamente sus diferencias por medios no violentos y de acuerdo con reglas convenidas y observadas por ambas partes (Elías, Dunning, 1992)".* El régimen parlamentario se desarrolló durante el siglo XVIII como respuesta a esta necesidad de equilibrio de poderes (el rey y sus representantes por un lado y las clases altas con tierras y clases urbanas por el otro). El éxito social dependía de la capacidad de lucha peor no con la espada sino con el poder de la palabra, la capacidad de persuasión, el arte del compromiso. Esta forma de comportamiento parlamentario pasó al mismo tiempo a utilizarse en las confrontaciones deportivas populares eliminando también, en este caso, los actos violentos o por los menos suavizándolos. Ocurrió que la misma gente que participaba en los enfrentamientos parlamentarios, organizó de la misma manera los juegos y los pasatiempos. Ambos, el parlamento y el deporte, como tales nacieron en el siglo XVIII indicando los cambios de estructura social y de poder en Inglaterra y sus hábitos sociales. En Inglaterra, ese derecho se había conseguido y los caballeros se asociaban como querían; de este derecho de libre asociación surge con fuerza la institución de los clubes, como motor generador y responsable del movimiento moderno del deporte. Para la consolidación del nuevo concepto de deporte fue trascendental la formación de estos clubes, creadas por personas interesadas. En los primeros momentos, este deporte

popular se regulaba de acuerdo con las tradiciones locales, distintas normalmente de una localidad a otra.

Los clubes deportivos para poder competir entre ellos, tuvieron que ponerse de acuerdo y regular unas normas o reglas comunes. Se fue así garantizando la uniformidad en las reglas de cada juego, al principio a nivel local pero conforme el juego trascendía en importancia se iba reconociendo a niveles más amplios (comarca, región, Estado) La propia dinámica de los clubes obligó a formar organizaciones más complejas que agrupaban a los clubes de la comarca, de la región del país y, por último, a nivel internacional. La consolidación de los clubes en el tiempo fue posible gracias a dos factores inherentes al deporte de competición: la competición reglada que se lleva a cabo periódicamente, y la necesidad de los equipos de entrenar para poder participar con éxito en las competiciones en las que están inscritos. Sobre todo los juegos de pelota entre equipos entrenados exigen equipos duraderos y es aquí donde aparece la vida deportiva moderna. Que éste proceso tuviese su origen en la Inglaterra del siglo XIX, se explica como hemos visto por las peculiaridades que se dieron en ese momento en la sociedad inglesa y que en resumen podemos enumerar de la siguiente forma:

1. Libertad de asociación, lo que hace posible el asociacionismo libre, y como consecuencia la creación del club deportivo.
2. La ausencia en Inglaterra de instrucción militar obligatoria favoreció la necesidad de ejercicios corporales libres.
3. La integración del juego popular en las escuelas y universidades con reglas que controlaban la violencia típica del deporte de aquella época en Inglaterra.
4. La competición entre los clubes, obliga a organizaciones más amplias a nivel local primero y, posteriormente, a nivel comarcal y de todo el país.
5. La existencia de las competiciones obliga a ponerse de acuerdo, uniformando las reglas de los juegos populares ingleses que hasta entonces habían permanecido dispersas (cada localidad tenía sus propias reglas).
6. La organización de competiciones periódicas obliga a los clubes a entrenamientos duraderos para poder participar con mayor éxito.
7. Gracias al club, a la competición y a los entrenamientos, el club deportivo logra estabilidad en el tiempo. Sobre todo gracias a los deportes de equipo que necesitan entrenamientos periódicos y duraderos.
8. El club deportivo pasa de la escuela a la universidad y, de allí, al resto de la sociedad.
9. El deporte se va apartando cada vez más de la pura esfera del juego y va tomando un nuevo carácter. Se impregna de todas las características de la ética protestante, donde el utilitarismo y el rendimiento son los valores más ensalzados, mientras que las actividades de ocio son un mal que hay que eliminar.
10. El deporte se coloca al servicio de la educación y a través de los clubes deportivos se transmiten las ideas dominantes: en el trabajo sólo tienen valor las cosas útiles, la iniciativa, toma de responsabilidades, trabajo en grupo, la solidaridad. Otros hechos que posteriormente han influido en el deporte moderno son los siguientes:

- La invención de nuevos materiales. Gracias a los nuevos materiales ha sido posible crear deportes nuevos como: el parapente, ala delta, bicicleta de montaña, el surf, el wind surf, el fly surf, el monopatín, el patín en línea, etc.
- La prensa deportiva especializada. La divulgación diaria de todos los acontecimientos deportivos hace que el deporte llegue a todos los rincones del país.

- La televisión. Es el medio de difusión por excelencia. Cualquier noticia que sale en este medio tiene unos niveles de audiencia imprevisibles por su magnitud a escala mundial (simplemente, la trascendencia social de los JJOO modernos no sería misma sin la TV).
- Las Constituciones. Como hemos visto con la nuestra, la mayoría de las constituciones de los Estados modernos recogen el derecho de la población a la práctica del deporte. De ahí surge el desarrollo del deporte dentro de los sistemas educativos y el deporte entendido como ocio y política de progreso social.
- Los JJOO y demás competiciones internacionales. Es un hecho incuestionable que una de las causas del éxito del deporte moderno se debe al movimiento olímpico. La unión entre el deporte anglosajón y el movimiento olímpico fue fundamental para el desarrollo del deporte moderno.
- El análisis científico del comportamiento humano. Donde se comprueba de una manera experimental, la importancia que han tenido y tienen el juego y el deporte en el comportamiento humano.
- El deporte ocio. La nueva corriente surgida dentro del deporte, a partir de la década de los sesenta, donde se le quita al deporte, todo carácter utilitario que había heredado del modelo deportivo anglosajón. El deporte es un derecho de todos los ciudadanos y no está reservado, solamente, a unos pocos. Es el deporte para todos, donde cada uno puede practicar el deporte de acuerdo con sus gustos e intereses.

Dado que en los últimos años en nuestro país se han aumentado de manera ostensible las personas dedicadas al estudio del mundo del juego, es necesario marcar unas pautas desde el punto de vista antropológico para facilitarles el camino. De acuerdo con ello y, para terminar enumerar los objetivos de la Antropología del deporte que Blanchard y Cheska, señalan en su obra, por considerar de interés su divulgación:

- La definición y descripción del comportamiento deportivo y del ocio desde el punto de vista intercultural.
- El estudio del deporte en las sociedades primitivas tribales, con exclusión del mundo occidental.
- El análisis del deporte como factor de aculturación, enculturación y conservación cultural y adaptación al cambio.
- Colocar al deporte en perspectiva con respecto a otras facetas del comportamiento cultural.
- El análisis del comportamiento deportivo en la prehistoria.
- El análisis del lenguaje deportivo.
- El tratamiento del papel del deporte en un medio educativo multicultural.
- El desarrollo y la administración de programas deportivos-recreativos para poblaciones especiales. La aplicación de los métodos antropológicos a la solución de problemas prácticos de carácter deportivo, como la Educación Física, ocio y actividades indoor.
- El desarrollo de actividades recreativas constructivas que utilicen el modelo deportivo.

- La creación de actitudes que favorezcan la comprensión intercultural. Los autores, terminan la exposición citando a Cozens y Stumpf (1951) quienes señalan que si algo nos enseña la antropología cultural, es de *“poder ver más allá de nuestra observación superficial y ser más tolerantes con los gustos de los demás”*.



## **Bibliografía del capítulo 1**

- AAVV. (1988).** *Seminario Francisco Amorós. Su obra entre dos culturas.* INEF de Madrid.
- Aguirre, A. (1982).** *Los 60 conceptos clave de la Antropología cultural.* Daimom, Barcelona.
- Aguirre, A. (1993a).** *Diccionario Temático de Antropología.* Marcombo, Barcelona.
- Aguirre, A. (1997).** *Cultura e Identidad cultural.* Bardenas, Barcelona.
- Alcina, J. (1994).** *Guía para la obtención de datos etnográficos.* En Demófilo. Revista Cultura Tradicional, 12. Fundación Machado, Sevilla.
- Alfonso X (1983).** *Antología. Libro del ajedrez, dados y tablas.* Urbis, Madrid.
- Alfonso X el Sabio (1992).** *Las siete Partidas. Antología.* Selección, prólogo y notas de Francisco López Estrada y María Teresa López García-Berdoy. Castalia, Odres Nuevos, Madrid.
- Alvar, J. (1981).** *Etnología (Método y Práctica).* Guara, Zaragoza.
- Ander-Egg, E. (1981).** *¿Qué es la animación sociocultural?.* Marsiega, Madrid.
- Ander-Egg, E. (1989).** *La animación y los animadores.* Narcea, Barcelona.
- Ander-Egg, E. (1991).** *Cómo elaborar un proyecto.* Humanitas, Buenos Aires.
- Amorós, A. y Díez Borque, J.M. (1999).** *Historia de los espectáculos en España.* Editorial Castalia, Madrid.
- Anderson, N. (1965).** *Sociología de la comunidad urbana.* Fondo de cultura económica, México.
- Andrés, F. (1979).** *Cambio socio-cultural y comportamiento económico.* C.I.S., Madrid.
- Barbero, J.I. (1995).** *La educación física en España. En I.A.D. (coord.) El deporte hacia el siglo XXI.* Unisport, Málaga.
- Barbero, J.L. (1995).** *La Educación Física en España (Cood.).* El Deporte hacia el siglo XXI. I.A.D., Málaga.
- Bardi, G.M. (1580).** *Dircurso sopra il Giuco del Calcio Fiorentino. En Sport e Giuochi, Trattati e Scritti del XV al XVIII seculo.* Traducción al castellano de Nuria Ferret. Fragmentos.
- Beltrán, M. y col. (1984).** *Informe sociológico sobre la juventud española.* S.M., Madrid.
- Bell, D. (1986).** *El advenimiento de la sociedad postindustrial.* Alianza, Madrid.

- Benedito, V. (1997).** *Introducción a la didáctica. Fundamentación teórica y diseño curricular.* Barcanova, Barcelona.
- Benedito, V. (1997).** *Introducción a la didáctica. Fundamentación teórica y diseño curricular.* Barcanova, Barcelona.
- Beltrán, M. y col. (1984).** *Informe sociológico sobre la juventud española.* S.M., Madrid.
- Bell, D. (1986).** *El advenimiento de la sociedad postindustrial.* Alianza, Madrid.
- Benedito, V. (1997).** *Introducción a la didáctica. Fundamentación teórica y diseño curricular.* Barcanova, Barcelona.
- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986).** *Antropología del deporte.* Bellaterra, Barcelona.
- Burne, C.S. (1997).** *Manual del folclore.* M.E. Editores, S.L., Madrid.
- Busch, M. C. (1975).** *La sociologie du temps libre.* Mouton, París.
- Cagigal, J. M. (1996).** *Obras Selectas. Volumen I. Hombres y deporte. Deporte, pedagogía y humanismo.* Comité Olímpico Español, Ente de Promoción Deportiva "José María Cagigal" y Asociación Española de Deportes para Todos, Cádiz.
- Cagigal, J. M. (1996).** *Obras Selectas. Volumen II. Deporte, pulso de nuestro tiempo. El deporte en la sociedad actual. Cultura intelectual y cultura física.* Comité Olímpico Español, Ente de Promoción Deportiva "José María Cagigal" y Asociación Española de Deportes para Todos, Cádiz.
- Cagigal, J. M. (1996).** *Obras Selectas. Volumen III. Deporte: espectáculo y acción. La cultura física. ¡Oh deporte! Anatomía de un gigante. Deporte y agresión.* Comité Olímpico Español, Ente de Promoción Deportiva "José María Cagigal" y Asociación Española de Deportes para Todos, Cádiz.
- Caillois, R. (1958).** *Teoría de los juegos.* Seix Barral S.A., Barcelona
- Caro Baroja, J. (1992).** *El Estío festivo.* Círculo de lectores, Madrid.
- Caro, R. (1978).** *Días Geniales y Lúdicos.* Clásicos Castellanos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etievre. Espasa Calpe, S.A., Madrid.
- Carravetta Praia, E. S. (1994).** *Deporte y control social: aproximación socio-pedagógica.* Universidad de Barcelona.
- Carrera y Candi, F. (1943).** *Folclore y costumbres de España.* Tomo I. Edit.. Alberto Martín: Barcelona, 92-95. Edición facsimil de Ediciones Merino S.A. Madrid, 1988.

- Castellote, R.M. (1986).** *Juegos de los indios norteamericanos, para jugar en la naturaleza.* Ediciones Miraguano, Madrid.
- Cecchini, J.A. (1996).** *Personalización de la educación física.* Rialp: Madrid.
- Consejo de Europa (1975).** *Carta Europea del Deporte para Todos.* Primera Conferencia de Ministros responsables del Deporte. Bruselas.
- Consejo de Europa (1992).** *Carta Europea del Deporte.* VII conferencia de Ministros responsables del Deporte. Bruselas.
- Claire, L. (1983).** *La Quintanne, la course de baque et le jeu de tetes.* CNRS, París.
- De Grazia, S. (1966).** *Tiempo, trabajo y ocio.* Tecnos, S.A., Madrid.
- De la Torre, S. (1995).** *Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa.* Praxis, Barcelona.
- De la Torre, S. (1997).** *Creatividad y Formación. Identificación, diseño y evaluación.* Trillas, México.
- De Manuel, F. y Martínez-Vilanova, R. (1999).** *Habilidades de comunicación para directivos.* ESIC, Madrid.
- Deleito y Piñuela, J. (1954).** *También se divierte el pueblo* (Recuerdos de hace tres siglos). Romerías, Verbenas, Bailes, Carnaval, torneos, toros y cañas, academias poéticas, teatros. Espasa-Calpe, S.A., Madrid.
- Deleito y Piñuela, J. (1988).** *El rey se divierte.* Alianza Editorial, S.A., Madrid.
- Delgado, M. A. (1991).** *Hacia una clarificación conceptual de los términos en didáctica de la Educación Física y el Deporte.* Revista de Educación Física. Renovar teoría y práctica, nº 40.
- Delgado, M. A. (1993).** *Los métodos didácticos en la Educación Física.* En VVAA. Fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria. Vol II. INDE, Barcelona.
- Demory, B. (1990).** *Créativité? Créativité...Créativité!*. Les Presses du Management, Noisiel.
- Diccionario de Autoridades (1990).** Edición facsímil de la Real Academia
- Díaz Gonzalez Iturbe, A. (1986).** *Introducción a las técnicas de Investigación Pedagógica.* Kapelusz Mexicana, México.
- Diccionario de las Ciencias del Deporte (1992).** Unisport, Málaga.
- Diem, C. (1966).** *Historia de los deportes.* Volumen I y II. Luis de Caralt, Barcelona.
- Domínguez, J. (1997).** *El juego de la lata (Garrote) y el juego del Palo en Lanzarote.* Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Dumazedier, J. (1965).** *Les sciences sociales et l'organisation du loisir.* Cujas, París.
- Dumazedier, J. (1968).** *Hacia una civilización del ocio.:* Estela, Barcelona

- Dumazedier, J. (1974). *Sociologie empirique du loisir. Critique et contracritique de la civilisation du loisir*. Seuil, París.
- Dumazedier, J. y col. (1971). *Ocio y sociedad de clases*. Fontanella, Barcelona.
- Dumazedier, J. y Riper, A (1966). *Loisir et culture*. Seuil, Paris.
- During, B. (1984). *Des jeux aux sports*. Repères et documents en histoire des activités physiques. Vigot, Paris.
- Elias, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y Ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica, Madrid.
- Fernández García, E. (1994). *Actividad física y género: representaciones diferenciadas en el futuro profesorado de educación primaria*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.
- Garcí i Frasquet, G. Y Llopis i Bauset, F. *Vocabulario del Joc de Pilota*. Consejería de Cultura, Educación y Ciencia. Generalitat Valenciana.
- García Enríquez, J.C. (1998). *Actividades Físicas y Deportivas*. MEC, Madrid.
- García Ferrando, M. (1982). *Deporte y sociedad*. MEC, Madrid.
- García Ferrando, M. (1986). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Alianza, Madrid.
- García Ferrando, M. (1986). *Hábitos deportivos de los españoles. Sociología del comportamiento deportivo*. Ministerio de cultura. Consejo Superior de Deportes. Instituto de Ciencias de la Educación Física y del Deporte, Madrid.
- García Ferrando, M. (1990). *Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica*. Alianza Editorial, Consejo Superior de Deportes, Madrid.
- García Ferrando, M. (1991). *Los españoles y el deporte (1980-1990). Un análisis sociológico*. Ministerio de Educación y Ciencia. Consejo Superior de Deportes. Instituto de Ciencias de la Educación Física y el Deporte, Madrid.
- García Ferrando, M. (1993). *Tiempo libre y actividades deportivas de la juventud en España*. Ministerio de Asuntos Sociales. Instituto de la Juventud, Madrid.
- García Serrano, R. (1973). *Ocio y Deporte en la España de los Austria*. Cátedras Universitarias de tema Deportivo-cultural. Junta Nacional de Educación Física, Madrid.
- García Serrano, R. (1974). *Juegos y deportes tradicionales en España* Cátedras universitarias de tema deportivo cultural. Universidad de Navarra. INEF de Madrid.

- García, G, Llopis, F. (1991).** *Vocabulari del Joc de Pilota*. Generalitat Valenciana.
- Geertz, C. (1997).** *La interpretación de las culturas*. Gedisa, Barcelona.
- Geertz, C. (1997).** *El antropólogo como autor*. Paidós Studio, Barcelona.
- Gete-Alonso, E.L. (1987).** *Tiempo de ocio*. Plaza y Janes Editores, Barcelona.
- González Aja, T. (1990).** *Actividades lúdicas en Goya*. Revista de Investigación y Documentación sobre las Ciencias de la Educación Física y del Deporte, nº 15-16. INEF de Madrid, Madrid.
- González Alcantud, J.A. (1993).** *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*. Anthropos, Editorial del Hombre, Granada.
- Gorbeña, S., González, V.J. y Lázaro, Y. (1997).** *El Derecho al Ocio de las personas discapacitadas*. Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao.
- Harris, M. (1979).** *El desarrollo de la teoría antropológica*. Siglo XXI, Madrid.
- Harris, M. (1983).** *Introducción a la Antropología general*. Alianza Editorial, Madrid.
- Hernández Mendo, A. (1995).** *Psicología de la actividad deportiva*. Universidad de Santiago de Compostela.
- Hernández, M. (2003).** *Estudio Antropológico del Juego Deportivo en España, desde sus primeros testimonios gráficos hasta la Edad Moderna*. Estaban Sanz, Madrid.
- Huizinga, J. (1990).** *Homo Ludens*. Madrid, Alba.
- Jiménez Núñez, A. (1979).** *Antropología Cultural. Una aproximación a la ciencia de la educación*. Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid.
- Jiménez, J. (1970).** *El juego de bolos en Álava*. Diputación Foral de Álava: Álava.
- Jovellanos, G.M. (1965).** *Obras escogidas. Clásicos castellanos*. Espasa Calpe, Madrid.
- Jovellanos, M.G. (1952).** *B.A.E. Colección hecha e ilustrada por D. Cándido Nocedal*, tomo L, vol. II. Atlas, Madrid.
- Jovellanos, M.G. (1956).** *B.A.E. Edición y estudio preliminar de D. Miguel Artola*, tomo LXXXVII. Atlas, Madrid.
- Koch, K. (1981).** *Hacia una ciencia del deporte*. Kapelusa, Buenos Aires.
- Lanfant, M. F. (1978).** *Sociología del ocio*. Península, Barcelona.
- Lanfant, M. F. (1985).** *Ocio y tiempo libre*. Humanitas, Barcelona.
- Laveró, J. (1996).** *Historia del toreo*. Acento, Madrid.
- Le Boulch, J. (1991).** *El deporte educativo*. Paidós, Barcelona.
- Leif, Y. (1991).** *Tiempo libre y tiempo para uno mismo*. Narcea, Madrid.

- Lévi-Strauss, C. (1968).** *Antropología Estructural*. Eudeba, Buenos Aires.
- Libro de Apolonio, anónimo (1969).** *Editorial Castalia*. Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Pablo Cabañas.
- Lisón Tolosana, C. (1997).** *Las máscaras de la identidad. Claves antropológicas*. Ariel, Barcelona.
- Lombard, J. (1997).** *Introducción a la Antropología*. Alianza, Madrid.
- López de Ayala, Pero (1980).** *Libro de la caza de las aves*. Edit. Castalia, Odures Nuevos. Texto original en versión del Dr. D. José Fradejas Lebrero.
- López Izquierdo, F. (1996).** *Historia del toro de lidia*. Aguilar, Madrid.
- López Villbrille, F. Colección de Juegos para niños de ambos sexos (1855).** Madrid. Citado por Carmen Bravo Villasante en su estudio preliminar del libro de Santos Hernández "Juegos de los niños en las escuelas y colegios". Popular, S.A. (3ª edición), Madrid.
- Lowenfeld, V. Brittan, W. (1972).** *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz, Buenos Aires.
- Luque Fajardo, F. (1603).** *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*. Miguel Serrano de Vargas, Madrid.
- Maestre, J. (1990).** *La Investigación en Antropología social*. Ariel, Barcelona.
- Malinowski, B. (1984).** *Una teoría científica de la cultura*. Proyectos Editoriales S.A., Madrid.
- Mariana, J. (1950).** *Obras, Tomo II. Historia de España. Tratado contra los Juegos Públicos. Del Rey y de la Institución Real. De la alteración de la moneda y de las enfermedades de la Compañía*. Biblioteca de Autores Españoles. Desde la formación del lenguaje hasta nuestros días. Atlas, Madrid.
- Marín, R. y de la Torre, S. (2000).** *Manual de Creatividad. Aplicaciones educativas*. Vicens Vives.
- Maus, M. (1971).** *Introducción a la Etnografía*. Istmo, Madrid.
- Menchén, F. (1998).** *Descubrir la creatividad. Desprender para volver a aprender*. Pirámide, Madrid.
- Menchen, F., Dadamia, I. y Martínez, J. (1984).** *La Creatividad en la educación*. Escuela Española, S.A., Madrid.
- Méndez, C. (1997).** *Libro del ejercicio corporal y de sus provechos, por el cual cada uno podrá entender que ejercicios le son necesarios para conservar la salud*. Compuesto por el Dr. Cristóbal Méndez, vecino de la ciudad de Jaén (1553). Edición facsímil, publicada por el Instituto Andaluz del Deporte, Málaga.
- Mercier, P. (1969).** *Historia de la antropología*. Península, Barcelona.

- Mercurial, J. (1973).** *Arte Gimnástico*. Reproducción facsimilar de la edición de 1845, traducida por D. Francisco de Paula Abril y dedicado al Excmo. Sr. D. Francisco Aguilera, conde de Villalobos. INEF, Madrid
- Meynaud, J. (1972).** *El deporte y la política, análisis social de unas relaciones ocultas*. Hispano Europea, Barcelona.
- Munné, F. (1992).** *Psicosociología del tiempo libre: un enfoque crítico*. Trillas. México.
- Muñoz, J. (1992).** *El pensamiento creativo: desarrollo del programa Xénius*. Octaedro, Barcelona.
- Naharro, V. (1918).** *Descripción de los juegos de infancia*. Los más apropiados para desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico. Madrid,. Citado por Carmen Bravo-Villasante en el prólogo del libro de Santos Hernández, "Juegos de los niños en las escuelas y colegios".
- National Recreation Assotiation (1930).** *Principios de la recreación*.
- Neumeyer, R. (1971).** *Recreation and leisure in modern society*. New York, Appleton Century Crofts.
- Ortega y Gasset, J. (1967).** *Origen deportivo del Estado*. Citius, Altius, Fortius, Madrid.
- Palerm, A. (1967).** *Introducción a la teoría etnológica*. Trillas, México.
- Palomo, M.T. (2001).** *Liderazgo y motivación de equipos de trabajo*. ESIC, Madrid.
- Parlebas, P. (1988).** *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Junta de Andalucía y Universidad Internacional deportiva de Andalucía.
- Pedró, F. (1984).** *Ocio y tiempo libre, ¿para qué?*. Humanitas, Madrid.
- Pérez Fernández, Manuel (1923).** *El juego; su origen, causa, naturaleza, historia, varias de sus denominaciones, formas de realizarlo y considerarlo, efectos del interés*. Impr. De G. Hernández y Galo Sáez. Madrid.
- Piernavieja, M. (1967).** *Depuerto, Deporte*. Prehistoria de una palabra). Revista Citius, Altius, Fortius. INEF, Madrid.
- Platón. (1967).** *La República*. Editora Nacional. México, p. 162. Citado por Eugenio Luis Gete-Alonso en su obra "Tiempo de ocio", 1987. Plaza-Janés .
- Pociello, C. (1981).** *Sport et societe. Aproche socio-culturelle des pratiques*. Paris, Vigot.
- Rabelais, F. (1992).** *Gargantúa*. Alianza Editorial, Madrid.
- Racionero, L. (1978).** *Sociología del ocio*. Península, Barcelona.
- Racionero, L. (1992).** *Del paro al ocio*. Anagrama, colección Argumentos, Barcelona.
- Remón, A. (1623).** *Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas*. Madrid.

- Rodríguez, L.P. (2003).** *Compendio histórico de la actividad física y el deporte.* Masson, Barcelona.
- San Martín, J. E. (1997).** *Psicosociología del ocio y el turismo.* Málaga, Aljibe.
- Scaino, A. Trattato del Giuoco della Palla (1555).** Capítulos V, VIII y XVI. En *Sport e Giuochi, Trattati e Scritti del XV al XVIII secolo.* A cura di Carlo Bascetta. Milano. Il Polifilo, 1978, II, Traducción al castellano de Nuria Ferrer. Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.
- Teja, R. (1997).** *Las Olimpiadas griegas.* Santillana, Madrid.
- Toulet, L. (1988).** *Curso completo de Pelota Vasca.* De Vecchi, Barcelona.
- Trapero, M. (1971).** *El campo semántico del deporte en el español actual).* Revista Citius, Altius, Fortius, Tomo XIII. INEF, Madrid.
- Trigo, E. y col. (1999).** *Creatividad y motricidad.* Inde, Barcelona.
- Ulmann, J. (1971).** *De la Gymnastique aux sports modernes.* Librairie Philosophique J. Vrin. París Sluy, A. (1906). *Historia de la Educación Física.* Boletín de la ILE.
- Urcola, J.L. (2001).** *Dirigir personas en tiempos de cambio.* ESIC, Madrid.
- Veblen, T. (1995).** *Teoría de la clase ociosa.* Fondo de Cultura Económica. Colección popular, México.
- Vives, J.L. (1988).** *Diálogos y otros escritos.* Introducción, traducción y notas de Juan Francisco Alcina. Planeta, Barcelona. Vives, J.L. (1988). *Diálogos y otros escritos.* Introducción, traducción y notas de Juan Francisco Alcina. Planeta, Barcelona.
- VVAA. (1994).** *Juegos Deportivos tradicionales.* Centro de la Cultura Popular Canaria, La Laguna (Tenerife).
- Weber, E. (1979).** *El problema del tiempo libre. Estudio antropológico y pedagógico.* Nacional, Madrid.
- Xogos populares en Galicia (1986).** Xunta de Galicia, Dirección Xeneral de Xuventude e Deportes.
- Zaragoza, A. y Puig, N. (1990).** *Oci, esport i societat.* Barcelona, PPU.



---

## CAPÍTULO 2

### OCIO, COOPERACIÓN Y TRATADOS

En el marco de ocio, es interesante hacer mención a aquellas instituciones y tratados que de modo general han contribuido a su desarrollo progresivo en el mundo actual. Sus propuestas, la mayoría de las veces no pasan de ser recomendaciones, pero, no obstante, su mera presencia condiciona la actuación política, incluyendo la vinculada a los ámbitos del ocio, siendo su influencia creciente en la mayoría de los países, sobre todo teniendo en cuenta el actual proceso de globalización al que estamos asistiendo.

#### 2.1. Organización de Naciones Unidas (ONU)

Es el intento más avanzado en la Historia de la Humanidad de crear una institución internacional cuyo objetivo prioritario es mantener la paz y la seguridad a nivel mundial. De carácter intergubernamental, tiene como precedente la Carta de San Francisco o Carta de las Naciones Unidas, firmada el 26 de junio de 1945. En el artículo 1, se recogen sus fines que se centran básicamente en cuestiones como: la paz y la seguridad, las relaciones de amistad desde la igualdad, la cooperación internacional para la solución de los problemas que aquejan al mundo y por último un esfuerzo de armonización para alcanzar estos propósitos comunes.

Además se recogen las normas o principios a las que deben ajustarse la conducta de sus miembros y que se puede resumir en los siguientes puntos:

- La igualdad soberana de los estados frente a la ONU: derecho del estado a vivir en paz y a desarrollar libremente su sistema político, social, económico y cultural.
- La buena fe: cumplimiento de buena fe de las obligaciones contraídas de conformidad con la Carta, como límite a la discrecionalidad de los estados.

- El arreglo pacífico de las controversias: solución pacífica, pronto y justo arreglo, sin poner en peligro la paz, la justicia y la seguridad internacional, junto a la prohibición de la amenaza o del uso de la fuerza.
- El principio de no ingerencia en asuntos de jurisdicción interna.

En el seno de la ONU, dentro de su acción política es necesario resaltar por su importancia las declaraciones de derechos, que establecen orientaciones y criterios fundamentales para la dignidad humana y el progreso social. Los derechos humanos quedan definidos como el conjunto de derechos que brotan de la persona por el mero hecho de serlo. Son comunes a todos los hombres y su existencia es independiente del reconocimiento de los estados, pudiendo clasificarse en cuatro categorías:

- Derechos individuales, que están en relación a la persona como ser espiritual y corporal.
- Derechos colectivos, que están en relación con la persona como ser social, abocado a vivir en sociedad.
- Derechos civiles, que reclaman una mera abstención del estado, de contenido invariable y preexistente al estado, donde éste debe limitarse a protegerlos.
- Derechos sociales, que necesitan de la intervención del estado.

<b>2.1.1. Declaraciones fundamentales de Naciones Unidas</b>
--

**Declaración Universal de derechos humanos (10-XII-48)**

- Primer código ético consensuado por la Humanidad.
- Concepto de los Derechos Humano.
- Derecho al ocio  
Art. 24, Derecho al descanso y disfrute del tiempo libre.
- Art. 26, Derecho a la Educación.
- Art. 27, Derecho a la Cultura
- Derechos afines:  
Art. 18, Libertad de pensamiento, conciencia y religión.  
Art. 19, Libertad de opinión y expresión.  
Art. 20, Libertad de asociación y reunión.  
Art. 22, Derecho a obtener satisfacción de los derechos indispensables a su dignidad y desarrollo de la personalidad.
- Garantías de estos derechos.

<b>Pacto Internacional de Derechos Económicos, sociales y Culturales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetivo: reforzar la Declaración Universal.</li> <li>• Importancia de éstos derechos.</li> <li>• Derecho al ocio (o ámbitos). Art. 7, Derecho al disfrute del tiempo libre.</li> </ul>
<b>Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Art. 13, Derecho a la Educación.</li> <li>Art. 15, derecho a la Cultura.</li> </ul>
<b>Protocolo Facultativo del Pacto Internacional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Derechos afines.</li> <li>• Vigencia y garantía del Pacto.</li> </ul>

### **Documento modificado de Roberto San Salvador (2000)**

En el seno de la ONU se crean diversos organismos especializados por materias, coordinados a través del Consejo Económico y Social (ECOSOC). Aquellos que guardan una relación más estrecha con el desarrollo del ocio, son los siguientes (San Salvador, 2000):

#### **2.1.2. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, las Ciencias y la Cultura (UNESCO)**

En cuanto a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), existen numerosas declaraciones y manifiestos que recogen los fines y programas que encontramos en su Acta fundacional. Entre todos ellos destaca la Declaración de los Principios de Cooperación Cultural Internacional, que resumidos son los siguientes:

- Cada cultura tiene una dignidad y un valor que deben ser respetados y conservados.
- Todas las personas tienen el derecho y el deber de desarrollar su cultura.
- En la variedad y diversidad, y en sus influencias recíprocas, todas las culturas forman parte del patrimonio común de la Humanidad.
- Las metas de la cooperación cultural internacional son: difundir, estimular y enriquecer las culturas; desarrollar las relaciones pacíficas y amistosas entre los pueblos, mejorando la comprensión de todas las formas de vida; hacer posible el acceso de todas las personas al conocimiento de todas las culturas; y elevar el nivel de vida espiritual y material del hombre en todo el mundo.
- La cooperación respetará el carácter distintivo de cada cultura.
- La cooperación incidirá especialmente en la educación de los jóvenes en un espíritu de amistad, comprensión internacional y paz.

Junto a la mencionada declaración existe un restringido repertorio de declaraciones de la UNESCO con incidencia en los ámbitos del ocio:

- Convención Universal sobre Derecho de Autor (Ginebra, 1952).
- Convención de la Haya sobre protección de bienes culturales en caso de conflicto armado (1954).

- Convención Internacional sobre la protección de los artistas intérpretes o ejecutante, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión (Roma, 1961).
- Declaración de los Derechos Culturales como Derechos Humanos (1968).
- **Manifiesto sobre el Deporte (1968)**. Recoge, tres apartados dedicados al deporte escolar, **al deporte en el ocio** y al deporte de alta competición.
- Convención sobre las medidas que deben adoptarse para prohibir e impedir la importación, la exportación y la transferencia de propiedades ilícitas de Bienes Culturales (París, 1970).
- Revisión de la Convención Universal sobre Derecho de autor (París, 1971).
- Declaración sobre los principios rectores del empleo de transmisores por satélite para la libre circulación de la información, la difusión de la educación y la intensificación de los intercambios culturales (1972).
- Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural (1972)
- **Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte (1978)**. Proclama diez principios de interés para el desarrollo de la Educación Física y el Deporte:
  1. La práctica de la educación física y el deporte es un derecho fundamental para todos.
  2. La educación física y el deporte constituyen un elemento esencial de la educación permanente dentro del sistema global de educación.
  3. Los programas de educación física y deporte deben responder a las necesidades individuales y sociales.
  4. La enseñanza y la administración de la educación física y el deporte deben confiarse a un personal cualificado.
  5. Para la educación física y el deporte son indispensables instalaciones y materiales adecuados.
  6. La investigación y la evaluación son elementos indispensables del desarrollo de la educación física y el deporte.
  7. La información y la documentación contribuyen a promover la educación física y el deporte.
  8. Los medios de comunicación de masas deberían ejercer una influencia positiva en la educación física y el deporte.
  9. Las instituciones nacionales desempeñan un papel primordial en la educación física y el deporte.
  10. La cooperación internacional es una de las condiciones previas del desarrollo universal y equilibrado de la educación física y el deporte.
- Declaración sobre los Principios Fundamentales relativos a la contribución de los Medios de Comunicación de Masas al fortalecimiento de la Paz y la Comprensión Internacional (1978).
- Declaración de Londres “*Hacia una sociedad de lectores*”.
- México sobre las Políticas Culturales (1982).

### 2.1.3. Organización Mundial de Turismo (OMT)

Su objetivo general es la promoción y el desarrollo de los viajes y del turismo como medio para estimular el desarrollo económico y fomentar la paz y la comprensión internacional. Es un organismo que centra su actuación en el ámbito específico del

fenómeno del ocio, como es el turismo y ya en el texto de los Estatutos de México de 1970, se recoge en el artículo 3 sus objetivos:

- El objetivo fundamental de la Organización será la promoción y desarrollo del turismo con vistas a contribuir al desarrollo económico, la comprensión internacional, la paz, la prosperidad y el respeto universal, y la observancia de los derechos humanos y las libertades fundamentales para todos, sin distinción de raza, sexo, lengua o religión.
- La organización prestará particular atención a los intereses de los países en vías de desarrollo, en el campo del turismo.
- Para definir su papel central en el campo del turismo, la OMT, establecerá y mantendrá una colaboración efectiva con los órganos especializados de UN.

#### **2.1.4. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)**

Tiene su origen en la convención de París en 1883 para la protección de la propiedad industrial y en la Convención de Berna de 1886 para la protección de las obras literarias y artísticas. Pasó a ser organismo especializado de la ONU en 1974, tiene la sede oficial en Ginebra siendo su objetivo fundamental, cuidar y preservar el respeto por la propiedad intelectual en todo el mundo, abarcando dos ramas: la industrial, que abarca las patentes, inventos tecnológicos, marcas, diseños, nombres, etc., y los derechos de autor y conexos que agrupa las obras literarias, musicales y artísticas, cinematografía, actores, intérpretes y ejecutantes, etc.

Para cumplir sus objetivos promueve la mejora de la normativa, mantiene la información, mantiene servicios de registro y cooperación.

#### **2.1.5. Organización Mundial de la Salud (OMS)**

Se crea en 1948, fecha recordada actualmente como el “Día Mundial de la Salud”, siendo su objetivo prioritario el lograr un nivel de salud satisfactorio para todos los pueblos de la tierra. Se centra en la atención primaria en torno a: educación, nutrición, agua y saneamiento, familia, enfermedades infecciosas, enfermedades locales, tratamientos y medicamentos. Junto a la educación para la salud, donde el ocio tiene un protagonismo relevante, aborda también políticas de ocio en relación a la salud mental y la rehabilitación.

#### **2.1.6. Organización Internacional del Trabajo (OIT)**

Se crea en 1919 en virtud del Tratado de Versalles y en 1946 pasó a depender de la ONU, como organismo especializado, siendo su objetivo prioritario, promover la mejora de las condiciones de vida y de trabajo. Para tal fin, elabora normativas, ejecuta programas de cooperación técnica y desarrolla actividades de investigación y formación.

#### **2.1.7. Fondos y programas de interés de Naciones Unidas**

- Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)

- Fondo de las Naciones Unidas para el Desarrollo del a Mujer (UNIFEM)
- Fondo de las Naciones Unidas para la cuestión del Envejecimiento
- Centro de las Naciones Unidas para los Asentamientos Humanos, Hábitat (CNUAH).
- Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD).
- Programa de Naciones Unidas para el Medio Ambiente ((PNUMA)

En relación a estos fondos y programas de Naciones Unidas, se han desarrollado en estos últimos años las siguientes actividades relacionadas con el ocio:

- Cumbre del Milenio, Nueva York, 2000.
- Cumbre de Pekín, 2000.
- Cumbre Mundial sobre Desarrollo Social. Ginebra, 2000.
- Conferencia sobre Población y desarrollo. Nueva Cork, 1999.
- Conferencia Mundial de Ministros de Juventud. Lisboa, 1998.
- Cumbre para la Tierra. Buenos Aires, 1997.
- II Conferencia de la ONU sobre Hábitat. Estambul, 1996.
- Cumbre Mundial sobre Desarrollo Social. Copenhague, 1995.
- IV Conferencia de la ONU sobre la Mujer. Pekín, 1995.
- Conferencia de ONU sobre Población y Desarrollo. El Cairo, 1994.
- Conferencia de la ONU sobre Derechos Humanos. Viena, 1993.
- Conferencia de la ONU sobre el Medio Ambiente y el Desarrollo. Río de Janeiro, 1992.
- Conferencia Mundial en la cumbre para la Infancia. Nueva York, 1990.
- Decenio de las ONU para los Impedidos (1983-1992).
- Decenio de las OUN para la Erradicación de la Pobreza (1997-2006).
- IV Decenio de las ONU para el Desarrollo (1991-2000).
- Año Internacional de la Familia (1994).
- **Año Internacional del Deporte y el Ideal Olímpico (1994).**
- **Año Internacional de las Personas Mayores (1999).**

### **2.1.8. El Comité Olímpico Internacional y el Deporte para Todos.**

Pierre de Coubertin, tuvo siempre presente en su ideario humanista la concepción social del deporte como un Deporte para Todos, al entender que *“no es ningún objeto de lujo, ni una actividad para ociosos, ni tan siquiera una compensación muscular del trabajo cerebral. Es por el contrario, para toda persona, una fuente eventual de perfeccionamiento interior, no condicionada por la ocupación laboral. Es en definitiva, patrimonio de todos por igual y su ausencia no puede sustituirse con nada”* (Coubertin, 1919).

El XII Congreso Olímpico o Congreso del Centenario, llevó a cabo un análisis y valoración de los principios y estructuras sobre los que se asienta y tiene que asentarse el Movimiento Olímpico de cara al Tercer Milenio. El Tema III del Congreso, correspondió al Deporte para todos, sobre cuya materia se presentaron veinticinco ponencias, llegando al final de los debates a fijar de forma resumida el papel del Deporte para Todos, dentro del Movimiento Olímpico:

La práctica del Deporte para Todos, es uno de los derechos fundamentales de la sociedad moderna y su desarrollo tiene una gran influencia sobre el Movimiento Olímpico. En efecto, los objetivos del Movimiento Olímpico, no podrán ser alcanzados sin la participación de todos en el deporte. Y el deporte de alto nivel, cuyos puntos culminantes son los Juegos Olímpicos, tienen también como base el Deporte para Todos. Sin éste último, el deporte de alto nivel sería como un río sin fuente o un árbol sin raíces. Por el contrario, el desarrollo del deporte de alto nivel favorece la preponderancia del Deporte para Todos en las diferentes partes del mundo. Apoyar al Deporte para Todos, es en definitiva, apoyar el desarrollo del Movimiento Olímpico (Durántez, 1998).

Todas estas recomendaciones han sido recogidas en la Carta Olímpica, donde se establece como el Octavo de sus Principios, el que la práctica deportiva es un derecho humano. Toda persona debe tener la posibilidad de practicar deporte según sus necesidades, fijándose como Duodécima función del Comité Olímpico Internacional en la Norma 2, la de estimular el desarrollo del Deporte para Todos, que constituye una de las bases del deporte de alto nivel, el cual, a su vez, contribuye al desarrollo del deporte para todos.

En 1983, se crea la Comisión de Deporte para Todos en el seno del Comité Olímpico Internacional (CIO), lo que supone un importante avance en el reconocimiento formal del Deporte para Todos y hace firme la definición que ellos mismos aportan acerca del concepto deporte, como *“un movimiento donde el objetivo es alcanzar el ideal olímpico, que proclama que el deporte es un derecho que pertenece a todos los hombres”*.

Desde ese momento, el CIO velará para que el Deporte para Todos se convierta en una realidad en todos los países del mundo, promoviendo a través de la comisión todo tipo de actividades. Entre ellas, podemos señalar los últimos Congresos de Deporte para Todos, celebrados en Barcelona (1998), en Québec (2000) y en Arnhem (2002), donde destacan las respectivas declaraciones emanadas de los mismos.

### **Declaración de Barcelona 1998**

Durante el VII Congreso Mundial de Deporte para Todos, celebrado en Barcelona en 1998, bajo el lema, *“El deporte para Todos y los desafíos en el dominio de la Educación Física a nivel mundial”*, se recogió la siguiente declaración:

- **Reconociendo** que el Deporte para Todos es una manifestación reciente a nivel mundial que está ligado a la salud, a la cultura, a la economía y en particular a la educación.
- **Recordando** que la educación física está en crisis y que ha retrocedido como base del CE, lo que constituye un desafío mundial.
- **Sobre la base de que el Deporte para Todos es un derecho del hombre** y que la sociedad tiene una responsabilidad colectiva para asegurar que la cantidad y calidad de la Educación Física sean apropiadas para todos los niños y jóvenes.
- **Teniendo en cuenta que el deporte es un recurso educativo precioso** que debe ser enseñado durante la infancia a través de la Educación Física para ayudar a los jóvenes a desarrollar las formas de participación regular en la actividad física durante toda su vida.

- **Señalando que los niños y los jóvenes deben aprender**, gracias a los programas de Educación Física, los valores de la actividad física como componentes necesarios del bienestar físico mental, emocional y social.

Por ello:

1° Lanzamos una llamada a los gobiernos, y en particular a los Ministerios de Educación, de la Salud, de la Juventud y del Deporte, así como a las asociaciones y sectores públicos y privados para que pongan en marcha y refuercen sus **colaboraciones** con vistas de sostener la Educación Física y de crear un contexto en el cual sus valores sean reconocidos.

2° Exhortamos a todos los gobiernos y a todas las organizaciones Inter y no gubernamentales responsables de la Educación a tomar medidas a fin de cambiar ésta tendencia regresiva de la Educación Física y promover la Educación física y el Deporte para Todos.

3° Al Comité Olímpico Internacional (CIO), a la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), a la Organización Mundial de la salud (OMS), la Asociación General de Federaciones Internacionales de los Deportes (AGFIS), a las Organizaciones Internacionales del Deporte para Todos y a todos los participantes en el 7° Congreso Mundial del Deporte para Todos, a tomar medidas y acciones concretas fundadas sobre ésta declaración.

### **Declaración de Québec, 2000**

Bajo el patrocinio del Comité Olímpico Internacional (CIO), en colaboración con la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Asociación General de Federaciones Internacionales de los Deportes (AGFIS), se celebró en Québec en el año 2000, el 8° Congreso Mundial del Deporte para Todos, con el lema, “*El Deporte para Todos y las políticas gubernamentales*”, emanando del mismo la declaración siguiente:

Los argumentos presentados durante el Congreso muestran claramente la urgente necesidad de elaborar y de poner en marcha políticas y medidas globales multi-sectoriales que favorezcan al Deporte para Todos a fin de mejorar la calidad de vida de las personas a través del aumento de la actividad y de la forma física.

Señalamos que el Deporte para Todos constituye un elemento esencial en el bienestar de los individuos, de las colectividades y de la sociedad en general. Numerosos factores, como los ocios electrónicos, los medios de transportes motorizados, la falta de programas de Educación Física y el urbanismo, contribuyen a acrecentar la vida sedentaria y los estilos de vida nocivos para la salud, siendo la causa mayor de los problemas de salud y enfermedades en el mundo.

En consecuencia, demandamos a los poderes públicos que elaboren y apoyen políticas globales de Deporte para Todos y que sean promovidas tanto a nivel local como regional, a fin de asegurar un acceso máximo a la práctica del deporte y del ocio. Los poderes públicos no deben considerar al Deporte para Todos como una carga, sino como una inversión, dado que el deporte favorece la salud de los individuos y de la



colectividad y ofrece ventajas sociales considerables a los colectivos así como ventajas económicas a los países.

Las políticas del Deporte para Todos deberán ser elaboradas:

- Por los poderes públicos en colaboración con toda la sociedad en general.
- Con el apoyo y la colaboración mutua de las autoridades a todos los niveles de gobierno.
- De manera que se puedan establecer objetivos claros y realizables.
- De forma que puedan ir acompañados de campañas de promoción.

Los organismos responsables del deporte, del ocio, de la educación y de la salud deberán trabajar en estrecha colaboración para poner en marcha programas de Deporte para Todos y asegurar la coordinación y el apoyo de los poderes públicos. Las políticas de de Deporte para Todos deberán:

- Dirigirse a nivel general a todos los grupos de población, hombres y mujeres, desde la infancia y a través de todas las etapas de la vida.
- Prestar un interés particular a las necesidades de la población de más edad, a las minorías y a las personas discapacitadas.
- Estarán adaptadas a las condiciones locales y regionales así como al nivel de cada ciudadano; el reconocimiento de que no puede existir una política única a escala mundial.
- Ser complementarios a los deportes de alto rendimiento gracias al apoyo de los organismos deportivos y de los deportistas de alto nivel que pueden contribuir considerablemente a la promoción de programas de Deporte para Todos y representar modelos de comportamiento.

El acceso a los programas comunitarios, a la educación, a las instalaciones así como a los servicios, no será discriminatorios. Por lo que los programas de Deporte, deberán dirigirse a todos, sin distinción de sexo, de color ni de status socio-económico.

### **Declaración de Arnhen, 2002**

Bajo el patrocinio del Comité Olímpico Internacional (CIO), de la Organización Mundial de la Salud (OMS), y la Asociación General de Federaciones Internacionales de Deportes (AGFIS), se celebró el 9º Congreso Mundial de Deporte para Todos, organizado por el Comité Olímpico de los Países Bajos, con el lema "*Deporte para Todos y Deporte de elite: adversarios o compañeros*", orientaciones para las políticas futuras a seguir con el objetivo de establecer las relaciones y el apoyo necesario entre el Deporte para todos y el Deporte de Alto Rendimiento.

Es necesario que todos los actores, el deporte organizado, los sectores públicos y privados y la sociedad en general, adopten acciones encaminadas a:

- Elaborar y promover políticas y programas en materia de deporte y de actividad física, tendentes a motivar a pueblos a participar a lo largo de toda su vida en actividades físicas y deportivas lúdicas que correspondan a sus necesidades, sus capacidades y sus aspiraciones.
- Garantizar que todos los sectores de la sociedad se beneficien de un acceso igualitario a los programas y servicios deportivos y esto en el mundo entero.

- Proveer los servicios y los programas específicos destinados a diversos grupos, afín de promover y hacer participar en el proceso de desarrollo.
- Promover el apoyo de profesionales para los programas, los servicios y demás actividades deportivas.
- Lanzar políticas de control de la calidad y de las prácticas de gestión en el dominio de la oferta deportiva, elaborando los instrumentos que permitan medir su eficacia.
- Crear los utensilios y redes de comunicación modernas entre los diferentes filiales deportivos y con la sociedad en su conjunto.
- Utilizar al deporte de élite como instrumento de promoción del deporte para todos y el deporte para todos como fundamento del deporte de élite.
- Considerar el Deporte para Todos y el deporte de élite como una sola entidad, aprovechándose mutuamente de las posibilidades que se crean a través de esa colaboración.
- Mantener el papel de modelo cumplimentado para el deporte de élite para la concepción de nuevas reglas, de nuevos métodos de entrenamiento y de práctica, y de nuevos productos que puedan ser utilizados a gran escala.
- Apoyar el Deporte para Todos a través del deporte de élite, dependiendo éste mismo del apoyo del deporte para todos.

## 2.2. El Consejo de Europa

### 2.2.1. Declaraciones y Cartas relacionadas emanadas del Consejo de Europa.

Desde su papel de cooperación, también ha participado en el esfuerzo de dotar a las instituciones de principios cargados de ética y reflexión, siempre desde una perspectiva complementaria pero necesaria y que han servido a lo largo de estos últimos años para impulsar planes y programas de actuación de distintos organismos y de los estados. Las declaraciones de mayor interés desde el punto de vista del ocio, son las siguientes (San Salvador, 2000):

- Convenio Europeo de los Derechos del Hombre. Roma, 1950.
- Convenio Cultural Europeo. París, 1954.
- Carta Social europea. Turín, 1961.
- **Carta Europea del Deporte para Todos (1975).** Según Santiago Coca (1993), la Carta Europea del Deporte para Todos, es *“la Carta Magna del Deporte para todos o del ocio activo desde la visión deportiva”*.

Se llevó a cabo la primera conferencia de Ministros europeos responsables del deporte, a consecuencia de una iniciativa belga y bajo los auspicios del Consejo de Europa. Sus objetivos principales eran los siguientes:

- Concretar el importante lugar del deporte en nuestra civilización.
- Dar una estructura de cooperación en el mismo seno del Consejo de Europa.
- Establecer los términos de una recomendación sobre la Carta Europea del Deporte para Todos.

Posteriormente, los ministros europeos responsables del deporte, elevaron una recomendación al Comité de Ministros del Consejo de Europa en el sentido de: a) Que adopte la Carta Europea del Deporte para Todos. b) Que invite a todos los miembros a

respetar en su política nacional como europeos, medidas, incluidas llegara el caso, las de tipo legislativo, para hacer efectivas las obligaciones que se deriven de la carta. Por su importancia posterior, transcribo íntegra dicha carta, incluyendo los comentarios a cada artículo.

### **2.2.2. Carta Europea del Deporte para Todos (COPLEF, 1971).**

Artículo I. Todo individuo tiene derecho a la práctica del deporte.

Artículo II. La promoción del deporte, como factor importante del desarrollo humano, debe ser favorecida y sostenida de forma apropiada por los fondos públicos.

Artículo III. El deporte debe ser tratado en los ámbitos local, autonómico y nacional, conjuntamente con otros campos donde intervienen decisiones de política general y una planificación: educación, sanidad, asuntos sociales, medio ambiente, cultura etc.

Artículo IV. Corresponde a cada gobierno favorecer una cooperación permanente y efectiva entre poderes públicos y las organizaciones no gubernamentales, y fomentar la creación de estructuras nacionales, autonómicas y locales que permitan desarrollar y coordinar el deporte.

Artículo V. Deben tomarse las medidas necesarias para proteger al deporte y a los deportistas de toda explotación con fines políticos, comerciales o económicos y de las prácticas abusivas y envilecedoras, incluido el uso de drogas.

Artículo VI. Dado que la amplitud de la práctica del deporte, depende entre otros aspectos del número de instalaciones disponibles, de su variedad y posibilidades de utilización, la planificación global de estas instalaciones debe tener en cuenta las necesidades locales, autonómicas y nacionales. Será preciso prever medidas que aseguren la utilización plena de las instalaciones existentes o programadas.

Artículo VII. Deberán dictarse disposiciones, incluidas si llega el caso, medidas legislativas, para asegurar el acceso a la naturaleza con fines recreativos y deportivo

Artículo VIII. En todo programa de desarrollo del deporte debe reconocerse como imprescindible un personal cualificado a todos los niveles de la gestión administrativa y técnica, así como de la promoción y entrenamiento.

- Declaración de Bremen, “Ciudad y cultura” (1983).
- Declaración Europea sobre los Objetivos Culturales. Berlín, 1984.
- Convenio Europeo sobre la Violencia de los Espectadores. Estrasburgo, 1985.
- Declaración de Florencia, “Cultura y Regiones”, 1987.
- **Convenio contra el Dopaje. Estrasburgo, 1989.** Donde se plantea la necesidad de reducir y eliminar la práctica del doping, mediante la adopción de medidas diversas: la coordinación entre los organismos público implicados; el establecimiento de laboratorios de control; el incidir en la educación y los procesos formativos; la implicación de los diversos organismos deportivos; la cooperación internacional en todos los órdenes; La creación de un grupo de monitorización. El convenio se completa con un exhaustivo listado de sustancias y métodos sujetos a la más estricta prohibición.

- **Código Ético del Deporte. Estrasburgo, 1992.** Que recoge los principios básicos de una práctica deportiva marcada, por el juego limpio, señalando los siguientes aspectos: la definición del juego limpio, como algo más que el respeto de la lógica de la norma; la responsabilidad en el logro de un juego limpio pleno; el papel de las institucionales públicas en su desarrollo; la figura de las organizaciones deportivas en el mantenimiento de dicha práctica; y el trabajo a desarrollar con niños y jóvenes.
- **Carta Europea del Deporte. Estrasburgo, 1992.** Como consecuencia de los principios enunciados en los distintos manifiestos emanados, la Carta Europea del Deporte recoge las siguientes cuestiones:
  - La definición del Deporte como toda forma de actividad física que, a través de la participación organizada o casual, tiene por objeto la mejora de las condiciones físicas, del bienestar psíquico, de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competiciones de todos los niveles.
  - El movimiento deportivo y el papel de los sectores públicos y voluntario.
  - La participación y el disfrute sin discriminaciones de los equipamientos y las actividades.
  - La formulación de estrategias para aumentar la práctica deportiva.
  - Los mecanismos para impulsar la práctica deportiva de alto nivel.
  - La formación de recursos humanos, de profesionales y de voluntarios.
  - La relación entre deporte y desarrollo sostenible.
  - La importancia de la información y la investigación.
  - La financiación pública y privada del deporte.
  - La cooperación en todos los niveles de la administración y entre sectores.
- Declaración de Praga, “*Ciudad y Cultura*”, 1993.
- **Declaración sobre el Deporte y las Autoridades locales (Godollo), 1996 donde se recogen las siguientes reflexiones:**
  - La función y responsabilidades de los poderes locales en el deporte para todos.
  - La financiación del deporte.

Por otra parte, el **Consejo de Europa a través de su División de Deporte**, desarrolla las siguientes actuaciones:

- Visitas técnicas y apoyo técnico para la implantación y el desarrollo de los convenios, carta y código.
- Democracia y Deporte: Deporte para Todos.
- Deporte y Derecho.
- El Deporte como movimiento democrático: participación e inclusión de grupos.
- Cuestiones de género e igualdad.
- Tolerancia a través del Deporte.
- Embajadores del Deporte.
- La tolerancia y el juego limpio.
- Reuniones formales e informales de la conferencia de Ministros (Comité de Ministros del Deporte).
- Reuniones del Comité Director para el Desarrollo del deporte. (CDDS).

- Actividades del comité Permanente del convenio Europeo sobre violencia del Espectador.
- Actividades del grupo de trabajo del Convenio anti-dopaje.
- Programa SPRING. Asistencia Mutua para nuevos miembros: audiencias, visitas, y seminarios.
- Plan de Regeneración: programas de formación para gestores deportivos en los nuevos estados miembro.
- Red de Información e Investigación: COE, Wetsite, SIONET, SRONET Y Clearing House.

Bajo los auspicios de la Asociación Mundial del Ocio y la Recreación (WLRA), se celebró el 5º Congreso Mundial de Ocio de San Paulo (1998) con el tema “***El Ocio en una sociedad globalizada***”, durante el mismo se puso en circulación un borrador de Declaración sobre el Ocio y Globalización entre los más de mil delegados participantes de 30 países. En éste contexto se abrió un debate y un foro especial para todos los delegados, aprobándose finalmente una declaración con una serie de artículos y un preámbulo que dice así:

Ante esto, los representantes del Congreso declaran por medio de la presente que:

A medida que los pueblos de la Tierra se aproximan al III Milenio, encuentran una sociedad cada vez más globalizada en la cual las manifestaciones de Ocio y Recreación se enfrentan a un crecimiento de oportunidades y amenazas, nosotros convocamos a las Naciones Unidas, a todos los Gobiernos, a todas las Asociaciones no gubernamentales, a sus miembros y a todos los ciudadanos del mundo para analizar y apoyar los siguientes artículos:

Artículo 1º: Ocio (el juego inclusive) es un ámbito de libertad y límites para usufructuar experiencias placenteras y significativas en armonía con las reglas y valores que subrayan el desarrollo individual y social.

Artículo 2º: Todos tienen derecho al Ocio y la Recreación por medio de acciones políticas y económicas sostenibles e igualitarias.

Artículo 3º: Todos tienen necesidad de celebrar y compartir la diversidad del Ocio y la Recreación.

Artículo 4º: todos los gobiernos deben preservar y crear ambientes –culturales, tecnológicos, naturales o construidos- donde las personas tengan tiempo, espacio y oportunidad para expresar, usufructuar y compartir socialmente el Ocio y la Recreación.

Artículo 5º: Nuestros esfuerzos colectivos o individuales deben continuar para preservar la libertad e integridad del Ocio y la Recreación para todos.

Artículo 6º: Todos los gobernantes deben garantizar que las políticas y las normas legales defiendan el Ocio y la Recreación para todos.

Artículo 7º: Los sectores públicos y privados deben resistir las amenazas contra la calidad y la diversidad de las experiencias de Ocio y Recreación, causadas por efectos locales, nacionales o internacionales de la globalización.

Artículo 8º: Los sectores públicos y privados deben considerar las amenazas al abuso y mal uso del Ocio y la Recreación por individuos, tales como comportamientos criminales, resultados de fuerzas locales, nacionales e internacionales.

Artículo 9º: Los sectores públicos y privados deben garantizar que sean formuladas políticas para desarrollar programas educativos en escuelas y comunidades, así como programas para entrenar voluntarios y profesionales relacionados con el Ocio y la Recreación.

Artículo 10: Se deben realizar esfuerzos para entender mejor las consecuencias de la globalización sobre el Ocio y la Recreación, por medio de un programa coherente de investigación permanente.

Artículo 11: Se deben realizar esfuerzos para divulgar informaciones sobre los costes y beneficios que las diversas y poderosas fuerzas de la globalización ejercen sobre el Ocio y la Recreación.

### **2.2.3. LA UNIÓN EUROPEA**

Naturaleza jurídica: Organización Internacional de Integración Europea

Antecedente: Tratado de la CECA (París, 1951)

Tratado constitutivo: Tratado de Roma, 1957 (en vigor desde el 1 de enero de 1958).

Acta Única Europea, 1986 (en vigor desde el 1 de julio de 1987).

Tratado de Maastricht, 1997 (en vigor desde el 1 de noviembre de 1993).

Tratado de Ámsterdam, 1997 (en vigor desde el 1 de mayo de 1999).

Tratado de Niza, 2001

#### **Objetivos de la UE:**

- Promover un progreso económico y social equilibrado y sostenible.
- Afirmar su identidad en el ámbito internacional.
- Crear una ciudadanía de la Unión.
- Desarrollar una cooperación en justicia y asuntos de interior.
- Mantener el acervo comunitario.

#### **Art. 2, Principios:**

- Mercado común.

- Desarrollo sostenible y no inflacionista.
- Convergencia económica: moneda única (julio 2002).
- Empleo y protección social.
- Calidad de vida.
- Cohesión económica y social.
- Solidaridad.

**Art. 3, Acciones de la UE:**

- Política social (Fondo Social Europeo).
- Política en el ámbito del medio ambiente.
- Investigación y desarrollo tecnológico.
- Salud.
- Enseñanza, formación y culturas.
- Cooperación al desarrollo.
- Consumo.
- Turismo

**Art. 120, Equivalencia en los regímenes de vacaciones retribuidas.**

## 2.2.4. EL OCIO EN LA UNIÓN EUROPEA

Art. 151, Objetivos:

1. Florecimiento de la cultura de los estados miembros. Respeto a la diversidad nacional y regional. Patrimonio cultural común.
2. Ámbitos de acción:
  - Conocimiento y difusión de la cultura e historia de los pueblos europeos.
  - Conservación y protección del patrimonio cultural.
  - Intercambio culturales no comerciales.
  - Creación artística, literaria y audiovisual.
3. Cooperación cultural con terceros países y organizaciones internacionales de este ámbito (Consejo de Europa).
4. Presencia de la cultura en otras disposiciones de la UE a fin de respetar y fomentar la diversidad de sus culturas.
5. Técnicas jurídicas:
  - Medidas de fomento.
  - Recomendaciones (unanimidad).

**Cultura**

Art. 92.3d, compatibilidad con el Mercado Único de las ayudas destinadas a promover la cultura y la conservación del patrimonio (no contrarias al interés general o discriminatorias por razón de nacionalidad).

Art. 3.t, Medidas en el ámbito del turismo (alusión vaga e imprecisa).

Declaración final:

<b>Turismo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materia a desarrollar en la conferencia de 1996, previo informe de la Comisión al Consejo</li> <li>- Asunción de la importancia creciente del turismo en la economía de la UE.</li> </ul>
<b>Recreación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Referencia indirecta en temas medioambientales.</li> </ul>
<b>Deporte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No se menciona en el Tratado de Maastricht.</li> <li>- Presencia en la Declaración final del Tratado de Ámsterdam.</li> </ul>
<b>Desarrollo comunitario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Art. 3.p, Ámbito de la enseñanza y formación.</li> <li>- Art. 126, Educación de calidad.</li> <li>- Art. 127, Objetivos para la Formación Profesional.</li> <li>- Presencia de una Declaración Final sobre voluntariado.</li> </ul>

Fuente: San Salvador, 2000

En diciembre de 1991, nace el foro Europeo del Deporte, que celebra su primera reunión en Bruselas. Es un órgano consultivo, en el que se encuentran las Instituciones de la Unión, los representantes de los Estados miembro y las organizaciones deportivas no gubernamentales para debatir los problemas comunes:

- Garantizar la información de las autoridades deportivas sobre la actividad reglamentaria de la Unión referida al deporte.
- Garantizar una mejor información de la Comisión sobre las características específicas del mundo deportivo.
- Informar a la comisión de los ámbitos en los que la acción comunitaria resultaría más eficaz para el deporte.

En la resolución “*Deporte y la Comunidad Europea*” de 1994, se plantea una serie de cuestiones de actualidad, que son: la revisión de la política deportiva comunitaria, la importancia económica y social creciente del deporte y la formulación de nuevos ejes de actuación. Como la repercusión del Mercado Único en el deporte, la necesidad del fomento de la práctica deportiva, las actuaciones contra la violencia en el deporte y su entorno y el uso de instrumentos para una política activa.

El “*Programa de Deporte para discapacitados*” de 1994, fomenta los encuentros, intercambios y actividades dirigidas a favorecer la integración de las personas discapacitadas a través del deporte a través de las siguientes líneas de actuación:

- Acciones innovadoras de promoción del deporte para personas discapacitadas.
- Promoción de nuevos deportes o formas de deporte.
- Intercambio de experiencias, conocimientos e información.

Dentro de éste ámbito podemos destacar el “Programa Eurathlon”, que tiene como objetivos:



- Actividades deportivas.
- Campañas animando a la participación pública en el deporte como forma de promocionar la salud.
- Actividades con una finalidad social, como combatir el paro, la exclusión, el racismo y la violencia o para promover la igualdad entre los sexos.
- Proyectos dirigidos a los Estados de la Europa Central y Oriental del Mediterráneo y de cooperación al desarrollo.
- Programas de intercambio de jóvenes deportistas, formación de seminarios, información sobre la legislación deportiva, técnicas de gestión deportivas, investigación científica sobre la actividad deportiva.

### **2.2.5. La Carta Europea del Deporte**

En septiembre de 1998, la comisión trabaja sobre la redacción del documento titulado “*Evolución y perspectivas de la acción comunitaria en el deporte*”, y en mayo de 1999, en Atenas se celebra la Conferencia Europea del Deporte, donde se recogen los trabajos elaborados anteriormente y se ponen las bases sobre el posible futuro perfil del deporte en la UE tal como queda recogido en el documento “*Modelo de Deporte Europeo*”.

La Ley Europea entiende por deporte todas las formas de actividad física que, a través de una participación organizada o no, tengan por objeto la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competiciones de cualquier nivel.

#### **Objetivos de la ley:**

##### **1. Ofrecer a cada individuo la posibilidad de practicar el deporte, en particular:**

- Garantizando a todos los jóvenes la posibilidad de beneficiarse de programas de Educación Física para desarrollar sus aptitudes básicas.
- Garantizando a todas las personas la posibilidad de practicar el deporte y de participar en actividades físicas recreativas en un medio ambiente sano y seguro.
- Garantizar a todos aquellos que así lo deseen, la posibilidad de realizar su potencial desarrollo personal y alcanzar los niveles de excelencia en el campo del alto rendimiento
- Salvaguardar y desarrollar las bases morales y éticas del deporte, así como la dignidad humana, protegiendo al deporte y a los deportistas de cualquier explotación con fines políticos, comerciales o financieros y de prácticas abusivas y envilecedoras, incluido el abuso de la droga.

##### **2. La promoción del movimiento deportivo:**

- Dado que la función de los poderes públicos es esencialmente complementaria de la actuación de los movimientos deportivos, resulta indispensable una estrecha cooperación con las organizaciones deportivas no gubernamentales.
- Promoviendo y desarrollando el espíritu del voluntariado en el deporte, en especial la actuación de las organizaciones deportivas voluntarias.
- Las organizaciones deportivas voluntarias, tienen derecho a establecer mecanismos de decisión autónomos en el marco de la ley.

- La aplicación de determinadas disposiciones de la presente Carta podrá confiarse a organismos deportivos gubernamentales o no gubernamentales.

### **3. Instalaciones y actividades:**

- Se garantizará el acceso a las instalaciones sin ninguna discriminación por razones de sexo, color, lengua, religión, opiniones políticas, etc.
- Se adoptarán medidas tendentes a dar a todos los ciudadanos la posibilidad de practicar el deporte.
- La planificación global de las instalaciones deportivas debe considerarse competencia de los poderes públicos.
- Los propietarios de instalaciones deportivas adoptarán medidas para que las personas discapacitadas, puedan acceder a dichas instalaciones.
- Se alentará a las organizaciones deportivas a entablar relaciones mutuamente provechosas entre sí y con posibles cooperadores, como el sector comercial, los medios de comunicación, etc.

### **4. Formación de base:**

- Velando para que todos los alumnos se beneficien de programas escolares, actividades recreativas y educación física.
- Garantizando la formación de profesores cualificados en todas las escuelas.
- Ofreciendo, tras el período escolar obligatorio, posibilidades para proseguir la práctica del deporte.
- Estableciendo vínculos adecuados entre las escuelas u otros centros de enseñanza, los clubes deportivos escolares, y los clubes deportivos locales.
- Facilitando y desarrollando el acceso a las instalaciones deportivas de los escolares y los miembros de la comunidad local.
- Suscitando el interés de los padres, profesores, entrenadores y directores para que estimulen a los jóvenes a la práctica regular del deporte.
- Velar para que se promueva en todos los programas escolares, los valores del deporte.

### **5. Desarrollo de la participación:**

- Es conveniente promover la práctica del deporte para toda la población, ya sea con fines de ocio o de salud o para mejorar los resultados, poniendo a su disposición instalaciones adecuadas, programas diversificados y monitores, dirigentes o animadores cualificados.
- Se fomentará la posibilidad de participar en actividades deportivas en el lugar de trabajo, como elemento para una política deportiva equilibrada.

### **6. Apoyo al deporte de alto rendimiento:**

Se apoyará y alentará la práctica del deporte a niveles más avanzados, con medios adecuados y específicos y en colaboración con las organizaciones competentes. Se favorecerá, entre otras las siguientes actividades:

- Identificación de las personas especialmente dotadas y asistencia a las mismas.
- Puesta a disposición de dichas personas de instalaciones adecuadas.

- Apoyo a los deportistas en el control médico a través de los centros especializados.
- Entrenamientos controlados sobre una base científica.
- Formación de entrenadores y personas responsables de la gestión.
- Ayuda a los clubes para que dispongan de unas estructuras adecuadas y canales para la competición.

#### **7. Recursos humanos:**

- Se estimulará el desarrollo de cursos de formación que respondan a las necesidades de los participantes en todos los niveles del deporte y de las actividades de ocio, elaborándose tanto para los voluntarios como para los profesionales (dirigentes, entrenadores gestores, administradores, médicos, arquitectos, ingenieros, etc.).
- Cualquier persona que desarrolle tareas de dirección o supervisión de actividades deportivas deberá poseer las cualificaciones necesarias, con especial atención a la seguridad y la protección de la salud de las personas a su cargo.

#### **8. El deporte y el desarrollo sostenible:**

- Tener en cuenta los valores de la naturaleza y el medio ambiente al planificar y construir instalaciones deportivas.
- Apoyar y estimular a las organizaciones deportivas en sus esfuerzos para la conservación de la naturaleza y del medio ambiente
- Velar por que la población sea más consciente de las relaciones entre el deporte y el desarrollo sostenible y aprenda a conocer y comprender mejor la naturaleza

#### **9. Información e investigación:**

- Se desarrollarán los medios y estructuras adecuados para recopilar y difundir información pertinente sobre el deporte a escala local, nacional e internacional.
- Se alentará la investigación científica sobre todos los temas relacionados con el deporte.
- Se tomarán las disposiciones necesarias para garantizar la difusión y el intercambio de información y de resultados de investigación al nivel más oportuno, local, regional, nacional o internacional.

#### **10. Cooperación nacional e internacional:**

- Con el fin de alcanzar los objetivos de la presente Carta se crearán, donde todavía no existan, las estructuras necesarias, a escala central, regional y local, para una buena coordinación del desarrollo y la promoción del deporte entre las administraciones y los distintos organismos públicos competentes en materia de deporte, así como entre el sector público y el sector voluntario.
- Dicha coordinación se extenderá a otros ámbitos en los que se apliquen decisiones de política general y medidas de planificación, como la educación, la salud, los servicios sociales, el urbanismo, la conservación de la naturaleza, las artes y otros servicios de ocio, de forma que el deporte forme parte integrante del desarrollo sociocultural.

## **11. Financiación:**

- Se concederán a escala central, regional y local, ayudas adecuadas y recursos procedentes de fondos públicos para la realización de los objetivos y los fines de la presente Carta.
- Se fomentará el apoyo financiero al deporte sobre una base mixta-pública y privada.
- Así como la capacidad del sector deportivo para generar por sí mismo los recursos financieros necesarios para su desarrollo.

### **2.2.6. Manifiesto Europeo sobre los Jóvenes y el Deporte:**

#### **1. Objetivos:**

- El objetivo es promover políticas que animen a los jóvenes a desarrollar actitudes positivas en relación al deporte, de acuerdo con la Carta Europea del Deporte y el Código de ética deportiva.
- Los poderes públicos, junto con las organizaciones deportivas, tienen la responsabilidad de elaborar y promover una política de deporte para jóvenes.
- De acuerdo con la Carta Europea del Deporte, el Manifiesto se basa en los ideales del humanismo y de tolerancia que caracterizan al Consejo de Europa.
- Para los jóvenes, la actividad física es una forma natural del movimiento que supone un desafío y un entrenamiento, y que descansa sobre el juego.
- A los efectos del presente Manifiesto, se entiende por joven toda persona considerada menor de edad por la legislación nacional de cada estado miembro del Consejo de Europa.

#### **2. La familia y la escuela:**

- El hogar y la familia son la primera unidad de socialización y su papel es único para ayudarle a adquirir un modo de vida sano y activo.
- Todos los jóvenes deben recibir una Educación Física y adquirir una formación deportiva de base, lo que le animará a practicar diariamente una actividad deportiva, dentro o fuera del programa académico.
- Las escuelas deben ofrecer un entorno seguro y sano para el ejercicio físico y el deporte.
- Las escuelas deben intentar responder a las nuevas tendencias en materia de deporte cuando presentan un interés pedagógico real, y ofrecer a los jóvenes numerosas posibilidades de actividad.

#### **3. Papel de las instituciones:**

- Es necesaria la colaboración de los poderes públicos en la promoción del deporte escolar.
- Los clubes y asociaciones deportivas escolares, tienen un papel clave en el desarrollo del deporte entre los jóvenes, propiciando su participación en entrenamientos y competiciones.
- Las estructuras comerciales, deben proporcionar a los jóvenes una oferta variada de deportes que complementen las del sector público y del tercer sector.

#### **4. Los cuadros:**

- Todas las actividades deportivas escolares deben ser concebidas y dirigidas por animadores, profesores y entrenadores cualificados y competentes.
- Los responsables deben tratar a los jóvenes con respeto, transmitirles un mensaje de tolerancia y de lealtad, hacerles participar en la toma de decisiones relativas a la organización de sus propias actividades deportivas y animarles a iniciarse en funciones de cuadros.
- Las Instituciones públicas competentes, tomarán las medidas pertinentes para conseguir una formación permanente entre los profesionales del deporte escolar.

#### **5. Instalaciones, equipamientos y recursos:**

- Todos los centros escolares deben disponer de las instalaciones y equipamientos necesarios y adecuados para la práctica de actividades físicas y deportivas.
- Se debe plantear una política de uso compartido de las instalaciones escolares y comunitarias.
- Las instalaciones deportivas y el uso de espacios naturales deben ser tratados con respeto al medio ambiente.
- El acceso a las instalaciones debe ser fácil para todos los jóvenes, debiendo éstas adaptarse a las necesidades de los jóvenes discapacitados.
- Los gobiernos deben dedicar recursos y apoyos suficientes, financiados con los presupuestos públicos para lograr los fines y objetivos enunciados en el presente Manifiesto.

### **2.2.7. Año Europeo de la Educación a través del Deporte:**

#### **1. Objetivos:**

- Aprovechar los valores transmitidos por el deporte para el desarrollo de conocimientos y competencias que permitan sobre todo a los jóvenes desarrollar las capacidades físicas y la disposición para el esfuerzo personal, así como las capacidades sociales, como por ejemplo el trabajo en equipo, la solidaridad, la tolerancia y el juego limpio en un marco multicultural.
- Promover el valor educativo de la movilidad y de los intercambios de estudiantes, especialmente en medios multiculturales a través de la organización de encuentros deportivos y culturales en el marco de las actividades escolares.
- Promover una mayor conciencia de la contribución positiva de las actividades voluntarias a la educación no formal, especialmente de los jóvenes.
- Alentar el intercambio de buenas prácticas sobre la función que puede desempeñar el deporte en los sistemas educativos para fomentar la integración social de los grupos desfavorecidos.
- Establecer un mayor equilibrio entre la actividad intelectual y la actividad física en la vida escolar fomentando el deporte en las actividades escolares.
- Tomar en consideración los problemas relacionados con la educación de los jóvenes deportistas de uno y otro sexo que intervengan en deportes de competición.

- Sensibilizar a las instituciones educativas y a las organizaciones deportivas sobre la necesidad de la cooperación, con el objetivo de desarrollar la educación a través del deporte y su dimensión europea, dado el gran interés que tienen los jóvenes por todo tipo de deporte.

## 2. Actividades:

- Encuentros, competiciones educativas europeas y acontecimientos que pongan de relieve logros y experiencias sobre el tema del Año Europeo de la Educación a través del Deporte.
- Acciones de voluntariado a escala europea durante los JJOO y otros acontecimientos deportivos en 2004.
- Campañas de información y promoción, incluida la cooperación con los medios de comunicación, a fin de difundir los valores educativos del deporte.
- Acontecimientos que fomenten los valores educativos del deporte y faciliten ejemplos de buenas prácticas.

### 2.3. El Ocio y el Deporte en España

**2.3.1. Precedentes.** Sin lugar a dudas, la obra de Jovellanos la podemos considerar como un temprano precedente de la Educación Física y el deporte en nuestro país, a pesar de que la mayoría de sus propuestas, nunca se pudieron poner en práctica debido a las vicisitudes y problemática de la época. Así su *“Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España”*, viene a ser el compendio más completo sobre estos temas elaborados durante ese siglo y donde, por primera vez, observamos la distinción clara entre el juego, los asuetos y el nuevo concepto sobre la Educación Física (Jovellanos, 1952, BAE).

*“Sin embargo las gentes sencillas, en las breves horas que puede destinar a su solaz recreo, buscaran e inventaran sus entretenimientos; basta que se le de protección y libertad para disfrutarlos. Un día de romería en que puedan libremente pasear, correr, tirar la barra, jugar a la pelota, al tejuelo, a los bolos, merendar, beber, bailar y triscar por el campo, disfraces o mojigangas, llenará todos sus deseos y les ofrecerá la diversión y el placer cumplido”. “En suma, nunca se debe perder de vista que el pueblo que trabaja, no necesita que el gobierno le divierta, pero si que se le deje divertirse. Y no se divertirá si no está en plena libertad de divertirse; porque entre rondas y patrullas, entre corchetes y soldados, entre varas y vayonetas, la libertad se amedra y la tímida e inocente alegría huye y desaparece”.*

En la **Memoria para la Instrucción Pública**, otra de sus obras, no señala lo siguiente:

- *“El objeto de la educación física se cifra en tres objetos: esto es, en mejorar la fuerza, la agilidad y la destreza de los ciudadanos.*
- *La enseñanza y ejercicios de esta educación se pueden reducir a las acciones naturales y comunes del hombre, como andar, correr y trepar, mover, levantar y arrojar cuerpos pesados, huir, perseguir, forcejear, luchar, y cuanto conduce a soltar los miembros de los muchachos, desenvolver todo su vigor y dar a cada uno de sus movimientos y acciones toda la fuerza, agilidad, y destreza que convenga a su objeto por medio de una buena dirección.*

- *A esta primera época de la educación pública de los muchachos, seguirá otra para los mozos, que tenga por objeto peculiar de su enseñanza habilitarlos para la defensa de la patria cuando fuesen llamados a ella.*
- *Tendrá presente que en el plan de esta educación deberá entrar el manejo de las armas manuales conocidas, como espada, sable, cuchillo, lanza, chuzo, onda, y otras que puedan contribuir á la defensa personal de los individuos, á la de los pueblos, y aún á la de la nación, ya en auxilio de la fuerza regimentada, ya supliendo las armas de fuego”.*
- *Aún el buen uso y aplicación de los sentidos se puede perfeccionar en esta educación, ejercitando a los muchachos en discernir por la vista y el oído los objetos y sonidos a grandes distancias, o bien de cerca, por sólo el sabor, el olor y el tacto; cosa que en el uso de la vida es de mayor provecho de lo que comúnmente se cree.*
- *Se sigue que la educación pública física se cifra en que los ejercicios señalados para ella sean dirigidos por personas capaces de enseñar el mejor modo de ejecutarlos para conseguir la mayor fuerza y agilidad de las acciones y movimientos de los muchachos.*
- *Se sigue también que esta educación puede ser común y pública en casi todos los pueblos de España, y que debe serlo.*
- *Para complemento de esta enseñanza metódica examinará la Junta los medios de establecer por todo el reino juegos y ejercicios públicos, en que los muchachos y mozos que la han recibido ya, se ejerciten en carreras, luchas y ejercicios gimnásticos, los cuales, tenidos á presencia de las justicias con el aparato y solemnidad que sea posible, en días y lugares señalados, y animados con algunos premios de más honor que interés, harán necesariamente que el fruto de la educación pública sea más seguro y colmado.*

Por último en la “Instrucción u Ordenanza para la creación del Real Instituto Asturiano de Náutica y Mineralogía”, describe con detalle, la formación que deben recibir los alumnos en sus días libres o de asueto:

*1º. Este asueto se dará solamente en aquellas semanas cuyos días fueren todos lectivos, pero no en la que hubiere alguna fiesta de precepto.*

*2º. Se señalarán para él las tardes de los jueves, á no ser que en la semana hubiere alguna media fiesta con obligación de oír misa, en cuyo caso se destinará todo aquel para asueto y descanso.*

*3º. Más como sea posible dedicar estos días a entretenimientos provechosos, podrá el director extender también á este objeto su celo y vigilancia bajo las reglas siguientes:*

- *Procurará disponer en las cercanías de dicho puerto de Gijón un sitio abierto y acomodado en que los alumnos puedan divertirse útil y agradablemente.*
- *El juego de pelota, tan agradable á la juventud, como propio para excitar su agilidad, su fuerza y su destreza, formará la principal diversión de los alumnos siempre que lo permitiere el tiempo.*
- *Podrán ocuparse también en el juego de bolos, destinándose á uno ú a otro según las edades, fuerza é inclinación de cada uno.*

- *Cuidará el director de que se ejerciten también en las carreras y en el salto, y si fuera necesario, establecerá algunos ligeros premios para recompensar á los que más sobresaliesen.*
- *En las tardes de asueto que fuesen calurosas, procurará que los alumnos se bañen en alguna de las limpias playas de aquel puerto y se ejerciten y aprendan el arte de nadar, que es tan provechoso y puede ser tan provechoso a los navegantes.*
- *En los tiempos y días lluviosos hará que se entretengan en el juego de las bochas ú otros de los que se pueden hacer á cubierto, con tal de que sean juegos de acción ó de ejercicio.*
- *Cuando los fondos y el edificio del Instituto lo permitieran, hará el director que dentro de él, se arme una mesa de trucos ó de billar, para que los alumnos puedan ejercitarse también en estos juegos.*
- *Será regla general que en ellos no podrá jamás mediar otro interés que el que trae consigo la misma diversión y sus inocentes competencias y victorias.*
- *Cuidará el director de dirigir todos estos entrenamientos, no sólo al esparcimiento y ejercicio de los alumnos, sino a su mutua unión y fraternidad y particularmente al destierro de aquellos resentimientos y rivalidades que la ruin emulación suele introducir entre los concurrentes a una misma enseñanza.*
- *A este fin procurará hallarse presente á sus juegos siempre que pueda, y cuando no, encargará este cuidado a alguno de los profesores, al bibliotecario o auxiliares, para que eviten todo daño y desorden.*
- *Pero jamás este cuidado deberá convertirse en sujeción, ni menguar aquella honesta libertad que requiere la diversión y esparcimiento de los jóvenes, primer objeto de los asuetos.*
- *El director procurará extender este método de diversiones comunes de los alumnos aún a las tardes de los domingos y fiestas de precepto, lo que logrará fácilmente siempre que tenga cuidado de hacerlos agradable.*

**2.3.2. Historia del tiempo social en España.** En la preindustrialización, el tiempo de trabajo se establece básicamente por los ciclos naturales y queda marcado por una continuidad invariable, condicionando la vida de las sociedades. Es un tiempo vinculado a las actividades primarias del ciclo agrícola y ganadero así como a las estaciones, al día y a la noche. La estacionalidad marca los ritmos de las comunidades, estableciendo el tipo de actividad e inactividad. Las expresiones de ocio son expresiones colectivas y públicas, no decisiones personales y privadas. No existe una división entre tiempo de trabajo y tiempo de ocio. Los días de descanso se alternan entre las fiestas religiosas y el calendario natural (solsticios, cosechas, lluvias, etc.).

A partir de la industrialización, la actividad secundaria y terciaria, separan el tiempo del calendario natural y se produce una menor incidencia de las estaciones y el tiempo social comienza a ser regulado a través del cómputo anual de horas de trabajo, la jornada laboral, los horarios comerciales y de servicios. El ocio comienza a verse como antagónico al trabajo, bien como tiempo de recuperación bien como tiempo de emancipación.

La evolución de la jornada laboral en el Estado Español, avanza paralela al desarrollo de la revolución industrial. Los primeros conflictos, durante el siglo XIX, se centran contra el empleo de las máquinas y no contra la jornada laboral. En 1885, se promulga la primera ley de restricción de la jornada laboral, referida solamente a niños



y jóvenes. Le sigue el proyecto de Ley Baena de 1872, que señalaba como edad mínima para trabajar los 11 años, aumentando a 15 para los trabajos nocturnos. Durante la I República se limita a los diez años la edad mínima para trabajar y se prohíbe el trabajo nocturno de niños y adolescentes hasta los 15 años y se presenta un proyecto de ley con una jornada laboral de nueve horas. Durante la Restauración, el Informe de la Comisión de Reformas Sociales de 1884, denuncia el incumplimiento de las normativas en vigor, sobre la jornada laboral y el 1 de mayo de 1890, defiende la jornada de ocho horas. La ley de 13 de Mayo de 1900, establece jornadas entre seis y ocho horas para niños y adolescentes y la Real Orden de 11 de marzo de 1902 instaura la jornada de ocho horas, para los empleados de la administración y se introduce el concepto de hora extra. En 1912, España se adhiere al Convenio de Berna que prohíbe el trabajo nocturno para las mujeres y ya en 1919, el conde de Romanones, establece la jornada de ocho horas para todos. Durante la Dictadura de Primo de Rivera, en 1924 se establece el descanso dominical y ya en la II República, se negocia la semana de 40 horas. Dentro de la época que abarca el franquismo, se aprueba en 1942 la Ley de Bases del Trabajo y en 1963 la Ley de Bases de la Seguridad Social. Ya en la época actual, se aprueba la ley 8/80 de 10 de marzo de los Estatutos de los Trabajadores (San Salvador, 2000).

### **Historia del tiempo social en España y su relación con el deporte**

#### **Mediados del siglo XIX**

Los primeros conflictos laborales no se centran en la protesta contra las abusivas jornadas de trabajo, sino contra el enemigo del empleo: el maquinismo.

**1855**

La primera Ley de restricción de la jornada, referida solamente a niños y jóvenes.

**1872**

El proyecto de Ley Baena, que no prosperó, señalaba como edad mínima para el trabajo los 11 años, que aumenta a 15 años para el trabajo nocturno.

**1874**

Durante la primera República, con la ley de 34 de julio se limita la edad mínima para trabajar (10 años), se prohíbe el trabajo nocturno de niños y adolescentes (hasta 15 años) e, incluso, se presenta el primer proyecto de ley con una jornada laboral universal de 9 horas.

**1883  
1884**

Creación de la Escuela Central de Gimnástica

Ya en la Restauración, el Informe de la Comisión de Reformas Sociales, arroja datos tremendos sobre el incumplimiento de la normativa anterior.

**1890**

El 1º de mayo toma como bandera la jornada de 8 horas.

<b>1900</b>	La Ley de 13 de marzo confirma la edad mínima en los 10 años, prohíbe el trabajo nocturno de niños y adolescentes y establece jornadas máximas de 6 a 8 horas para ellos.
<b>1902</b>	La Real Orden de 11 de marzo instauro la jornada de 8 horas, aunque sólo para determinados empleados de la administración y se introduce el concepto “hora extra”.
<b>1903</b>	Se reduce la jornada de trabajo de la mina según las actividades desarrolladas.
<b>1904</b>	La Ley Azcárraga establece el descanso dominical.
<b>1912</b>	España se adhiere al convenio de Berna que prohíbe el trabajo nocturno de mujeres.
<b>1919</b>	El conde de Romanones establece la jornada de 8 horas.
<b>1925</b>	En el marco de la dictadura de Primo de Rivera se establece el descanso dominical.
<b>1931-1937</b>	Durante la 2ª República la discusión se centra en la semana de 40 horas
<b>1941</b>	Se aprueba la Ley de 1 de julio sobre la jornada máxima de trabajo
<b>1942</b>	Dentro del desarrollo del Movimiento Nacional se aprueba la Ley de Bases del Trabajo
<b>1961</b>	Ley de Educación Física
<b>1963</b>	Ley de Bases de la Seguridad Social
<b>1964</b>	Ley de Asociaciones de 24 de diciembre de 1964 1440/1965 de 20 de mayo
<b>1978</b>	Constitución Española

1980	Ley 8/80 de 10 de marzo. Estatutos de los trabajadores
1980	Ley General de la Cultura Física y del Deporte
1985	Ley Reguladora de Bases de Régimen Local
1986	Ingreso de España en la Comunidad Económica Europea
1990	Ley del Deporte
2002	Ley Orgánica reguladora del Derecho de asociación (1/2002 de 22 de marzo)

**Fuente: documento modificado según Roberto San Salvador (2000)**

### 2.3.3. Ley declarando oficial la enseñanza de la Gimnástica Higiénica (1883).

**Artículo primero:** Se declara oficial la enseñanza de la Gimnástica Higiénica, estableciéndose gradualmente, y dentro de un plazo breve que fijará el Ministerio de Fomento, clases de ella en los Institutos de Segunda Enseñanza y en las Escuelas Normales de maestros y maestras.

**Artículo segundo:** No podrá obtenerse el grado de Bachiller sin acreditar haber cursado un año de gimnástica por ahora, y tres en adelante.

**Artículo tercero:** Por el Ministerio de Fomento se dictarán las disposiciones oportunas para la ejecución de la presente ley.

La Comisión encargada de emitir el dictamen sobre la proposición de ley de Gimnástica Higiénica, creyó necesario la creación de una Escuela Central, que sirva de base a esta reforma, y por tanto sometieron a la deliberación del Congreso el siguiente Proyecto de Ley:

**Artículo primero:** Se crea en Madrid una Escuela Central de profesores y profesoras de Gimnástica.

**Artículo segundo:** La enseñanza será teórica y práctica. La teórica comprenderá la anatomía, fisiología e higiene en sus relaciones con la gimnástica, estudio de los aparatos, de su construcción y de sus aplicaciones, pedagogía gimnástica, teoría de la esgrima, estudio de los movimientos que se ejecutan en las artes mecánicas y de su aplicación al trabajo manual de la Escuela, y conocimiento de los principales apósitos y vendajes referentes a las heridas y luxaciones.

La enseñanza práctica comprenderá: ejercicios libre y ordenados sin aparatos, lectura en alta voz y declamación, ejercicios acompañados de música o canto, ejercicio de la visión para apreciar distancias, medir alturas y juzgar de la diversidad de matices; ejercicios del oído para apreciar también por éste órgano las distancias, así como la dirección e intensidad del sonido, su ritmo y tonalidad; natación, equitación, esgrima de palo, sable y fusil y tiro al blanco, ejercicios con aparatos.

### 2.3.4. Ley de Educación Física de 1961

#### Principios Fundamentales:

**Artículo primero:** La Educación Física, escuela de virtudes y parte indispensable de la educación completa de la persona, es elemento de principal exigencia en la formación del hombre, conforme a los principios fundamentales del Movimiento Nacional, y una de las funciones que a éste competen en el servicio a todos los españoles.

**Artículo segundo:** El Estado reconoce y garantiza el derecho de los españoles a la enseñanza y práctica de la Educación Física. Como eficaz medio formativo de prevención sanitaria y defensa de la salud, la educación física es una necesidad de carácter público, y por ello recibirá la protección del Estado. El deporte, uno de los medios principales de educación física y exponente de vitalidad y progreso general, será también objeto de atención, estímulo y apoyo por parte del Estado.

**Artículo tercero:** La alta dirección, el fomento y la coordinación de la educación física y del deporte, se encarga y atribuye a la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes.

**Artículo quinto:** La educación física será obligatoria en todos los grados de enseñanza y se exigirá en los Centros Docentes de carácter oficial, institucional o privado, de acuerdo con los respectivos planes de estudio.

**Artículo octavo:** La función docente de la Educación Física en los centros de enseñanza será desempeñada por maestros, maestros instructores de educación física, instructores y profesores de educación física, instructores y profesores de Educación Física y entrenadores deportivos, conforme a la clasificación que reglamentariamente se establezca.

**Artículo decimoquinto:** Para la formación y perfeccionamiento del profesorado de Educación Física y de los entrenadores deportivos se crea el Instituto Nacional de Educación Física, que dependerá orgánicamente de la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes.

Será también función del Instituto la investigación científica y la realización de estudios y prácticas orientadas al perfeccionamiento de cuantas materias se relacionen con la educación física.

**Artículo vigésimo:** Son funciones de la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes:

- a) La alta dirección y fomento de la Educación Física y el Deporte y su representación ante los Organismos oficiales y autoridades.
- b) Dictar las normas para que la Educación Física, en general, se ejercite y desenvuelva progresivamente.
- c) Coordinar e inspeccionar toda clase de actividades de Educación Física y deportiva que se realicen por Entidades Públicas o Privadas y comprobar el cumplimiento de los fines de las sociedades o Clubes y de las normas dictadas por la Delegación Nacional de Educación Física y Deportes.
- d) Prestar la máxima colaboración al Comité Olímpico Español en su labor de difusión e impulsión del movimiento olímpico y en la preparación y técnica de las representaciones nacionales en los Juegos Olímpicos.

- e) Adoptar las medidas necesarias para que el deporte alcance la máxima difusión y estudiar los planes que permitan lograr el paulatino mejoramiento del nivel técnico.
- f) Aprobar los Estatutos y Reglamentos de las Federaciones Deportivas y coordinar e impulsar sus actividades, estableciendo las normas reguladoras de su funcionamiento, estructuración, designación y elección de sus miembros, de acuerdo con las especiales características de cada uno.
- g) Establecer las normas reguladoras de las Juntas Provinciales de Educación Física y Deportes.
- h) Aprobar por sí o a través de los Organismos correspondientes los Estatutos y Reglamentos de las Sociedades, Asociaciones, Clubes y Entidades Deportivas y vigilar el cumplimiento de sus fines e inspeccionar sus actividades.
- i) Aprobar, bien directamente o a través de los correspondientes Organismos, los presupuestos y balances económicos de las sociedades, Asociaciones, Clubes y entidades Deportivas y, en su caso, comprobar la inversión de sus fondos.
- j) Inspeccionar, con autorización del Ministerio de Educación Nacional, y de acuerdo con las Delegaciones de Juventudes y Sección Femenina, las instalaciones deportivas de los centros docentes.
- k) Fomentar e impulsar la construcción de gimnasios e instalaciones para la práctica deportiva y aprobar, en su aspecto técnico, los proyectos respectivos.
- l) Inspeccionar e intervenir los espectáculos públicos en cuanto tengan manifestaciones deportivas.
- m) Ejercer la jurisdicción deportiva y resolver en última instancia las controversias y diferencias que surjan entre los deportistas y Sociedades o Entidades deportivas o cualquiera de ellos y terceras personas, siempre que se refieran al campo de la educación física o el deporte.
- n) Llevar a cabo las campañas de divulgación técnico-deportivas necesarias para crear el conveniente clima deportivo.
- o) Dirigir la formación del personal técnico de educación física e inspeccionar esta actividad en los Centros colaboradores autorizados.
- p) Crear las Jefaturas y Servicios deportivos que considere necesarios para el ejercicio de sus funciones.
- q) Dictar las normas de carácter general y aprobar los planes y programas generales de Educación Física y de competición, torneos o pruebas que hayan de realizarse por las Secciones Deportivas del Movimiento.
- r) Organizar los servicios de previsión de accidentes deportivos.
- s) Cualquier otra que se le pueda encomendar para el eficaz cumplimiento de su misión.

La Constitución Española de 1978, se convierte en el texto supremo del ordenamiento jurídico español que impone un progresivo traspaso de competencias en beneficio de las autonomías, provincias y municipios. En éste sentido, tenemos que decir que el ocio se traspasa como responsabilidad política y social hacia la administración autonómica en la mayoría de los ámbitos y concretamente bajo la responsabilidad de las entidades locales.

**2.3.5. Constitución Española de 1978 (BOE, 29-XII-78)  
Texto supremo del ordenamiento jurídico**

. Preámbulo: Protección y progreso de la Cultura

“La nación española, deseando establecer la justicia, la libertad y la seguridad y promover el bien de cuantos la integran, en uso de su soberanía, proclama su voluntad de:

- Garantizar la convivencia democrática dentro de la Constitución y de las leyes conforme a un orden económico y social justo.
- Consolidar un Estado de derecho que asegure el imperio de la ley como expresión de la voluntad popular.
- Proteger a todos los españoles y pueblos de España en el ejercicio de los derechos humanos, sus culturas y tradiciones, lenguas e instituciones.
- Promover el progreso de la cultura y de la economía para asegurar a todos una digna calidad de vida”.

**Título preliminar**

Art. 9.2. Corresponde a los poderes públicos promover las condiciones para que la libertad y la igualdad del individuo y de los grupos en que se integra sean reales y efectivas; remover los obstáculos que impidan o dificulten su plenitud y facilitar la participación de todos los ciudadanos en la vida política, económica, cultural y social.

Art. 10.1/2, Fundamento del orden político y social.  
Recepción de la normativa internacional en derechos Humanos.

**Título I  
Derechos**

**y deberes  
fundamentales**

**Cap. II, Derechos y libertades:**

**Cap. III, De los principios rectores de la política social y económica.**

**Cap. IV De las garantías de las libertades y derechos fundamentales.**

**Cap. V De la suspensión de los derechos y libertades.**

**Artículo 43.**

3. Los poderes públicos fomentarán la educación sanitaria, la educación física y el deporte. Asimismo facilitarán la **adecuada utilización del OCIO.**

### **Artículo 50.**

Los poderes públicos garantizarán, mediante pensiones adecuadas y periódicamente actualizadas, la suficiencia económica a los ciudadanos durante la tercera edad. Asimismo, y con independencia de las obligaciones familiares, promoverán su bienestar mediante un sistema de servicios sociales que atenderán sus problemas específicos de salud, vivienda, cultura y **OCIO**.

Fuente: elaboración propia a partir de texto legal

El primer comentario que, podemos hacer al artículo de la Constitución Española, es que recoge perfectamente los conceptos en los que hemos incidido y que resultan por otra parte los más utilizados en la terminología de nuestro tiempo: Educación física, deporte y ocio. Si añadimos, el término cultura que aparece por primera vez en un documento público para definir el nombre de la ley del deporte, "*cultura*", nos encontramos con todas las ideas básicas, con las que hemos trabajado para delimitar el mundo del deporte.

## **EL OCIO Y EL DEPORTE EN LA CONSTITUCIÓN ESPAÑOLA**

<b>CULTURA</b>	Preámbulo: protección y progreso de la cultura. Art. 3.3. Las lenguas como patrimonio cultural. Art. 20. Libertad de expresión. Art. 34. Derecho de fundación. Art. 44. Acceso a la cultura. Art. 46. Conservación del patrimonio histórico, cultural y artístico.
<b>TURISMO</b>	Art. 40.2. Descanso necesario y vacaciones periódicas retribuidas.
<b>RECREACIÓN</b>	Art. 45. Derecho a disfrutar de un medio ambiente adecuado.
<b>DEPORTE</b>	Art. 43.3. Los poderes públicos fomentarán la educación sanitaria, la <b>Educación Física y el Deporte</b> . Asimismo facilitarán la adecuada utilización del <b>ocio</b> .
<b>DESARROLLO</b>	Art. 39. Protección a la familia y a la infancia. Art. 48. Participación de la juventud. Art. 49. Política de integración de minusvalías.

**COMUNITARIO** Art. 50. Los poderes públicos garantizarán, mediante pensiones adecuadas y periódicamente actualizadas, la suficiencia económica a los ciudadanos durante la tercera edad. Asimismo, y con independencia de las obligaciones familiares, promoverán su bienestar mediante un sistema de servicios sociales que atenderán sus problemas específicos de salud, vivienda, cultura y **ocio**.

Fuente: documento modificado, sustraído de R. San Salvador (2000)

## **DISTRIBUCIÓN DE COMPETENCIAS**

### **Art. 148.1, Competencias de las CCAA**

- 14. Artesanía
- 15. Museos, bibliotecas y conservatorios de música de las CCAA
- 16. Patrimonio monumental de interés de las CCAA
- 17. Fomento de la cultura, investigación y enseñanza de la lengua.

## **CULTURA**

### **Art. 149.1. Competencias exclusivas del Estado**

- 3. Relaciones internacionales
- 9. Legislación sobre propiedad intelectual.
- 13. Bases y coordinación de la planificación general de la actividad económica.
- 15. Fomento y coordinación general de la investigación.
- 27. Normas básicas sobre prensa, radio y televisión.
- 28. Defensa del patrimonio cultural, artístico y monumental: museos, bibliotecas y archivos de titularidad estatal.

### **Art. 149.2. Comunicación cultural entre las CCAA.**

### **Art. 148. 1. Competencias de las CCAA.**

- 18. Promoción y ordenación del turismo en su ámbito territorial.

## **TURISMO**

### **Art. 149.1. Competencias exclusivas del Estado.**

- 3. Relaciones internacionales.

### **Art. 148.1. Competencias de las CCAA:**

- 3. Ordenación del territorio.
- 9. Gestión en materia de medio ambiente.
- 19. Promoción de la adecuada utilización del ocio.

## **RECREACIÓN**

### **Art. 149.1. competencias exclusivas del Estado:**



- 3. Relaciones internacionales.
- 13. Bases y coordinación de la planificación general de la actividad económica.
- 23. Legislación básica sobre protección del medio ambiente.

**Art. 148.1. Competencias de las CCAA:**

**DEPORTE**

- 6. Puertos y aeropuertos deportivos.
- 11. Pesca en aguas interiores, la caza y la pesca fluvial.
- 19. Promoción del deporte.

**Art. 149.1. Competencias exclusivas del Estado:**

- 3. Relaciones internacionales.
- 13. Bases y coordinación de la planificación general de la actividad económica.

**Art. 148.1. Competencias de las CCAA:**

**DESARROLLO  
COMUNITARIO**

- 20. Asistencia social.

**Art. 149.1. Competencias exclusivas del Estado:**

- 3. Relaciones internacionales.
- 13. Bases y coordinación de la planificación general de la actividad económica.

Fuente: documento modificado a partir de la obra de R. San Salvador (2000)

**Ley General de la Cultura Física y del Deporte (1980)**

**Artículo primero**

Es objeto de la presente Ley el impulso, orientación y coordinación de la Educación Física y del Deporte como factores imprescindibles en la formación y el desarrollo integral de la persona. Se reconoce el derecho de todo ciudadano a su conocimiento y práctica.

**Artículo segundo**

La Educación Física forma parte del sistema educativo, impulsa la práctica deportiva e inspira **el Deporte para Todos**. Los poderes públicos fomentarán la Educación Física y el Deporte, facilitando los medios para una adecuada utilización del **Ocio** y, considerando que la cultura física y el deporte se originan y desarrollan en la sociedad, reconoce sus genuinas estructuras, atendiendo preferentemente **el Deporte para Todos**, dentro del marco de una política deportiva general.

### Artículo tercero

Referido a los servicios a prestar por los municipios en el ámbito del deporte, dice lo siguiente:

- Gestión, con las correspondientes ayudas de la plena utilización de las instalaciones públicas en su ámbito territorial.
- Llevar un censo de las instalaciones deportivas de su territorio, así como de su estado de conservación, dotándolas del personal técnico adecuado.
- Asegurar la legislación urbanística para la reserva de espacios y zonas para la práctica del deporte.
- La celebración de conciertos y convenios con entes públicos y privados para el cumplimiento de los fines encomendados por la ley.

### Artículo cuarto

El Estado, a través del Consejo Superior de Deportes y demás Administraciones Públicas, tiene la obligación de fomentar la práctica del **Deporte para Todos**, así como la creación de agrupaciones para desarrollarlo y coordinarlo.

### Artículo sexto

1. La Educación Física se imparte con carácter obligatorio en los niveles de Educación Preescolar, Educación General Básica, Bachillerato, Formación Profesional y Educación Especial, de acuerdo con lo establecido en la Ley General de Educación y Financiación de la Reforma Educativa.

**“A los centros docentes dependientes de dicho Ministerio corresponde fomentar la creación de agrupaciones para desarrollar el deporte escolar”.**

2. La ordenación y organización de las actividades físico-deportivas dentro del sistema universitario corresponderá a las Universidades, en los términos y con las condiciones previstas en la legislación vigente. **A las Universidades corresponde igualmente fomentar la creación de agrupaciones para desarrollar el deporte universitario conforme a las normas internacionales que regulan esta modalidad.**
3. Las enseñanzas que se imparten en los Institutos Nacionales de Educación Física, en cuanto Centros de Enseñanza Superior para la formación, especialización y perfeccionamiento de Profesores de Educación Física, tendrán el nivel que corresponde al primero y al segundo ciclo de la Educación Universitaria, sin perjuicio de las facultades que les concede la Ley General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa, al atribuirles el rango de Institutos Universitarios. Dichos Institutos, dependientes orgánicamente del Consejo Superior de Deportes, se regirán por sus propios Estatutos. Se creará el Instituto de Ciencias de la Educación Física y del Deporte, que, en colaboración con el Consejo Superior de Deportes, impulsará la investigación en materia deportiva.

4. Las competencias del Estado en materia de cultura física y las correspondientes al deporte para todos, se atribuyen al Ministerio de Cultura, que las ejerce a través del Consejo Superior de Deportes.

**Artículo once:** Son clubes deportivos, a los efectos de esta Ley, las asociaciones privadas con personalidad jurídica y capacidad de obrar, cuyo exclusivo objetivo sea el fomento y la práctica de la actividad física y deportiva, sin ánimo de lucro.

**Artículo trece:** Son agrupaciones deportivas las asociaciones privadas constituidas por personas relacionadas por especiales vínculos de carácter profesional o social para desarrollar actividades físico-deportivas no limitadas a un solo ámbito, modalidad o disciplina y para promocionar el **Deporte para Todos**. Se constituirán en la forma que reglamentariamente se determine.

**Artículo catorce:**

1. Las Federaciones Españolas son entidades que reúnen a deportistas y asociaciones dedicadas a la práctica de una misma modalidad deportiva dentro de territorio español; gozan de personalidad jurídica y de plena capacidad de obrar para el cumplimiento de sus fines.

3. No puede constituirse más que una sola Federación para cada modalidad deportiva, y ostenta su representación ante la respectivas Federación Internacional.

**Artículo veintiuno:**

El Consejo superior de Deportes es una entidad de derecho público dotada de personalidad jurídica, con patrimonio propio, administración autónoma y plena capacidad de obrar para el desarrollo de sus fines, sin perjuicio de su adscripción y dependencia del Ministerio de Cultura.

Artículo veintitrés: Competencias:

1. Contribuir a la financiación, fomento y coordinación de la educación física no escolar y del deporte, a fin de que alcance la máxima difusión y mejora de su nivel técnico.
2. Prestar colaboración al Comité Olímpico Español respecto de las competencias que tiene atribuidas.
3. Impulsar y asistir a las Federaciones para la formación de su personal técnico y deportivo especializado.
4. Aprobar los Estatutos y Reglamentos de las Federaciones.
5. Conocer los planes y programas deportivos de las Federaciones.
6. Conceder subvenciones económicas y de equipamiento a las Federaciones y demás entidades deportivas, controlando la adecuación de las mismas a las finalidades propias de cada una de ellas.
7. Fiscalizar las subvenciones económicas y de equipamiento que hubiera concedido.
8. Realizar y promover estudios e investigaciones en materia físico-deportiva para facilitar la debida asistencia técnica y asesoramiento a las Federaciones, asociaciones y entidades con actividades de la misma naturaleza.

9. Colaborar con las Federaciones en el control de prácticas ilegales en el rendimiento de los deportistas.
10. Colaborar con el Ministerio de Educación en la inspección de la enseñanza y práctica de la Educación Física, asimismo, de la inspección de las instalaciones deportivas en los centros docentes no universitarios.
11. Autorizar y, en su caso, organizar manifestaciones polideportivas, sin perjuicio de las competencias que correspondan a las Federaciones y al Comité Olímpico.
12. Cooperar en el desarrollo de la Educación Física especial y del deporte para disminuidos, sin perjuicio de las competencias de los Ministerios de Sanidad y Seguridad Social y de Educación, regulando su fácil acceso a las instalaciones deportivas.
13. Dotar al deporte de alta competición de los medios necesarios para la elevación de su nivel técnico, así como llevar la vigilancia, seguimiento y mejora de la condición física de los deportistas de alta competición.
14. Coordinar todo lo relativo a la promoción genérica de la actividad física y deportiva y al equipamiento comunitario para su práctica.
15. Llevar a cabo las demás misiones que la presente Ley le atribuye y ejercitar cualesquiera otras competencias que en materia de Educación Física y deporte no estén atribuidas a otros órganos.
16. Otorgar especial atención al desarrollo del deporte y a la creación de instalaciones deportivas en los medios rurales, en las zonas periféricas de las ciudades y demás ámbitos urbanos deficitarios de ellas.
17. Prestar atención y colaboración al Deporte para Todos y a los clubes y agrupaciones que lo fomenten.
18. Colaborar con los diferentes Departamentos ministeriales competentes en materia de defensa del medio ambiente y de la naturaleza.

El principio de autonomía local consagrado en la Constitución y la Ley 7/1985 Reguladora de Base del Régimen Local de 2 de abril, otorga competencias a los municipios en el ámbito del ocio y el deporte y obliga que en la legislación de las CCAA se determinen y atribuyan competencias que deben corresponder a los entes locales. Su protagonismo en el campo del ocio y del deporte se acrecienta debido a que en la práctica, las entidades locales se ven con la responsabilidad de atender el mayor número de demandas planteadas por los ciudadanos en éste ámbito. El principio de autonomía local busca preservar por un lado la libertad de movimiento al tiempo que se entronca con el ordenamiento integral del Estado, de forma que las distintas partes implicadas, desarrollen sus competencias de manera flexible y coordinada.

### 2.3.6. Ley Reguladora de Bases de Régimen Local (7/1985)

<b>Principios de autonomía:</b>	de Art. 137,	Organización Territorial y principio de autonomía.
<b>Constitución Española</b>	Art. 140,	Autonomía y democracia municipal.
	Art. 148.1.2,	Intervención posible de las CCAA.

<b>Preámbulo</b>	Principio de autonomía y equilibrio dinámico.
<b>Título primero</b>	<p>Arts. 1 y 3, Entidades locales territoriales.</p> <p>Art. 2, Derecho e intervención.</p> <p>Art. 4, Potestades.</p> <p>Art. 6, Principios de eficacia, descentralización, desconcentración y coordinación.</p> <p>Art. 7, Competencias de los municipios: propias o por delegación.</p> <p>Art. 10, Relaciones recíprocas y coordinación.</p>
<b>Ocio</b>	Art. 25.2, Ocupación del tiempo libre.
<b>Cultura</b>	<p>Art. 25.2.e, Patrimonio histórico-artístico y Actividades e instalaciones culturales.</p> <p>Art. 26.1, Servicios a prestar: biblioteca (municipio de más de 5.000 h.)</p> <p>Art. 28, Actividades complementarias en cultura.</p>
<b>Turismo</b>	Art. 25.2, Turismo.
<b>Recreación</b>	<p>Art. 25.2.d, Parques y jardines, Protección del medio Ambiente y ocupación del tiempo libre.</p> <p>Art. 26.1, Servicios a prestar: parque público (municipios de más de 5000 h.). Protección del medio ambiente (municipios de más de 5000 h.).</p> <p>Art. 28, Actividades complementarias: protección del medio ambiente.</p>
<b>Deporte</b>	<p>Art. 25.2.m, Actividades e instalaciones deportivas.</p> <p>Art. 26.1, Servicios a prestar: instalaciones deportivas (municipios de más de 20.000 hab.).</p>
<b>Desarrollo comunitario</b>	<p>Art. 25.2.k, Prestación de los servicios sociales, de promoción y reinserción social.</p> <p>Art. 26.1, Servicios a prestar: servicios sociales (municipio de más de 20.000 hab.)</p> <p>Art. 28, Actividades complementarias en: promoción de la</p>

mujer.

Fuente: Texto modificado a partir de la obra de San Salvador, 2.000

En consecuencia, las competencias asignadas a los municipios en materia deportiva se pueden considerar desde una triple perspectiva:

- Es un servicio de carácter obligatorio aunque genérico e impreciso, para cualquier ayuntamiento, independientemente de su número de vecinos.
- Es un servicio de carácter obligatorio que se concreta en municipios mayores de 20.000 habitantes en la disponibilidad de instalaciones deportivas de uso público para los vecinos.
- En ambos casos se debe considerar como requerimiento mínimo y obligatorio, pudiéndose extender el campo de actuación en virtud de los Acuerdos al respecto de la propia Corporación Municipal.

Por último, es necesario señalar que en la Ley 10/1990, de 15 de octubre, del deporte (BOE 17-10-1990, nº 249), aporta pocas novedades en éste ámbito, dado que ésta se promulga cuando las competencias, en materia deportiva están ya transferidas a las CCAA, siendo el objetivo de la misma, el delimitar las propias del Estado, regular las estructuras asociativas del deporte y el propio espectáculo deportivo.

### **2.3.7. LEY 10/1990, DEL DEPORTE EN ESTADO**

#### **ESPAÑOL**

“El deporte se constituye como un elemento fundamental del sistema educativo y su práctica es importante en el mantenimiento de la salud y, por tanto, es un factor corrector de desequilibrios sociales que contribuye al desarrollo de la igualdad entre los ciudadanos, crea hábitos favorecedores de la inserción social y, asimismo, su práctica en equipo fomenta la solidaridad. Todo esto conforma el deporte como elemento determinante de la calidad de vida y la utilización activa y participativa del tiempo de **OCIO** en la sociedad contemporánea”.

Centrándonos en un ámbito estrictamente estatal, el marco legal deportivo viene representado por la Ley 10/1990, de 15 de octubre del Deporte, modificada por la Ley 49/1998, de 30 de diciembre sobre Sociedades Anónimas Deportivas; el Real Decreto 1835/1991, de 20 de diciembre, sobre Federaciones Deportivas Españolas y Registro de Asociaciones Deportivas; Orden Ministerial de 8 de noviembre de 1999, que establece criterios para la elaboración de reglamentos y realización de los procesos electorales en las Federaciones Deportivas Españolas y Agrupaciones de Clubes. Orden que ha sido modificada por la de 20 de octubre de 2000. El marco legal autonómico lo representan las distintas leyes autonómicas del deporte, promulgadas en desarrollo de la competencia que han acogido en sus Estatutos, y su propia normativa reglamentaria.

A los efectos de la actual Ley del Deporte, las Asociaciones Deportivas se clasifican en clubes, Agrupaciones de Clubes de ámbito estatal, Entes de Promoción Deportiva de ámbito estatal, Ligas Profesionales y Federaciones Deportivas Españolas:

**1. Asociaciones Deportivas:** se definen como las asociaciones privadas, integradas por personas físicas o jurídicas que tengan por objeto la promoción de una o varias modalidades deportivas, la práctica de las mismas por sus asociados, así como la participación en actividades y competiciones deportivas (art. 13, Ley 10/1990). La propia Ley reconoce tres tipos de clubes: los clubes deportivos elementales, los clubes deportivos básicos y las sociedades Anónimas Deportivas.

**2. Agrupaciones de Clubes:** El art. 12.3., de la Ley 10/1990, reserva esta figura institucional para aquellas especialidades deportivas que no se encuentren representadas por las distintas federaciones deportivas constituidas.

**3. Entes de Promoción Deportiva:** son los entes sin ánimo de lucro, constituidos por personas jurídicas o asociaciones de clubes, que persiguen como fin la promoción y organización de actividades deportivas que no tengan el carácter de competiciones oficiales reconocidas por las Federaciones Deportivas.

**4. Ligas Profesionales:** Son asociaciones de clubes que se constituyen para el desarrollo organizativo de competiciones deportivas de carácter profesional y ámbito estatal (Art. 12.2. de la Ley 10/1990). Se encuentran constituidas, de forma obligatoria, por todos los clubes que participan en esa competición. Su reconocimiento legal le otorga personalidad jurídica propia, pudiendo ejercer competencias delegadas de la Federación deportiva correspondiente.

**5. Federaciones Deportivas Españolas:** El art. del RD 1835/1991 sobre Federaciones Deportivas españolas las define como las entidades asociativas privadas, sin ánimo de lucro y con personalidad jurídica y patrimonio propio e independiente de sus asociados. Las Federaciones Deportivas Españolas y las Territoriales de ámbito autonómico integradas en aquellas son Entidades de utilidad pública. Junto con las Ligas Profesionales, las federaciones deportivas son los únicos entes deportivos que ejercen funciones administrativas delegadas, aunque éstas a diferencia de aquellas, las ejercen en delegación originaria de los poderes públicos. Estas funciones públicas que ejercen las federaciones son, las siguientes:

- Calificar y organizar las actividades y competiciones oficiales. Esta función significa que sólo pueden ser reconocidos como resultados deportivos oficiales aquellos que hayan tenido lugar en el marco de una competición deportiva organizada por una federación, por si o en colaboración con un club deportivo.
- Promoción de sus modalidades deportivas en todo el territorio, en coordinación con las Federaciones Autonómicas. Elaboran y ejecutan los planes de promoción de la especialidad deportiva, con el fin de extender la práctica de la especialidad deportiva en la sociedad.
- En colaboración con las Federaciones Autonómicas otorgan a los deportistas y a los miembros, de las licencias que les habilita para el desarrollo de las actividades deportivas, en el ámbito territorial correspondiente, nacional e internacional.-

- Elaborar los planes de preparación de los deportistas de alto nivel. La consideración de deportista de alto nivel, está en función de los resultados deportivos con proyección internacional.
- Elaboran los planes de estudio para dotar a la federación, de los correspondientes árbitros, técnicos y jueces, necesarios para el buen desarrollo de toda la actividad federativa.
- Colaboran con las instituciones públicas, en el control de las sustancias prohibidas, incorporando en sus reglamentos específicos las normas necesarias.
- Organizan y tutelan las competiciones oficiales de carácter internacional que se desarrollan en el territorio del Estado.
- Ejercen la potestad disciplinaria en el ámbito de su especialidad deportiva, a través de sus propios órganos disciplinarios.
- Controlan el uso y destino de las subvenciones concedidas a las entidades deportivas, con cargo a los fondos del Estado.
- Ejecutan las resoluciones del Comité Español de disciplina deportiva, última instancia deportiva en materia disciplinaria.
- Representan al Estado Español en las actividades y competiciones deportivas oficiales de carácter internacional que se desarrollen dentro y fuera del Territorio, designando aquellos deportistas que han de integrar las selecciones deportivas nacionales.

### **2.3.8. Ley del Deporte de la Comunidad de Madrid (1994).**

#### **1. Principios:**

- La efectiva integración de la Educación Física y del Deporte en el sistema educativo.
- El fomento, protección y regulación del asociacionismo deportivo.
- El respeto y protección del medio natural.
- La erradicación de la violencia del deporte, el fomento del juego limpio, así como la lucha contra la utilización de métodos y fármacos prohibidos, drogas y estimulantes.
- El desarrollo de la investigación científica en el deporte.
- La protección del deportista, especialmente frente a las prácticas de riesgo y a la abusiva explotación de que pueda ser objeto.
- La promoción de la competición deportiva de rendimiento.
- La difusión de las actividades físicas y del deporte en todos los sectores de la población y, en particular, entre los más desfavorecidos.
- La promoción de las actividades físicas y del deporte entre los disminuidos físicos, psíquicos y sensoriales.
- La colaboración responsable entre las diversas Administraciones Públicas, y entre éstas y la organización deportiva privada.
- Facilitar el acceso de la mujer al deporte.
- Asegurar la existencia de una red de infraestructuras deportivas suficiente, atendiendo a su adecuada distribución y eficaz gestión con objeto de optimizar su aprovechamiento.

#### **2. Clasificación de las competiciones**



- Competiciones oficiales y no oficiales
- Competiciones profesionales y de aficionados.
- Competiciones internacionales, nacionales, inter-autonómicas, autonómicas y de ámbito inferior

### **3. Clasificación de las deportistas**

- Deportistas aficionados
- Deportistas profesionales

### **4. El deporte escolar**

- La educación integral del niño y el desarrollo armónico de su personalidad.
- El desarrollo equilibrado de sus condiciones físicas.
- El conocimiento y práctica de distintos deportes, sin que ésta se dirija exclusivamente a la competición.
- La creación de asociaciones deportivas en los centros escolares.

### **5. El deporte universitario**

- En el marco de su autonomía. Corresponde a cada Universidad la organización y fomento de la actividad física y deportiva de sus respectivos ámbitos.
- La Administración Deportiva de la Comunidad de Madrid colaborará con las Universidades en la celebración de actividades deportivas no encuadradas en competiciones oficiales de ámbito federativo.

### **6. Organización y competencias de la CCAA de Madrid**

- Formular las directrices de la política de fomento y desarrollo del deporte en sus distintos niveles en el ámbito de la Comunidad de Madrid.
- Autorizar y revocar de forma motivada la constitución y aprobar los estatutos y reglamentos de las FFDD de la comunidad de Madrid.
- Reconocer, la existencia de una modalidad deportiva.
- Acordar con las FFDD de la Comunidad de Madrid sus objetivos, programas deportivos, en especial los del deporte de alto nivel, presupuestos y estructuras orgánicas, suscribiendo los correspondientes convenios.
- Autorizar las competiciones deportivas de carácter estatal e internacional que se celebren dentro de su territorio y que no tengan carácter oficial, oídas las FFDD.
- Establecer un mecanismo de auxilio técnico y de gestión económica con las FFDD, las entidades y asociaciones deportivas de la Comunidad de Madrid.
- Conceder las subvenciones económicas que procedan, a las FFD demás entidades y controlar su gasto.
- Calificar las competiciones.
- Promover e impulsar la investigación científica en materia deportiva en colaboración con el CSD.
- Promover e impulsar medidas de prevención y control contra el uso de sustancias prohibidas.
- Elaborar y ejecutar, en colaboración con las Entidades Locales, planes de construcción y mejora de las infraestructuras deportivas.

- Coordinar los servicios públicos deportivos municipales entre sí.
- Autorizar los gastos plurianuales de las FFDD madrileñas.
- Elaborar el inventario autonómico de infraestructuras Deportivas, y crear el Registro de Instalaciones Deportivas de la comunidad de Madrid.
- Colaborar en materia de medio ambiente y defensa de la naturaleza con los organismos públicos competentes y con las FFDD.
- Gestionar, directa o indirectamente las infraestructuras deportivas de esparcimiento y recreación, propiedad de la Comunidad de Madrid.

## **7. Organización y funciones de las entidades locales**

- Promover de forma general la actividad física y el deporte en su ámbito territorial, de carácter formativo y recreativo, especialmente entre los escolares.
- Fomentar y construir infraestructuras deportivas.
- Gestionar las infraestructuras deportivas municipales.
- Elaborar y mantener un inventario de instalaciones deportivas.
- Asegurar el cumplimiento de las previsiones urbanísticas sobre reservas de espacios y calificaciones de zonas para la práctica del deporte
- Cooperar con otros entes públicos o privados para el cumplimiento de la presente Ley.
- Prestar, en su caso, el servicio público municipal.
- Velar por las condiciones de seguridad e higiene de las instalaciones deportivas.
- Ejercer cuantas otras unciones y competencias les estén atribuidas en virtud de la normativa estatal.

## **8. De las asociaciones deportivas**

- **Clubes.** Se consideran clubes Deportivos las asociaciones privadas, integradas por personas físicas o jurídicas que tengan por objeto la promoción de una o varias modalidades deportivas, la práctica deportiva de las mismas por sus asociados, así como la participación en actividades y competiciones deportivas.

### **Clasificación de los clubes:**

Clubes Deportivos elementales

Clubes Deportivos básicos

- **Agrupaciones de clubes de ámbito autonómico:** Son Agrupaciones Deportivas las asociaciones privadas constituidas por personas relacionadas por vínculos de carácter personal, profesional o social, que se asocian para el estudio, la promoción o la práctica de actividades físico-deportivas que no se correspondan íntegramente con una modalidad o especialidad oficialmente reconocida, o no se rijan por la totalidad de normas y reglamentos oficiales que regulen alguna de aquellas o no tengan una finalidad esencialmente competitiva.

**Secciones de Acción Deportiva.** Las entidades tanto públicas como privadas, cuyo fin u objeto social no sea el deportivo, podrán crear en su seno, Secciones de Acción Deportiva.

### **Asociación de las federaciones Deportivas Madrileñas**

- Las FFDD Madrileñas, podrán asociarse entre sí para el mejor cumplimiento de sus fines deportivos o para el establecimiento de estructuras de asistencia técnica o administrativa comunes.

### **Agrupaciones de clubes**

- Son entidades deportivas, cuyo objeto es desarrollar modalidades deportivas y actividades no contempladas por las Federaciones Deportivas.

### **Coordinadoras deportivas de barrio**

- Los clubes deportivos elementales podrán constituir asociaciones para el mejor cumplimiento de sus fines deportivos o para el establecimiento de estructuras de asistencia técnica o administrativa comunes.
- Federaciones Deportivas de la Comunidad de Madrid.
- Asociaciones de Federaciones Deportivas.

### **Federaciones Deportivas Madrileñas (funciones)**

- Calificar y organizar, las actividades y competiciones deportivas oficiales de la Comunidad de Madrid.
- Promover, su modalidad o modalidades deportivas en todo el territorio de la Comunidad de Madrid.
- Colaborar con las Administraciones Públicas implicadas en la formación de los técnicos deportivos.
- Controlar el uso de sustancias prohibidas.
- Ejercer la potestad disciplinaria en los términos establecidos en la presente Ley.
- Velar por el cumplimiento de las normas de régimen electoral.
- Ejercer el control de las subvenciones que se le asignan.
- Colaborar, en la organización o tutela de las competiciones oficiales de ámbito estatal o internacional.

### **2.3.9. Ley Orgánica reguladora del Derecho de Asociación (2002)**

- **El derecho fundamental de asociación**, reconocido por el artículo 22 de la Constitución, constituye un fenómeno sociológico y político, como tendencia natural de las personas y como instrumento de participación, respecto al cual los poderes públicos no pueden permanecer al margen.
- La Ley Orgánica reguladora del Derecho de Asociación, aborda el desarrollo del artículo 22 de la Constitución e implica que sea compatible con las modalidades específicas reguladas en leyes especiales y en normas que las desarrollan, para los partidos políticos, los sindicatos, las asociaciones empresariales, las confesiones religiosas, las asociaciones deportivas, y las asociaciones profesionales de Jueces, Magistrados y Fiscales.
- La importancia que tienen las asociaciones para la conservación de la democracia, según el Comité Económico y Social de la Unión Europea en su dictamen de 28 de enero de 1998, es fundamental. Las Asociaciones permiten a los individuos reconocerse en sus convicciones, perseguir activamente sus

ideales, cumplir tareas útiles, encontrar su puesto en la sociedad, hacerse oír, ejercer alguna influencia y provocar cambios. Al organizarse, los ciudadanos se dotan de medios más eficaces para hacer llegar su opinión sobre los diferentes problemas de la sociedad a quienes toman las decisiones políticas. Fortalecer las estructuras democráticas en la sociedad revierte en el fortalecimiento de todas las instituciones democráticas y contribuye a la preservación de la diversidad cultural.

- La participación de los ciudadanos en todos los ámbitos sociales está directamente relacionado con la existencia de un asociacionismo vigoroso y estructurado en todas las capas de la sociedad.
- De acuerdo con la Ley, todas las personas tienen el derecho de asociarse libremente para la consecución de fines lícitos. Asimismo éste derecho implica la libertad de asociarse o crear asociaciones, sin necesidad de autorización previa.
- Otro aspecto interesante para el desarrollo del asociacionismo, es aquel que señala que las asociaciones podrán constituir federaciones, confederaciones o uniones, previo el cumplimiento de los requisitos exigidos para la constitución de asociaciones, con acuerdo expreso de sus órganos competentes.
- Asimismo, la propia Ley defiende que los poderes públicos, en el ámbito de sus respectivas competencias, fomentarán la constitución y el desarrollo de las asociaciones que realicen actividades de interés general. Asimismo las Administraciones Públicas ofrecerán la colaboración necesaria a las personas que pretendan emprender cualquier proyecto asociativo. En éste sentido, también la Administración General del Estado, en el ámbito de su competencia, fomentará el establecimiento de mecanismos de asistencia, servicios de información y campañas de divulgación y reconocimiento de las actividades de las asociaciones que persigan objetivos de interés general.
- Las asociaciones que persigan objetivos de interés general podrán disfrutar, en los términos y con el alcance que establezcan el Ministerio o los Ministerios competente, de ayudas y subvenciones atendiendo a actividades asociativas concretas.
- Las Administraciones Públicas, en el ámbito de sus competencias, podrán establecer con la asociaciones que persigan objetivos de interés general, convenios de colaboración en programas de interés social.
- Las asociaciones pueden constituirse mediante acuerdo de tres personas físicas o jurídicas legalmente constituidas, que se comprometen a poner en común conocimientos, medios y actividades para conseguir finalidades lícitas, comunes, de interés general o particular, y se doten de los estatutos que han de regir el funcionamiento de la asociación. El acuerdo de constitución, debe incluir la aprobación de estatutos y se formalizará mediante acta fundacional, en documento público o privado. Con el otorgamiento del acta, la asociación adquirirá su personalidad jurídica y la plena capacidad de obrar.
- Las asociaciones que lo deseen y cumplan los requisitos que marca la propia Ley, podrán ser declaradas de utilidad pública, teniendo los siguientes derechos:
  1. Usar la mención “**Declarada de utilidad pública**”, en toda clase de documentos, a continuación de su denominación.
  2. Disfrutar de exenciones y beneficios fiscales que las leyes reconozcan a favor de las mismas.

3. Disfrutar de beneficios económicos que las leyes reconozcan a favor de las mismas.
4. Asistencia jurídica gratuita en los términos previstos en la legislación específica.

#### **2.4. Desarrollo del Deporte para Todos en España.**

En síntesis, no parece exagerado concluir que en ámbito del Deporte para Todos y en los primeros años de la democracia española el principal promotor y en algunos casos el único, fue el sector público, concretamente los municipios, servicio que se concreta en la construcción, gestión y mantenimiento de instalaciones deportivas de uso público, como mandato legal más expreso y también como servicio dinamizador de las iniciativas privadas en materia deportiva (clubes y asociaciones deportivas), quedando como competencias compartidas con las CCAA, la coordinación de programas de las distintas provincias y municipios que las componen y principalmente la planificación y fomento en la construcción de las instalaciones deportivas, mediante una financiación compartida.

También es cierto que en estos últimos años, el sector privado, tanto con ánimo de lucro como sin él, se ha ido desarrollando en nuestro país unas veces por iniciativa propia y otras promovidas por los propios municipios a través de políticas de fomento y consolidación del tejido asociativo y empresarial.

El Deporte para Todos necesita que la legislación autonómica, al igual que ha hecho la estatal, contemple el desarrollo de estructuras asociativas que permitan vertebrar en distintos ámbitos al DpT. Los Entes de Promoción Deportiva de ámbito estatal constituyen una de las fórmulas que la actual legislación deportiva, contempla para la organización del DpT en España, definiéndose como Asociaciones de clubes o entidades que tienen como finalidad exclusiva la promoción y organización de actividades físicas y deportivas con finalidades, lúdicas, formativas y sociales. Otra forma a desarrollar en el futuro, es el desarrollo del DpT en el ámbito de las Federaciones Deportivas, promoviendo en su estructura interna los departamentos de promoción, que tendrán como objetivo, la organización y ejecución de programas deportivos desde el punto de vista del ocio deportivo (Competiciones para veteranos por categorías de edades, turismo deportivo, fiestas deportivas, competiciones para la tercera edad, etc.

Los municipios tienen que hacer un esfuerzo para generar el tejido asociativo propio y diverso, que recoja toda la demanda potencial que existe en la actualidad. Precisamente, uno de los ejes de una política deportiva, dirigida al desarrollo del DpT, debe consistir en el fomento y consolidación del movimiento asociativo. En éste sentido, los Servicios Municipales de Deportes, pueden conseguir éste propósito a través de las siguientes medidas:

- Promoviendo cursos de formación y reciclaje para dirigentes, técnicos y voluntarios.
- Ayuda y asesoramiento técnico-deportivo a los clubes y asociaciones.
- Celebración de convenios para la ejecución de planes y programas de actividades deportivas.
- Cesión de instalaciones municipales a las asociaciones y clubes.

- Acceso a la gestión de instalaciones deportivas municipales a través de la concesión administrativa.
- Promoción del Asociacionismo deportivo, organizando campañas de divulgación.

En ese compromiso de futuro para el desarrollo del DpT en España, es preciso tener en cuenta, (según E. Blanco, 2002):

- Valorar el desarrollo del DpT también como un instrumento dinamizador del sector económico del deporte, para lo que es necesario un mayor compromiso en su patrocinio y en la generación de recurso privados.
- El Estado y las CCAA, deberán hacer compatible en sus presupuestos, el apoyo al deporte de alto nivel y el del DpT, destacando que el tejido asociativo local y el municipio son las piedras angulares.
- El mantenimiento de las estructuras deportivas, debe estar compartido por las todas las instituciones y personas que participan en su gestión y uso.

## **2.5. Comité Olímpico Español.**

El Comité Olímpico Español tiene por objeto desarrollar y perfeccionar el movimiento olímpico y el deporte, estimular y orientar su práctica, y preparar las actividades que tengan representación en los Juegos Olímpicos, así como el fortalecimiento del ideal olímpico mediante la adecuada divulgación de su espíritu y filosofía. Corresponde al Comité Olímpico Español propagar los principios fundamentales del Olimpismo en los programas de enseñanza, en especial de la educación física y del deporte, a nivel escolar y universitario, fomentando la creación de instituciones que se dediquen a la educación olímpica.

El Comité Olímpico Español se compromete a participar en las acciones a favor de la paz, y a la promoción de la mujer en el deporte. Asimismo se compromete a participar con sus atletas en los Juegos de la Olimpiada, a defender y estimular la promoción de la ética deportiva, a luchar contra el dopaje y a tomar en consideración de forma responsable los problemas del medio ambiente.

### **Funciones:**

- Propagar los principios fundamentales del Olimpismo, y velar por su cumplimiento por todo el territorio español.
- Velar por las actividades de la Academia Olímpica, museos olímpicos y programas culturales relativos al movimiento olímpico.
- Colaborar en la preparación de dirigentes y técnicos deportivos
- Proceder contra toda forma de discriminación en el deporte por motivos raciales, religiosos, políticos, de sexo u otros.
- Luchar contra la violencia en el deporte, y contra el uso de sustancias prohibidas por el CIO y las Federaciones Internacionales.

- Colaborar con otras Instituciones para la protección del medio ambiente
- Supervisar y coordinar los programas de preparación olímpica en colaboración con las Federaciones Deportivas Españolas.
- Colaborar con las organizaciones públicas y privadas para la expansión del deporte.
- Representar con carácter exclusivo, en España al Comité Olímpico Internacional.
- Designar la ciudad española que pueda representar su candidatura a la organización de unos JJOO.
- Preservar intacta su propia autonomía ante toda clase de influencias, de orden político, religioso, económico o cualesquiera otras.
- Participar en las organizaciones internacionales representando al movimiento olímpico español.
- Organizar La participación española en los JJOO.

## **Bibliografía del capítulo 2**

**AAVV. (2003).** *TEJIDO ASOCIATIVO ESPAÑOL Y TERCER SECTOR.* Centro de Estudios Ramón Areces, S.A. Madrid.

### **Constitución Española. Edita ABC**

**Andrés, F. y Delgado, C. (1995).** *Política Deportiva Municipal. El nuevo papel de las corporaciones locales.* Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Consejo Superior de Deportes. Colección Deporte y Municipio.

**Bell, D. (1986).** *El advenimiento de la sociedad postindustrial.* Alianza, Madrid..

**Blanco, E. (1999).** *Manual de la Organización Institucional del Deporte.* Paidotribo, Barcelona.

**Cabra de Luna, M.A. (1993).** *La constelación de las entidades no lucrativas: El Tercer Sector.* En "El sector No Lucrativo en España", Colección Solidaridad nº5, Fundación ONCE, Escuela Libre Editorial, Madrid.

**Colonge Velásquez, A. y Allué Buiza, A. (2002).** *Derecho de Asociación y Federaciones Deportivas.* En derechos fundamentales y libertades públicas. T.1. Vol. 2. Ministerio de Justicia.

- Carpio, M. (1999).** *El Sector No Lucrativo en España*. Especial atención al ámbito social. Pirámides, S.A.
- Cazorla, L. M. (1979).** *Deporte y Estado*. Labor, Barcelona.
- Consejo de Europa (1975).** *Carta Europea del Deporte para Todos*, Bruselas.
- Consejo de Europa (1992),** *Carta europea del Deporte*, Rodas-Bruselas.
- Constitución Española de 1978 (BOE, 29-12-78).**
- Coubertin, P. (1919).** *Lettres Olympiques*. Gaceta de Lausanne.
- Coubertin, P. 1966).** *Memorias Olímpicas*. Traducción al castellano por José María Soler, Madrid.
- Cuenca, M. (2000).** *Ocio Humanista*. Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao. Caridad Gómez, J.A., & López Paz, J.F. (2002). *Ocio y voluntariado social. Búsquedas para un equilibrio integrador*. Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao.
- Cuenca, M. (ed.), (2000a).** *Ocio y desarrollo humano. Propuestas para el 6º Congreso Mundial de Ocio*. Universidad de Deusto, Bilbao.
- Cuenca, M. (1997).** *El Derecho al Ocio de las personas con discapacidad*. Instituto de Estudios de Ocio. Universidad de Deusto. Bilbao.
- Díez de Velasco, M. (1994).** *Las Organizaciones Internacionales*. Tecnos, Madrid.
- Dumazedier, J. (1965).** *Les sciences sociales et l'organisation du loisir*. Cujas, París.
- Dumazedier, J. (1968).** *Hacia una civilización del ocio*. Estela, Barcelona.
- Dumazedier, J. (1974).** *Sociologie empirique du loisir. Critique et contracritique de la civilisation du loisir*. Seuil, París.
- Dumazedier, J. y col. (1971).** *Ocio y sociedad de clases*. Fontanella, Barcelona.
- Dumazedier, J. y Riper, A (1966).** *Loisir et culture*. Seuil, Paris.
- Durantez, C. (1996).** *Factores Culturales y Humanísticos del Deporte*. Academia Olímpica Española. XXVIII sesión, Granada.
- Fernández Farreres, G. (1987).** *Asociaciones y Constitución*. Civitas, Madrid.
- García Ferrando, M. y Martínez, J. M. (coord.) (1996).** *Ocio y deporte en España. Ensayos sociológicos sobre el cambio*. Tirant lo Blanch, Valencia.
- García Ferrando, M., Puig, N. y Lagardera, F. (1998).** *Sociología del deporte*. Alianza Editorial, Madrid.



- Gorbeña, S., González, V.J. y Lázaro, Y. (1997).** *El Derecho al Ocio de las personas discapacitadas*. Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao.
- Herrera Gómez, M. (1998).** *El Tercer Sector en los Sistemas del Bienestar*. Tirant lo Blanch, Valencia.
- Ley de Asociaciones de 24 de diciembre de 1964.**
- Ley del Deporte, del 10/1990 de 15 de octubre. BOE, 17-10-90.**
- Ley General de la Cultura Física y del Deporte (1980).** *Colegio Oficial de Profesores de Educación Física*, Madrid.
- Ley Orgánica reguladora del Derecho de Asociación (L.O. 1/2002, de 22 de marzo, BOE nº 73, de 26 de marzo.**
- LEY ORGÁNICA 13/1980, de 31 de marzo. Ley General de la Cultura Física y el Deporte.** (B.O.E. nº 89, de 12-04-80).
- Ley Reguladora de Bases de Régimen Local (BOE, 3-4-85).**
- López Nieto y Mallo (1995).** *La Ordenación legal de las asociaciones*. Dykinson, Madrid.
- Maiztegui, C. y Pereda, V. (2000).** *Ocio y Deporte escolar*. Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao.
- Muñoz Machado, S., García Delgado, J.L., González Seara, L. (2002).** *La Estructuras de Bienestar, Propuestas de Reforma y Nuevos Horizontes*. Escuela Libre Editorial & Editorial Civitas.
- Organización de Naciones Unidas ([www.un.org](http://www.un.org))**
- Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la cultura (UNESCO).** ([www.unesco.org](http://www.unesco.org))
- Pérez Rioja, J. A. (1992).** *Educación para el ocio*. Palabras, Madrid.
- Prados Prados, S. (2002).** *Las licencias deportivas*. Junta de Andalucía-Bosch, Barcelona.
- Proyecto de revisión de los Estatutos del Comité Olímpico Español.** Madrid.
- Real Ferrer, G. (1991).** *Derecho Público del Deporte*. Civitas.
- Ruiz Olabuénaga, J.I. (2000).** *"El sector No Lucrativo en España"*. Fundación BBV, Bilbao.
- Sánchez Samoano, J. (1883).** *Tratado de Gimnasia Pedagógica. Biblioteca Popular Gimnástica*. Madrid.
- San Salvador, R. (2000).** *Políticas de ocio*. Documentos de estudios de Ocio. Universidad de Deusto, Bilbao.
- Unión Europea ([europa.eu.int](http://europa.eu.int)).**



---

## CAPÍTULO 3

### LA ANIMACIÓN Y LOS ANIMADORES

#### 3.1. La Dinámica de los grupos

**3.1.1. El fenómeno de la socialización.** Al abordar los problemas de la animación, debemos entender desde antes de comenzar que no tratamos con materia sino con personas. De acuerdo con ésta premisa fundamental para nuestro trabajo, estamos obligados a tomar conciencia del hecho de que nuestra concepción de la persona y de la sociedad exige una actitud permanente diferente a la de un profesional descuidado. La animación, no consiste en estudiar recetas, sino que en primer lugar, debemos aprender a conocernos para así transformarnos y estar más dispuestos para ayudar a los demás a que tomen conciencia de los cambios necesarios que se deben realizar entre ellos. Estos esfuerzos recíprocos permiten una verdadera vida de grupo, favoreciendo por un lado la eficacia para alcanzar los objetivos y por otro la transformación de las actitudes personales, base indispensable de la conexión y armonía de las relaciones entre las personas (Maccio, 1977).

Ante todo hay que tener en cuenta que no existe una única metodología de la animación y sí, diferentes y variadas propuestas metodológicas. La que aquí se presenta, es una de ellas, ni mejor ni peor que otras, sino simplemente es la que a través de la práctica y de la reflexión he ido elaborando a lo largo de muchos años de trabajo en el campo de la animación deportiva.

Otro aspecto de gran interés y que existe acuerdo entre los especialistas de la animación es señalar que la metodología debe ser participativa y dialogante y que en todos sus momentos y acciones ha de tender a generar procesos en los que intervengan todas las personas implicadas en el grupo. Por tratarse de una metodología participativa, es flexible, porque se cambia y se enriquece de acuerdo con las intervenciones y aportaciones de las personas que participan, de sus intereses y preocupaciones y de sus carencias y limitaciones. Y se adapta también, teniendo en cuenta los cambios que acaecen en la realidad objetiva, modificando sobre la marcha, los pasos a seguir y los procedimientos. Las propuestas que se plantean nunca deben tomarse como una aplicación dogmática y rígida, ya que ello nos conduciría a una práctica que ignora la realidad del momento y por tanto inadecuada e inaceptable (Ander-Egg, 1992).

El ser humano es un ser sociable y por tanto cuanto más desarrolla esa cualidad, significa que su participación en la sociedad es mucho mayor y más eficiente. De ahí la insistencia de los Estados Modernos Democráticos, en potenciar el asociacionismo a todos los niveles, como el mejor método de participación de los ciudadanos en las tareas de plantear nuevas alternativas para la mejora del bienestar de la sociedad en que vive. En una sociedad considerada desarrollada, de corte occidental, los índices de asociacionismo y de participación, son mucho más elevados que en sociedades menos desarrolladas.

Hay que ser conscientes sin embargo, de que en el desarrollo de las relaciones sociales, aunque existen más ventajas que inconvenientes, surgen constantemente problemas, que la propia sociedad o grupo, debe solucionar o corregir. Por ejemplo, cuando una sociedad crece, provoca la creación de organismos encargados del funcionamiento de los servicios colectivos, si no fuese controlada esta burocracia, puede volverse dominante, dejando de ser un servicio a disposición de cada uno. Por otro lado la reglamentación cada vez más abundante, elaborada para corregir y evitar los abusos del individualismo, puede llevar a la limitación de las libertades, si el espíritu fuese olvidado y sólo se respetara la letra, suponiendo esta situación un gran riesgo para reducir las iniciativas, la participación y la responsabilidad individual y colectiva.

En cuanto a las repercusiones positivas, hay que decir que superan con creces cualquier otra opción y sus ventajas para el ser humano, son indiscutibles. La socialización desarrolla el sentido de la colaboración, de la solidaridad y de la responsabilidad individual y colectiva. Permite además, solucionar más fácilmente las necesidades individuales y colectivas, tales como la alimentación, el alojamiento, la seguridad, la salud, las instituciones, los transportes, etc. El que el fenómeno de la socialización tenga más repercusiones positivas que negativas, depende exclusivamente de la voluntad del ser humano que con sus acciones es capaz de dominarlo y utilizarlo para su desarrollo personal y social.

**3.1.2. Todos formamos parte de grupos.** Un individuo no se comporta del mismo modo si está sólo o en grupo, apareciendo en ambos casos aspectos diferentes de su personalidad. La participación en un grupo lleva a las personas a:

- Adoptar una cierta personalidad de cara a los demás miembros del grupo. Esta personalidad que disimula, por un lado ciertos aspectos personales o una determinada idea de sí mismo, es a veces tomada por el resto de grupo como una manifestación auténtica de personalidad.
- Sentirse protegido por un cierto anonimato ya que el grupo constituye una de las primeras formas donde las personas se enmascaran en mayor o menor medida. esta característica, hace que incluso los más inhibidos, se entreguen a ciertas actividades o adopten ciertas aptitudes que serían impensables si estuviesen solos.

En medio del grupo las relaciones pueden ser verticales, que implican una superioridad, una subordinación, por ejemplo la familia, la empresa, etc. Son jerárquicas y se basan en la autoridad y en la obediencia y las relaciones horizontales que implican la igualdad, como por ejemplo las relaciones entre amigos, en clase o en el trabajo entre los compañeros y se basan en la solidaridad.

Pero dentro del grupo cada persona es particular, ya que si en ciertos aspectos, las personas son semejantes como los trabajadores de una empresa, alumnos de una misma clase o miembros de un mismo sindicato, lo cierto es que en todos los casos son muy diferentes unos de otros:

- Por su carácter, cuyos defectos perjudican y deterioran la calidad de las relaciones sociales y que hacen que sean más o menos agradables.
- Por sus preocupaciones personales y profesionales.
- Por su envergadura personal, su capacidad de comprensión y de acción.

El grupo si es estable tiende a organizarse y a estructurarse en torno a dos dirigentes, cuya influencia se ejerce y se establece. Asimismo, en su interior se forman subgrupos por afinidades o relaciones amistosas que unen de forma selectiva a parte del grupo y excluye de éste a todos aquellos, considerados antipáticos. Podemos clasificar a los distintos grupos de la siguiente forma:

- El conjunto de personas no organizadas es una clase.
- Los grupos pasivos (sociedad de pescadores, casas regionales, cofradías, etc.).
- Los grupos de influencia (familia, clase social, profesión).
- Los grupos determinantes (sindicatos, partidos políticos, asociaciones, etc.). Este último grupo es el que está orientado para transformar la sociedad y es el grupo dinámico formado por militantes. Su objetivo es intentar modificar el entorno y las condiciones sociales, presentando nuevas alternativas para su mejora (Maccio, 1977).

### **Características del grupo**

- La personalidad del grupo alcanza su máxima fuerza cuando el número de sus miembros está comprendido entre siete y quince personas. Por debajo de este número, las personas no cambian y no se crea una personalidad del grupo. Por encima, el grupo pierde su personalidad y se establecen unas relaciones de masas.

- Las relaciones dentro del grupo, suelen tener un grado alto de afectividad. Por ello el grupo, reacciona más vivamente que una persona a nivel individual y sus entusiasmos o pesimismo son también más importantes.
- El grupo es más sensible a las críticas que le puedan ser hechas, que si se hicieran a nivel individual.
- Un grupo tiene menos resistencia, se cansa más deprisa que las personas. Es por eso que las reuniones prolongadas, son al final, poco útiles (Maccio, 1977).

#### **Influencia de las personas sobre el grupo. Elementos cualitativos**

- El prestigio de la persona que habla tiene una influencia preponderante.
- La apelación a valores fundamentales que hacen vibrar a los participantes del grupo, marcados por esos valores.
- La apelación a la razón, a través de una demostración racional y de una argumentación lógica.
- La naturaleza de las personas: los elementos influyen de forma diferente en las personas. Lo que influye en unos puede dejar indiferente a otros y viceversa.
- Todos, según nuestra personalidad, ejercemos algún tipo de influencia en el grupo. Nuestro carácter va a marcar la personalidad del grupo, aunque sea de manera inconsciente (Maccio, 1977).

#### **Influencia de las personas sobre el grupo. Elementos cuantitativos**

- El orden de las intervenciones: el que habla primero influye en los demás, por atención o reacción.
- El tiempo que duran las intervenciones: las personas que hablan menos tiempo influyen menos en el grupo que las que hacen una intervención más duradera.
- Claridad de intervención: permite que el grupo comprenda mejor las ideas que se quieren transmitir.
- La frecuencia de la intervención: cuanto más veces interviene una persona, más fuerte es su influencia sobre los demás, reforzando sus ideas dentro del grupo, pero también puede provocar irritación y un sentimiento de rechazo (Maccio, 1977).

#### **Bases para una buena participación dentro del grupo**

- La cooperación dentro del grupo.

- El respeto mutuo entre todos los participantes.
- Discutir los objetivos del programa.
- Modificar el programa si los componentes del grupo lo creen necesario.
- Capacidad de comprensión y participación en las tomas de decisión y en las responsabilidades.
- Informar a los miembros del grupo lo que se espera de ellos, tanto al inicio como durante el transcurso de la reunión.
- Permitir a los miembros del grupo que sean observadores, críticos estimulándoles a discutir de forma generalizada el programa presentado, ayudándoles de esta forma a ser sensibles a las necesidades del grupo.

### **Los líderes**

- El líder es elegido normalmente por el grupo y suele gozar de la simpatía y respeto del mismo.
- Son los que tienen mayor responsabilidad. Deben mantener la armonía del grupo y la unión entre sus miembros, dejando que sus miembros se expresen libremente.
- Tiene que coordinar, facilitando la vida del grupo.
- Tiene que ser una persona de pensamiento, contribuyendo a definir los objetivos del grupo y determinar la política más adecuada.
- Tiene que ser competente. El grupo tiende a pedir la opinión del grupo cuando surgen dificultades.
- Tiene que dar ejemplo, tanto con su personalidad como con sus pensamientos y actuaciones.

### **Dificultades de la comunicación**

- Dificultades debidas al animador.
- Dificultades debidas a los participantes.
- Dificultades debidas a los hábitos del grupo.
- Dificultades debidas a temas ya abordados.

## **Principios de la animación para el responsable del grupo**

- Dar ejemplo.
- No ser tímido.
- Estar dispuesto.
- Ser innovador.
- Tener confianza.
- Ayudar al grupo a priorizar los puntos del día.
- Hacer rendir los talentos.

## **Funciones del animador dentro del grupo**

- Exponer a los participantes claramente de los detalles del proyecto.
- Cumplir su trabajo de manera responsable.
- Informar de todas las posibilidades.
- Proponer el material.
- Debe estar siempre a disposición del grupo.
- Intervenir cuando se lo pida el grupo.
- Estar dispuesto a revisar los temas en cualquier momento.
- Procurar que en las reuniones se traten todos los temas.
- Recordar los fines.
- Elaborar un programa.
- Crear el clima apropiado para alcanzar los objetivos.
- Favorecer la modificación de los participantes.
- Proponer los medios y los métodos.
- Velar por su comportamiento.
- Favorecer cierta autonomía dentro del grupo.

**3.1.3. Cada persona es única.** Los primeros años de la vida del niño son cruciales para la formación de su personalidad, influyendo de manera positiva el clima afectivo que encuentre y la actitud de los padres de tal forma que ciertos rasgos adquiridos en esos primeros años, perdurarán a lo largo de toda la vida. El niño presenta tres necesidades básicas:

- Necesidad de ser amado; en el caso de no ser satisfecha esta necesidad, suelen surgir problemas muy serios relacionados con el equilibrio psicológico, alcanzando su desarrollo físico, intelectual y personal.
- Necesidad de ser protegido; si falta, el niño puede sufrir perturbaciones emocionales o desvíos morales.
- Necesidad de ser valorizado; si no se cubre, el niño estará amenazado por ciertos complejos de inferioridad.



El conocimiento de los seres humanos es complejo y delicado a la vez, exigiendo una gran objetividad y grandes dosis de humildad. Tenemos que ser conscientes de la necesidad de ir más allá del personaje para poder comprender a la persona y ser aceptado y aceptar a los demás tal y como son. Los hombres se diferencian entre sí por una serie de características hereditarias por un lado, y adquiridas por otro a través de su medio ambiente.

### 1. Características hereditarias

- El físico (delgado, gordo, estatura, etc.).
- La fisiología (etnia, salud, etc.).
- El carácter (colérico, linfático, etc.).
- Las aptitudes (hábil, mañoso, etc.).

### 2. Características provenientes del medio ambiente

- Por la mentalidad de nuestro entorno social, profesional, sindical.
- Por la instrucción que recibimos.
- Por nuestra historia psicológica: relaciones familiares, amigos, etc.
- Por el sistema de valores.

### Nuestro comportamiento en un grupo

- Una ocasión de hacernos valer.
- Una fuerza adicional, un apoyo; se usa fácilmente cuando no se está sólo.
- Conformismo
- Considerar a los otros como instrumentos, adversarios o extraños. Lo que suprime toda posibilidad de diálogos y es la negación del otro como persona.

A través de la caracterología podemos hacer una clasificación de los caracteres de las personas. Ésta, agrupa un número limitado de categorías, determinadas por la combinación de tres factores considerados como los más importantes:

- La emotividad
- La actividad

- La manera de reaccionar, dividida en dos categorías: primarios, que son aquellas personas cuyas reacciones surgen de pronto, aunque son breves. Por ejemplo, un colérico que no guarda resentimiento. Y secundarios, son aquellos cuyas reacciones son más lentas pero más duraderas, por ejemplo un individuo fiel a sus amistades, estable en sus relaciones sociales, etc.

Combinando estos factores, se obtiene ocho tipos esenciales de caracteres:

EAS	APASIONADO	nEAS	FLEMÁTICO
EAP	COLÉRICO	nEAP	SANGUINARIO
EnAS	SENTIMENTAL	nEnAS	AMORFO
EnAP	NERVIOSO	nEnAP	APÁTICO
n (no). E (Emotividad). A (Actividad). P (Primario). S (Secundario)			

Documento sustraído de Maccio, La animación de los grupos, 1977.

### 3.2. Principios de la Animación

En la práctica de la Animación, la actitud con que se llevan a cabo las actividades, el modo de desarrollarlas y la forma de emprender el trabajo, son cuestiones más importantes que el contenido de las acciones. Un buen juego, se puede convertir en una actividad aburrida, si la actitud del animador es negativa y por el contrario un mal juego, bien dirigido y con una actitud positiva por parte del animador, se puede convertir en una actividad divertida y maravillosa.

Hay animación, cuando se promueven y movilizan recursos humanos, mediante un proceso participativo que desenvuelve potencialidades latentes en las personas, grupos o comunidades. Lo sustancial es encontrar formas y proyectos que realmente animen a las personas a participar en las actividades propuestas. Para ello, para conseguir estos objetivos, no sólo hay que proporcionar los instrumentos necesarios para la actividad, sino que también hay que crear los ámbitos o espacios para las actividades puedan llevarse a cabo. Teniendo en cuenta lo dicho, vamos a desarrollar los distintos aspectos a tener en cuenta a la hora de poner en marcha un proyecto de animación.

### 3.2.1. Aspectos o momentos en las tareas de la Animación (Ander-Egg, 1992):

- a. Fase de sensibilización o motivación
- b. Detectar las minorías activas o grupos de incidencia
- c. Capacitación de animadores voluntarios.
- d. Promover las actividades con la participación de la gente.

**a. Fase de sensibilización o motivación.** Hay que decir que, en general, existe una escasa demanda cultural y deportiva y un nivel muy bajo de participación social, que se expresa preferentemente en el mundo asociativo. Los consumidores de cultura que son aquellas personas que buscan el saber necesario para incrementar su calidad de vida, son muy escasos. Predomina en estos tiempos que vivimos, la cultura enlatada de las industrias especializadas en el ocio y la cultura y que en muchas ocasiones, constituye un elemento de invasión y colonialismo cultural.

La fase de sensibilizar y motivar tiene como objetivo, superar la apatía tradicional hacia las actividades relacionadas con el ocio, transmitiendo una valoración positiva por todo lo cultural y sobre todo por todo aquello que supone la participación en la vida asociativa, como forma de afrontar los problemas comunes. Hay que inculcar que lo cultural es algo necesario y fundamental y que la vida asociativa es el vehículo imprescindible para llevarlo a cabo. El trabajo social, es una tarea propia de cada persona por el sólo hecho de vivir en sociedad y que esa convivencia exige acciones solidarias, si queremos que sea productiva y gratificante.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta, a la hora de desarrollar las actividades de sensibilización y motivación, es el de conectar con las situaciones reales de la gente a quien va dirigido el programa de animación. Ningún proceso se desarrolla en abstracto, y por tanto, es necesario saber llegar a los centros de interés de las personas y establecer una estrategia para que la información les llegue con claridad y puedan tomar su decisión. Por ello, habrá que tener en cuenta por un lado los intereses, las aspiraciones manifiestas y las necesidades y problemas que tienen y por otras acciones posibles a emprender, habida cuenta del nivel de conciencia real. Desconocer la realidad hace imposible el éxito de cualquier estrategia de animación, corriendo el riesgo de proponer actividades que no tengan ningún interés.

Por último hay que señalar también que toda actividad de ocio cultural, está indisolublemente unida a todo lo social. Todas las tareas de animación mantienen siempre esa doble dualidad y es imposible separarlas ya que el trabajo en una de ellas lleva implícito la existencia de la otra realidad. Toda actividad relacionada con el ocio, estará ligada siempre con actividades de tipo social para su desarrollo.

**b. Detectar las minorías activas o grupos de incidencia.** Una vez realizadas las tareas de sensibilización y motivación, o bien durante la realización de la misma, tenemos que detectar las personas o grupos de incidencia que son aquellas personas grupos

que por sus inquietudes, inciden de manera significativa en la vida social y cultural del grupo o en conjunto de una comunidad. La forma de llevar a cabo la detección de estas minorías y grupos de incidencia es la siguiente:

- Durante el estudio o investigación sobre la situación sociocultural.
- Al estudiar la demanda cultural de parte de diferentes grupos y sectores sociales.
- A través de los contactos que el animador o equipo de animación, tiene con las personas o grupos.
- A través de observar el modo de actuación o intervención de determinadas personas o grupos en actividades de ocio.
- Una vez detectados los grupos de incidencia, se debe establecer un contacto con ellos a través de entrevista, mediante convocatorias abiertas o bien, recurriendo también, si existiese, al fichero que pueda tener la propia institución.

**c. Capacitación de animadores voluntarios.** Detectados los grupos de incidencia, debemos ofrecer un programa de formación a través de cursos, talleres y seminarios conforme a los intereses y necesidades de las personas a quien va dirigido. Es fundamental dotar a esas personas de unos conocimientos mínimos sobre Animación que hagan posible que su labor sea eficaz. Que quede claro, que no nos estamos refiriendo a los profesionales de la animación, sino a todas aquellas, que forman parte del grupo o institución y que son capaces de motivar y movilizar a otras personas del grupo. Lo prioritario, en este sentido es proporcionar un mínimo de capacitación técnica, a todos aquellos que son capaces de realizar acciones de Animación. Dos aspectos hay que tener en cuenta a la hora de capacitar a los animadores voluntarios:

- Proporcionar a la gente los instrumentos necesarios, para que sean capaces de animar y dinamizar, incrementando la participación y la capacidad de organización y de actuación. Algunas de esas técnicas cuyo dominio resulta indispensable para una buena acción de Animación, son las siguientes: técnicas de trabajo en grupo, de comunicación social, de estudio y conocimiento de la realidad, de comunicación oral y de organización, programación y administración.
- Estos animadores voluntarios deben disponer de una cierta formación cultural que les permita saber en que sociedad y en qué mundo viven, teniendo criterios para interpretar esa sociedad y ese mundo.

**d. Promover la organización de actividades con la participación de la gente.** A la hora de tomar la decisión de iniciar las actividades, debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Hay que partir de los problemas y necesidades reales de la población. Es importante seguir el principio de la cercanía vital, que significa el contacto directo con la realidad.

- La necesidad que se articulen los programas de forma integrada con las instituciones a quienes van dirigidos de forma que desde el principio asuman el protagonismo de su ejecución.
- No promover nunca programas tipo o programas normalizados, ya que la realidad, nunca es la misma y por tanto las recetas no valen. Para cada realidad, para cada grupo concreto habrá que elaborar propuestas específicas.
- No proponer proyectos que ya otras instituciones están ejecutando, a no ser que sean alternativos o pueda representar un trabajo conjunto.

Un punto fundamental en las tareas de la animación es el momento de la transferencia que consiste en lograr que la población destinataria del programa, se haga cargo del programa. Esto comporta dos aspectos a considerar:

- El traspaso progresivo de las responsabilidades del programa a sus destinatarios, sean instituciones o grupos organizados de base.
- La transferencia de conocimientos técnicos que permitan que las personas destinatarias de los programas puedan en un momento determinado, asumir la responsabilidad de los mismos de manera eficaz y efectiva.

De lo que se trata es de desatar un proceso en el cual los animadores del programa, trabajen en una dirección determinada con el objetivo de que llegue el momento de que se produzca el harakiri de cada animador, es decir su propia autoeliminación, en el sentido de no ser necesarios para continuar el programa. Podríamos decir, que uno de los objetivos prioritarios de la Animación, es que las personas destinatarias de los programas, se dinamicen de tal forma, que llegue el momento en que no sea necesaria la figura del animador.

*“Hay que tender a que aumente la participación de la población destinataria de los programas, al tiempo debe disminuir la intervención de los animadores”.*

La participación debe ser de una manera orgánica, es decir, que lo hagan a través de sus propias organizaciones, bien entre las ya existentes o mediante la promoción de otras de nueva creación. La transferencia de responsabilidades a los destinatarios, es la estrategia a seguir desde el principio del programa de animación y equivale a intervenir en las tomas de decisión dentro de sus organizaciones y en la participación activa en su desarrollo y ejecución. Sin embargo, no se llega a la participación de manera espontánea o natural por lo que habrá que tener en cuenta, algunos aspectos:

- La participación es un objetivo estratégico, que supone recorrer un camino donde cada persona se transforme de espectador en actor y vaya evolucionando de una participación tutelada a una participación autónoma.

- No siempre se logra la plena participación, pero a ella siempre hay que tender, promoviendo las iniciativas de las personas y fomentando el surgimiento y consolidación de las asociaciones autónomas.
- Las asociaciones atraviesan normalmente, distintas fases, alternando períodos muy activos, con otros de estancamiento e incluso en algunos casos, llegan a desaparecer. Estas variaciones dependen en parte del equipo dinamizador pero en gran medida suelen ser problemas internos de la propia organización o por situaciones externas.
- No siempre las organizaciones reflejan los verdaderos intereses de la gente, ni sus dirigentes son realmente representativos. Siempre habrá que tener especial cuidado, para conocer la situación real y qué representa cada uno dentro de su grupo o institución.

En todos los casos, no hay que perder de vista que la Animación es una tarea para provocar un proceso de participación, de expresión y de creatividad cultural. El animador tiene que desatar todo el potencial y riqueza que tiene la gente en experiencias, ideas, iniciativas, propuestas, creaciones, etc., que surgen en su vida, como respuesta a los problemas y necesidades que hay que superar de forma cotidiana y a través de los cuales expresa su manera de ver, de pensar y de entender el mundo. La finalidad última de la Animación es conseguir que la gente participe y que tenga un papel protagonista en todo aquello que le concierne.

**3.2.2. Problemas operativos en la práctica de la Animación.** En el terreno de la acción, la práctica de la Animación, conlleva resolver de una forma operativa las siguientes cuestiones:

**a. Destinatarios de los programas.** Uno de los principios de la Animación, es que todos, tengan una participación activa en los programas que se ejecutan de manera que se consiga lo antes posible, el tránsito entre el público- espectador al participante-actor. Entre los destinatarios de un programa de animación habrá gente a la que no interese participar, otros tendrán una actitud pasiva y habrá también un grupo quienes por sí mismos, comiencen a animar a los demás.

La Animación está destinada prioritariamente a los que no están animados, social y culturalmente y que normalmente suele ser el grupo más numeroso y más variado en sus intereses. La estrategia de la Animación es el de saber diferenciar y diversificar la oferta deportiva y cultural que responda mejor a las necesidades de los diferentes grupos implicados. El estudio-investigación nos tiene que dar información de los siguientes aspectos en relación a los destinatarios de los programas: edad, sexo, condición social y situación económica, profesión u ocupación de la mayoría o del grupo más representativo, estudios que han realizado y nivel cultural medio, expectativas y preocupaciones culturales dominantes, religión que profesan, posición política, aficiones e intereses, especialmente los espontáneos y manifiestos, asociaciones a las que pertenecen y grado de participación en las mismas, tipos y formas de participación frente a los problemas colectivos, preocupaciones dominantes en esa coyuntura y su posible incidencia en el programa.

**b. Responsables de promover, organizar y realizar las actividades.** Dentro de un programa de animación, existen varias categorías de personas responsables de las distintas áreas que conforman el proyecto:

- Por un lado, tenemos al animador que realiza las tareas directamente y que en ningún momento debe actuar como líder, dirigente o director del proyecto, sino simplemente como dinamizador.
- Los administradores destinados a garantizar el buen uso de los recursos destinados a estos programas.
- Los investigadores que realizan los estudios necesarios y pertinentes para llevar a cabo estas actividades.

En cuanto a la figura del animador, existen diferentes perfiles de los mismos, atendiendo a la especialidad o modelo operativo:

- Animador que atiende preferentemente a lo estético, ya sea en el campo de la creación, de la expresión artística o de su difusión.
- Animador que prioriza la actividad de animación en el mundo escolar, tendiendo a compensar ciertas lagunas sociales mediante una incidencia en los aspectos educativos en tiempo extraescolar.
- Animador que atiende básicamente a actividades sociales, estando orientado a la promoción del asociacionismo y a la prestación de algunos servicios sociales.
- Animador que promueve, organiza y asesora la realización de actividades deportivas y culturales, intentando que los participantes colaboren directamente, ayudándoles a expresarse y a sentirse protagonistas del proyecto.

**c. Lugares y espacios necesarios para desarrollar las actividades.** Son los espacios que vamos a utilizar para el desarrollo de las actividades y que deberemos seleccionar de acuerdo con las circunstancias.

- El tipo de actividad que vamos a realizar y que normalmente condiciona el tipo de espacio.
- Según la actividad se centre en un grupo, una institución o una colectividad.
- El tipo de destinatarios.
- La necesidad de realizar las actividades en un entorno próximo al lugar donde la gente vive habitualmente (cercanía vital, escuela, asociación de vecinos, centros sociales, bibliotecas, museos, clubes, la empresa, la calle, etc.)
- Los espacios a utilizar deben favorecer la participación y la dinamización de los proyectos culturales.
- Los locales o centros que utilicemos no deben tener connotaciones específicas, que por sus características, sean excluyentes de algún sector de la población.
- Los espacios que suelen utilizarse más a menudo para actividades de animación son los siguientes:

- Centros deportivos municipales.

- Instalaciones deportivas escolares.

- Centros sociales.
- Casas de cultura.
- Bibliotecas.
- Monumentos .
- Espacios naturales como playas, montaña, bosques, zonas acuáticas, etc.
- Centros culturales.
- Casas de la Juventud.
- Museos.
- Parques, plazas y calles.

Los criterios para la creación y utilización de equipamientos, deben basarse en una política cultural clara, teniendo en cuenta siempre que lo que cuenta en los procesos culturales no son los edificios sino las personas, ya que aunque los equipamientos son necesarios, siempre hay que darles vida a través de una participación activa.

**d. Ámbito temporal donde se realizarán las actividades.** Las actividades de animación por pura lógica, suelen organizarse durante el tiempo libre de las personas. En ese tiempo y de acuerdo con sus intereses, se busca el momento más adecuado para participar en algún programa de animación. En la práctica, el tiempo disponible se reduce a elegir entre los siguientes espacios temporales:

- Elegir una actividad que se desarrolla durante la semana, utilizando entre una a seis horas semanales.
- Actividades de media jornada diaria.
- Actividades de jornada completa.
- Actividades de varias jornadas.
- Actividades de una semana de duración.
- Actividades de fin de semana.
- Actividades cuya duración es de varios meses.
- Actividades en tiempo de vacaciones.

**e. Técnicas grupales.** Se refieren a los procedimientos o técnicas sociales y pedagógicas que se utilizan en la organización y desarrollo de los proyectos de animación:

- **Técnicas de iniciación**, que tienen como objetivo crear las condiciones necesarias para que el grupo y sus miembros se inicien en la vida asociativa, mediante el conocimiento mutuo, la desinhibición, etc. Creando una atmósfera positiva para el trabajo.
- **Técnicas de cohesión**, que ayudan a la construcción del grupo en sus diferentes etapas de desarrollo, afianzándolo y transmitiendo su proyección grupal.
- **Técnicas de producción grupal**, que ayudan a desarrollar las tareas del grupo y su organización interna a través de reuniones, tomas de acuerdos y reparto de responsabilidades (mesas redondas, panel, etc.)
- **Técnicas de medición**, que sirven para conocer la vida interna del grupo, sus relaciones y la posición de sus miembros. Asimismo se utilizan para evaluar su funcionamiento.

**f. Técnicas de comunicación.** Podemos clasificarlas en tres grupos:



- **Técnicas de comunicación oral**, siendo la charla, el discurso o la conferencia y las reuniones las formas más típicas.
- **Exposiciones**, que tratan de transmitir mensajes a un grupo de personas, mostrando el producto que se quiere dar a conocer. En las exposiciones se habla poco, siendo la muestra lo más importante.
- **Técnicas de comunicación social**, que utilizan el mensaje escrito y el lenguaje visual para dar la información (periódicos, revistas, pintadas, murales, megafonía, informativos de radio, cine, fotomontajes, montajes audiovisuales, Internet, etc.)

### **Clasificación de las reuniones (Maccio, 1977)**

#### **Reuniones en las que el animador decide**

- Reunión para transmitir órdenes, se utiliza en la mayoría de las estructuras de grupo, desde el mundo de la empresa, a los sindicatos y partidos. Consiste en transmitir indicaciones, órdenes e información, a las personas que forman parte del grupo o institución.
- La reunión de sondeo. Es de la misma naturaleza que la anterior, pero previamente, antes de tomar las decisiones, el animador pide la opinión de los participantes; el animador escoge el tema y también decide, con la colaboración de todo el grupo.
- El brainstorming, palabra inglesa que significa, desencadenamiento de cerebros. Su finalidad es favorecer la producción de ideas a través de la participación de todas las personas del grupo.
- Reuniones de información, que son aquellas donde el animador decide todo y simplemente informa al grupo del tema y el método a seguir.
- El panel o mesa redonda, es una forma de reunión conocida también con los nombres de mesa redonda o cara a cara y consiste en reunir a varias personas especialista en un tema concreto, quienes exponen sus ideas delante de un auditorio. El animador en este caso hace de moderador.
- Método Phillips, se utiliza cuando se trabaja con un grupo muy numeroso y consiste en dividir a todos los participantes en grupos de seis personas y que durante seis minutos, discutan y reflexionen sobre una pregunta hecha por el animador. Posteriormente un portavoz de cada grupo, expone al resto las conclusiones a las que han llegado.

#### **Reuniones donde el animador ayuda y el grupo decide**

- La reunión centrada en el grupo, está basada en el grupo, que es quien toma las decisiones. El animador está presente pero apenas sugiere aspectos del problema al grupo.

- La reunión centrada en el problema, donde el animador es el que propone el plan a discutir o a tratar, así como el método de trabajo, mientras que los participantes deben participar a través de la reflexión y el intercambio de ideas, análisis y finalmente la toma de decisión entre todos.

### **Reuniones de grupos heterogéneos con varios animadores**

- La reunión de estrategia, se utiliza cuando en las reuniones hay grupos enfrentados o representan intereses distintos. El animador, en éste caso, se esforzará por mantener la homogeneidad de su grupo, y encaminado sus intervenciones a que prevalezcan sus propuestas al tiempo que intenta destruir las del grupo adversario. Los participantes intervienen de acuerdo a un plan establecido previamente en las reuniones preparatorias, donde cada uno apoyará el punto que le haya sido asignado y ayudará al resto del grupo en caso de dificultad.

### **Como mejorar los programas de las reuniones**

- El animador debe disponer de tiempo para examinar previamente los fines y comprobar si son realizables y están conforme con el programa.
- Determinarlos en función de las necesidades y objetivos del grupo.
- Una vez definidos los fines, hacerlos examinar por los otros miembros del grupo.
- Distinguir los fines inmediatos, de los objetivos a medio y largo plazo.
- Explicar claramente y de forma breve, los tipos de cambio que se proponen.
- Discutir los fines del programa con todos los responsables.
- Para cada nueva orden del día, es necesario revisar siempre los fines, con los todos los miembros del grupo.
- Prevenir el proceso de control que permitirá medir el grado de realización de los objetivos previsto.
- Proceder a un análisis constante de los fines del programa para verificar si son realizables y adaptarlos, si fuera necesario.
- Una vez determinado, el programa puede ser modificado, si se deduce que los fines eran demasiado ambiciosos, no suficientemente convincentes o poco estimulantes.

### **Las preguntas (Maccio, 1977)**

#### **Según su finalidad**

- Preguntas que sitúan el asunto.
- Preguntas que permiten estudiar el asunto.
- Preguntas que permiten determinar acciones concretas.

## Según su forma

- Preguntas cerradas u orientadas.
- Preguntas abiertas: por qué, como, cuándo, donde, quién, cuánto.
- Preguntas de elección limitada.

## Según su naturaleza

- Preguntas directas.
- Preguntas indirectas.
- Preguntas a la Asamblea.
- Preguntas formales.
- Preguntas mudas.
- Preguntas de retorno.
- Preguntas de animación.

## Discusión de un tema (Maccio, 1977).

**1ª fase. Exposición introductoria.** Sirve para definir el asunto y debe ser breve, precisa, clara y bien preparada.

**2ª fase. Los participantes deben estar bien enterados del tema.** El animador debe preparar bien la reunión. En el caso de no querer asumir el papel directivo, estará obligado a presentar al grupo una propuesta, sobre la que trabajar (orden del día junto a la convocatoria de la reunión).

**3ª fase. Análisis.** Analizar la situación en base a los conocimientos que se tengan del tema.

**4ª fase. Síntesis.** Primero hay que hacer una síntesis parcial en todas las fases de la reunión y por último hacer una síntesis final.

**5ª fase. Conclusiones generales.** Es cuando se toma la decisión final, las acciones que se van a adoptar, se reparten las responsabilidades, se fijan los plazos, determinar los medios. Tomar una decisión exige gran lucidez pues es necesario determinar claramente que esa decisión fue realmente tomada en las mejores condiciones de: claridad, certeza, unanimidad y coherencia.

## Dificultades de la comunicación

- **Dificultades debidas al animador**

El animador tiene tendencia a abarcarlo todo.

El animador intenta transmitir constantemente ideas al grupo, incidiendo constantemente en sus planteamientos.

El animador interviene siempre después de cada respuesta.

- **Dificultades debidas a los participantes**

El participante no ha preparado nada.

El participante es tímido.

El participante responde a todas las preguntas, incluso las que van dirigidas a otros.

El participante es distraído.

- **Dificultades debidas a los hábitos del grupo**

Dirigirse siempre a los mismos.

Desinteresarse por sistema, de algún participante del grupo.

Todos hablan al mismo tiempo y de todo.

- **Dificultades provenientes de asuntos abordados**

Cuando es un asunto delicado.

Es un asunto difícil.

Nadie está interesado.

Solamente están interesados unos pocos.

### **Las responsabilidades de un buen participante**

- Ayudar a la cooperación dentro del grupo, haciendo un esfuerzo de atención y comprensión a todas las iniciativas.
- Respetar a todos los miembros de grupo, estando atento a lo que dice cada persona, mostrando a quien habla que lo estamos escuchando.
- Analizar las intervenciones en función de los fines del grupo, los intereses de la persona que ha hablado y los intereses de acuerdo con nuestro punto de vista. El respeto para los otros es necesario, pues es lo que permite que cada persona se exprese libremente y al final se tengan en cuenta, para buscar la solución final, el punto de vista de todos.

**g. Los medios o instrumentos técnicos.** A la hora de decidir los medios y recursos que tenemos que utilizar hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Los problemas técnicos, que suelen aparecer ante la complejidad de ciertos aparatos o instrumentos, por lo que antes de tomar la decisión de su adquisición, tenemos que resolver el problema técnico de su manejo.
- Los problemas económicos, pues no tiene sentido utilizar medios costosos y complejos cuando el trabajo se lleva a cabo en pequeños grupos, donde el trabajo personal y directo es el que tiene que predominar, junto con el desarrollo de la creatividad individual y del grupo.

- Conviene además, evitar todo fetichismo técnico que transforma lo instrumental en un fin en si mismo, creyendo que todo el programa está basado directamente en la disponibilidad de los instrumentos, pasando a un segundo plano la actividad.
- Por último, no hay que olvidar nunca que los instrumentos que utilizamos no dejan de ser un medio de apoyo que nunca podrán sustituir ni al animador ni al proyecto de actividades, ni a todas las personas que colaboran en la consecución de todos los objetivos.

### **3.3. Los agentes de la Animación (Ander-Egg, 1992)**

La figura del animador, debido a su versatilidad es bastante difusa, por lo que cada proyecto que queramos poner en marcha, exigirá previamente la selección de personal especializado con un perfil adecuado a las características del trabajo que vayan a realizar. En principio y como ya se señaló en el capítulo donde se trataban los aspectos operativos de la animación, podemos decir que en todo tipo de proyectos culturales, intervienen tres agentes diferentes:

**3.3.1. Los animadores.** Son profesionales que trabajan directamente con los destinatarios de los programas de actividades, siendo su figura insustituible ya que su falta es un factor limitante a la hora de planificar y ejecutar políticas de desarrollo cultural. Es absolutamente necesario, formar expertos en animación si queremos que nuestros proyectos puedan tener resultados positivos. Según las distintas tareas que realicen, podemos hacer las siguientes clasificaciones:

#### **Según la tarea que realizan:**

- Animadores generalistas, que tienen como función principal difundir los programas culturales y promover el interés y la participación en las actividades.
- Animadores especialistas que son profesionales que tienen como función principal el trabajo directo con los destinatarios de los programas y que tienen como característica que suelen ser expertos en una determinada actividad: especialistas en el área artística como el teatro, la música, danza, pintura, escultura, etc. Especialistas en el área de las actividades formativas, como conferencias, talleres, mesas redondas, etc. Especialistas en el área social, como actividades relacionadas con la promoción de asociaciones, organización fiestas populares, etc. Especialistas en el área de lo lúdico, como los deportes, las actividades al aire libre, actividades de mantenimiento de la condición física, juegos, etc.

### **Según los sectores de población**

- Por la edad (niños, jóvenes, adultos, tercera edad), por el entorno (zonas rurales, zonas urbanas), por el grupo social (inmigrantes, poblaciones especiales, etc.), según el contexto institucional (centros culturales, centros deportivos, clubes juveniles, centros de tercera edad, comunidad de vecinos, etc.).

### **Según la estructura del grupo**

- Los grupos naturales, las asociaciones, los municipios, las instituciones territoriales, las organizaciones territoriales y nacionales, el estado y las organizaciones gubernamentales.

### **Según el status**

- Animador profesional, animador semi-profesional y animador voluntario.

**3.3.2. Los administradores.** Tienen como función, atender los aspectos administrativos y contables de los programas culturales y deportivos. Son tareas necesarias para llevar a cabo una buena gestión, ya que muchas de las deficiencias que encontramos en la ejecución de los programas, son consecuencia de una deficiente gestión administrativa. El administrador de programas deportivos, dentro de su función, tiene que procurar no interferir ni limitar la acción creativa de la Animación, evitando en todo momento convertir su labor cultural en puro trámite burocrático. Deben ser flexibles y saber adaptarse a las circunstancias cambiantes, propias de un programa de animación. También suele ser frecuente, con grave riesgo de la actividad, que ésta quede subordinada a los criterios de los agentes administrativos.

De la misma forma que se ha dicho tradicionalmente que un animador creativo no suele ser un buen administrador, los administradores de la actividad cultural, deben saber mantener un equilibrio entre los criterios y exigencias de una buena gestión administrativa y las exigencias y libertad necesarias para llevar a cabo una buena labor de Animación.

**3.3.3. Los investigadores.** Lo más frecuente dentro del campo de la Animación, es que los propios animadores realicen los estudios e investigaciones que necesitan para llevar a cabo su programa de actividades. El experto en animación suele recurrir a estudios culturales más generales, ya realizados que permiten recoger información suficiente y adecuada para poder elaborar un diagnóstico y posteriormente la estrategia a seguir para planificar y ejecutar el proyecto cultural. Los estudios e investigaciones deben proporcionar a los responsables de estos programas, todos los datos necesarios sobre el sector de población con quien se va a llevar a cabo la acción. Es conveniente, aprovechar los estudios, informes, estadísticas, etc., que se publican periódicamente y que proporcionan generalmente, información suficiente para iniciar el proceso de Animación.

La propia experiencia en el campo de la Animación, no señala que el investigador con poca práctica, suele, por un lado, proporcionar alternativas de acción poco viables y por otro, suele tender a estudios más amplios y globales de los que realmente se necesitan para elaborar un programa.

**3.3.4. Perfil del animador.** No todas las personas, pueden dedicarse al campo de la Animación, dado que se necesitan unas cualidades personales específicas que en la mayoría de los casos son más importantes que las habilidades técnicas. Así, nunca una persona podría desarrollar actividades de animación si:

- No puede animar quien no está animado.
- No puede animar quien es incapaz de infundir animación.
- No puede animar, quien no cree que los otros pueden animarse.
- No puede animar quien no es capaz de establecer relaciones de convivencia, productivas y gratificantes.

Por tanto, desde el punto de vista de la Animación es fundamental señalar las cualidades humanas que deben reunir los animadores y que están muy relacionadas con los valores y con la actitud de disposición al servicio de la sociedad.

- Capacidad de infundir vida, transmitir el gusto de vivir y el entusiasmo por luchar por cosas que nos trascienden. Buscar nuevas formas, no por el gusto de cambiar, sino por buscar incesantemente aquello que hace más plena y auténtica la existencia humana (ser innovador).
- Vocación de servicio, que implica una sensibilidad ante las necesidades humanas, disponibilidad para con la gente, entrega a la tarea y sobre todo a la gente y acogida cordial a todas y a cada una de las personas (estar dispuesto).
- Confianza en las personas, es decir, la íntima convicción en que todas las personas, poseen capacidades para desarrollar todas sus potencialidades y cuando no lo hacen es por falta de orientación o porque no se sienten motivados suficientemente (hacer rendir los talentos).
- Habilidad para motivar, ya que el éxito de un programa de Animación depende de la motivación y el interés de las personas que están involucradas. El Animador, por definición es el responsable de incitar a la acción, es el que mueve a la participación dinámica.
- Don de gentes, que se manifiesta en su amabilidad y simpatía hacia las demás personas, buen humor y capacidad para saber escuchar, palabra fácil, buen comunicador, estar siempre disponible para lo otros, en resumen es la habilidad para crear una relación personal de confianza y comprensión, la capacidad para superar las situaciones tensas y conflictivas y la tolerancia para aceptar el modo de ser de los otros (dar ejemplo).
- Sentido de humor, que hace más agradable las relaciones interpersonales y sirve muchas veces para salir con éxito de situaciones tensas o embarazosas.
- Madurez emocional, que implica la capacidad de actuar de forma equilibrada, con serenidad en los conflictos y sabiendo llevar el ánimo sin grandes variaciones, ni eufóricos en los buenos momentos ni depresivos en los malos. El

animador no debe vivir abrumado ni con tensión y tiene que actuar con energía y decisión pero al mismo tiempo, con sosiego y tranquilidad.

- Fortaleza y tenacidad para vencer las dificultades, que aparecen constantemente en el desarrollo del programa de actividades, unas veces debidas a que las cosas no están saliendo, como se tenían previstas y otras por dificultades provocadas por agentes externos.

### **3.4. Pasos a seguir para la elaboración de un proyecto de Animación Deportiva**

#### **3.4.1. Investigación**

##### **a. Estudio del entorno**

- Información demográfica: población total, distribución por grupos de edades, tasa de crecimiento, densidad demográfica, distribución geográfica (barrios, distritos, situación socio-laboral).
- Factores económicos: actividad económica fundamental, nivel de vida medio, nivel de ingresos, situación económica general, estructura de la fuerza laboral.
- Factores sociales: nivel sanitario, nivel educativo, nivel habitacional, niveles de información, estructura política y niveles de participación, inmigración, estructuras asociativas, niveles de movilización, niveles de integración social.

##### **b. Nivel cultural**

- Vida cultural: Actividades que se desarrollan, servicios socio-culturales que se ofrecen, Actividades culturales de mayor arraigo, detectar a las personas o grupos de influencia cultural, manifestaciones culturales basadas en la tradición, intereses y preferencias de las gentes, principales destinatarios de la acción cultural.

##### **c. Potencial cultural**

- Recuento de organizaciones e instituciones que promueven actividades culturales, infraestructuras y equipamientos culturales: bibliotecas, casa de cultura, teatros, cines, centros sociales, centros recreativos, salas de exposiciones, salas de conciertos, museos, modelos y patrones culturales dominantes, procesos culturales más importantes.

##### **d. Estudio de las necesidades culturales de un grupo**

- Organizar una o varias reuniones de trabajo, para conocer al grupo en cuanto a las actividades que desarrollan, gustos e intereses.
- Conocer las actividades principales que desarrollan.
- El interés que puedan tener por otro tipo de actividades.
- Motivos de pertenencia al grupo.
- Objetivos del grupo.
- Expectativas del grupo en cuanto a la realización de un programa de animación.



#### **e. Estudio de las necesidades culturales de una organización o institución**

Escuela, centro social, asociación de vecinos, una cooperativa, una empresa, un centro juvenil, una institución cultural, un centro de la tercera edad, etc.:

- Hay que conocer, si es la actividad principal o es secundaria.
- A continuación conocer la demanda, a través de entrevistas con los responsables.
- Estructura funcional de la institución.
- Actividades que realizan.
- Actividades que desearían realizar.

#### **f. Estudio de las necesidades culturales de la población de un área:**

Barrio, distrito, pueblo, ciudad, región, CCAA, Estado, Comunidad Europea:

- Estadísticas e informes de las distintas áreas que componen la población a estudiar.
- Entrevistas individuales y grupales, estructuradas y no estructuradas.
- Observación participativa, especialmente en actividades culturales.
- Técnicas de grupo.
- Informantes.
- Grupos de creación participativa.

#### **g. Estudio de la demanda cultural**

- Usuarios habituales: personas con un grado alto de interés cultural, desde los que son simples consumidores, hasta los que participan activamente en las actividades.
- Usuarios potenciales: había que distinguir diferentes sectores de población, destacando sus centros de interés (según la edad, según la profesión, según su status social).
- No usuarios: los que no participan, en ningún caso.
- La demanda cultural expresa un nivel de conciencia, de centros de interés y de expectativas. Teniendo en cuenta esa realidad, se debe programar las actividades.

#### **h. Jerarquizar las necesidades y problemas:**

- La carencia de algo que se considera fundamental e importante satisfacer.
- Que sea capaz de movilizar recursos humanos e institucionales.
- Por su repercusión social (efecto de demostración).
- En algunas circunstancias, porque existen recursos para esas demandas concretas.
- Por razones de equilibrio o compensación.

### **i. Inventario de recursos disponibles:**

- Materiales: locales, casas de cultura, colegios, bibliotecas, centros deportivos, galerías de arte, museos, espacios urbanos, como parques, plazas, jardines, etc.,
- Utillaje profesional: pizarras, retro-proyector, proyector de diapositivas, ordenador, cañón de proyección, vídeo, etc.
- Recursos financieros: presupuesto ordinario, subvenciones, recursos propios.  
Recursos humanos: cantidad de personal, cualificaciones, funciones a realizar.

### **3.4.2. Diagnóstico**

Todo diagnóstico sociocultural se elabora a partir de los datos y la información recogida en la fase de investigación e incluye cuatro niveles de análisis:

- Descripción de la situación estudiada y de los factores que han contribuido a producirla.
- Prognosis o predicción del comportamiento futuro.
- Evaluación de la situación, es decir, comprensión de la realidad.
- Factores relevantes que influyen en la situación.

### **3.4.3. Criterios a tener en cuenta**

La tarea de elaborar un proyecto, se apoya en los resultados del diagnóstico y tiene como referencia la situación a la que se quiere llegar. Posteriormente, es necesario trabajar bajo determinados criterios o pautas:

- Definir y enunciar claramente los objetivos y metas.
- Proponer objetivos y metas realistas.
- Establecer prioridades para el logro de los objetivos.
- Elegir objetivos compatibles y complementarios
- Articular de forma coherente los diferentes aspectos.
- Utilizar los recursos de forma equilibrada para cada fase del proyecto.
- Determinar los medios adecuados a los fines.
- Establecer el tiempo y el ritmo del proyecto.

### **3.4.4. Planificación**

Consiste en hacer el plan de lo que se pretende conseguir, como alternativa a lo vivido, qué fue estudiado en la investigación y diseñado y preparado en el diagnóstico. Comprende los siguientes objetivos:

- Objetivos generales: es la propuesta de valores, de estilos globales de la cultura que se animan y potencian.
- Objetivos específicos: son matizaciones más concretas que lo propuesto en la globalidad general.
- Objetivos operativos: son las tareas que realizan las personas participantes.

### **3.4.5. Organización**

Es necesario considerar la articulación de varios elementos:

- Presupuesto y financiación.
- Medios e instrumentos.
- Temporalización.
- Contenidos informativos y temáticos.

### **3.4.6. Ejecución y Memoria**

- Ejecución: es el conjunto de actividades en las que se ponen en funcionamiento todos los elementos previstos en la planificación y en la organización.
- Memoria del proyecto: es la presentación de lo planificado y de lo realizado. Dentro de la memoria, se debe incluir la evaluación, que recogerá el análisis de las experiencias, de las vivencias y de los logros, a lo largo de todo el proceso.

## **3.5. Actividades de Animación Deportiva (Ander-Egg, 1992).**

Bajo la denominación del concepto de Animación, podemos realizar una gran variedad de actividades que abarcan todas las posibilidades culturales conocidas ya que tenemos que recordar que lo sustancial de la Animación no viene dado por lo que se hace, sino por la forma de llevarlo a cabo. Cualquier actividad cultural, del tipo que sea, podemos convertirla en una actividad de Animación, dependiendo siempre de la intencionalidad y del talante del animador a la hora de llevarla a cabo.

Todas las actividades conocidas podemos clasificarlas en los siguientes grupos:

**3.5.1. Actividades de Formación.** Son actividades que favorecen la adquisición de conocimientos y el desarrollo del uso crítico e ilustrado de la razón:

- Jornadas.
- Talleres.
- Cursos.
- Seminarios.
- Ciclos de conferencias.
- Mesas redondas, debates.
- Reuniones de trabajo.

- Círculos de cultura.

**3.5.2. Actividades de difusión cultural.** Son actividades que favorecen el acceso a determinados bienes culturales:

- Monumentos históricos.
- Museos.
- Galerías de arte.
- Bibliotecas.
- Fonotecas.
- Videotecas.
- Hemerotecas.

**3.5.3. Actividades lúdicas**

- Juegos.
- Deportes.
- Paseos.
- Senderismo.
- Excursionismo.
- Gimnasia.
- Juegos tradicionales.
- Danzas tradicionales.
- Danzas modernas.

**3.5.4. Actividades artísticas.** Son actividades que favorecen la expresión y que constituyen formas de iniciación o de desarrollo de los lenguajes creativos y de la capacidad de innovación y búsqueda de nuevas formas expresivas:

- Artesanía o arte popular.
- Artes visuales.

- Artes escénicas.
- Danza.
- Música y canto.
- Lenguaje y literatura.
- Nuevas formas de cultura.

**3.5.5. Actividades sociales.** Son actividades que favorecen la vida asociativa y la atención a necesidades grupales y la solución de problemas colectivos.

- Movilizaciones.
- Encuentros.
- Reuniones.
- Festivales.
- Fiestas.

### **3.6. La Fiesta como manifestación lúdica**

#### **3.6.1. Fiesta tradicional**

- Ruptura del tiempo normal.
- Carácter colectivo de la fiesta.
- Carácter global de la fiesta.
- Necesidad de utilizar grandes espacios abiertos y al aire libre.
- Fiesta muy ritualizada asociada a la religión.
- Fiesta participativa de toda la comunidad.
- Dependencia del calendario agrícola.

#### **3.6.2. Fiesta urbana**

- Integración de la fiesta en la vida cotidiana.
- Carácter privatizado, exclusivo y selectivo.

- Fiestas muy especializadas.
- Necesidad de desarrollar en espacios íntimos y cerrados.
- Laicización y secularización de la fiesta, mayor espontaneidad y menor dependencia del calendario.
- Fiesta espectáculo, concebida en función del consumo.

### **3.6.3. Fiesta deportiva**

- Fiesta de los deportes alternativos.
- Fiestas monográficas (Día del patín, Día de la bicicleta, etc.)
- Semana deportiva.
- Fiestas acuáticas.
- Festival de juegos tradicionales.

## **3.7. El Deporte para Todos según los sectores de población**

### **3.7.1. El Deporte para Todos en la escuela**

El propósito básico de la educación es el de desarrollar los valores y actitudes de las personas y equiparlas del conocimiento y las destrezas que les permitan sentirse más seguros y obtener un mayor disfrute y satisfacción en sus vidas. Esto implica que la educación no es solamente relevante para la economía y el trabajo, sino que es igualmente importante para el desarrollo del individuo como un miembro que participa plenamente en la sociedad y para la mejora de la calidad de vida (Ruskin, 2000).

Las personas a nivel individual, no pueden garantizar las condiciones y requisitos que le aseguren una buena educación para el ocio. El desarrollo del ocio, requiere la acción coordinada de gobiernos, organizaciones no gubernamentales y de voluntariado, la industria, el mundo educativo y los medios de comunicación. La educación del ocio, nos ofrece posibilidades de reducir las diferencias sociales y garantiza la igualdad de oportunidades y recursos. El objetivo de la educación del ocio en el sistema escolar es el de ayudar a los estudiantes a obtener una deseable calidad de vida a través del ocio y esto se logra fomentando los valores, actitudes, conocimiento, y destrezas.

El deporte escolar, tiene que recuperar la vertiente educativa que hace posible educar a través de los valores de nuestra cultura, donde se desarrollan hábitos de ocio,

especialmente trascendentes a lo largo de la vida. Además de ser un motivo de diversión y participación, es una ocasión de desarrollo humano, donde se pueden hacer realidad valores tan importantes como la tolerancia, la integración o el saber compartir y trabajar en equipo. Los primeros modelos de ocio social, se vivencian en la escuela, debido a ello, la educación del ocio no sólo debe estar presente en los programas de aprendizaje sino también, de forma más integrada, en sus objetivos educativos y en sus pautas de comportamiento (Cuenca, 2000).

Podemos decir, que la preocupación de padres y profesores se ha centrado, en la mayoría de los casos en el aprendizaje orientado solamente en un sentido utilitario: leer, escribir, cálculo, etc., olvidando que también es necesario aprender a jugar, divertirse, festejar, o mirar la vida desde el lado no utilitario. Se ha valorado más el tiempo de clase que el de recreo, más la actividad escolar que la extraescolar. Sin embargo, las vacaciones o el fin de semana, son momentos cada vez más valorados por toda la sociedad, porque se entiende que son tiempos liberados donde podemos llevar a cabo, aquello que más nos ilusiona. Según Dewey (Cuenca, 2000), la antítesis más profundamente arraigada que se presenta en la historia de la educación es entre la preparación para la vida laboral y la educación para el ocio.

El deporte en la escuela debe ser parte integrante de la educación, no sólo para el desarrollo físico armonioso, sino también como preparación para el empleo, tras sus ocios de joven, de adulto y durante la tercera edad. Aparte de las actividades lectivas, el currículum escolar debe incluir actividades de ocio, hechas preferentemente en el propio centro escolar pero fuera del horario lectivo. Los jóvenes, podrán elegir libremente alguna de las actividades que se le oferten. Programas apropiados, que cubran todas las posibilidades deportivas de los jóvenes actuales. Merecen especial atención aquellas actividades que puedan desarrollarse a lo largo de toda la vida. Debemos tener en cuenta a la hora de diseñar un programa deportivo para la escuela, los intereses de los alumnos y los medios e instalaciones deportivas disponibles. La forma más adecuada para el desarrollo del deporte de tiempo libre en la escuela es a través de la creación de los clubes deportivos escolares, requisito imprescindible para que este tipo de deporte se consolide en el mundo de la escuela y pueda perpetuarse a lo largo de toda la vida. En ese tiempo de ocio, necesitamos profesores cualificados que sean capaces de transmitir a los alumnos ese tipo de actividad. Es un error de graves consecuencias, delegar esa función en personal voluntario o no especializado como suele ocurrir en nuestro país.

El deporte, desde el punto de vista del ocio tiene como objetivo general, el conseguir que todas las personas, sin importar la edad ni el sexo, pueden conservar todas sus capacidades físicas y psíquicas necesarias para la supervivencia y para preservar a la especie humana de cualquier degradación. El deporte como ocio está dirigido a la población en general, a jóvenes y mayores, incluidas las personas de la tercera edad. Es el deporte recreativo cuyas características hemos analizado detenidamente. La diferencia básica con el deporte educativo es que en éste caso, existe siempre voluntariedad y el deporte educativo es siempre obligatorio. El término deporte, en el sentido moderno, es decir, el de actividad libre, espontánea, practicada en las horas de ocio y englobando deportes propiamente dichos y actividades físicas diversas, supone una política deportiva que busca un máximo de posibilidades, en un máximo de personas, fijándose como objetivo estimular la participación en todos los niveles. Estas actividades podemos clasificarlas en tres categorías (Manifiesto Mundial del Deporte, 1971):

**Juegos y deportes.** Caracterizados por la aceptación de reglas y el hecho de enfrentarse a otros. En este grupo, entrarían los juegos y deportes tradicionales, los juegos y deportes colectivos e individuales, los juegos y deportes alternativos y el deporte al aire libre. Es una categoría que abarca todos los deportes donde se juega siempre contra otros o contra el medio (mar, tierra o aire).

**Actividades estéticas.** En cuya ejecución el individuo, en vez de mirar más allá de sí mismo y de responder a los retos artificiales o naturales, dirige su atención sobre sí mismo y reacciona ante el placer del movimiento corporal coordinado, como por ejemplo, en el baile, patinaje artístico, ciertas formas de gimnasia rítmica.

**Actividades de mantenimiento de la condición física.** Son ciertas formas de ejercicios que tienen como finalidad, el mantener una buena condición física. Aquí la finalidad, no es el placer o la satisfacción por el ejercicio, sino más bien el hecho de beneficiarse de sus efectos. En esta categoría se encuentran, todos los movimientos relacionados con la gimnasia de mantenimiento, trabajo con pesas, aeróbic etc. Son muchos los motivos por los que las personas hacen deporte; para muchos, el solo hecho de participar, constituye un placer sencillo y agradable. Para otros puede ser, la búsqueda de un mejor funcionamiento fisiológico, una forma de liberarse emocionalmente o descubrir un pasatiempo para cubrir su tiempo de ocio. También se utiliza para establecer relaciones sociales y participar en actividades de grupo. Su especial significación proviene de que pueda tener un sentido diferente para distintas personas o para la misma persona en diferentes momentos de su vida.

Según hemos visto, una de las corrientes más modernas del deporte es aquella, que señala que el deporte, hecho de una manera desinteresada y libre, con su componente lúdico, se puede considerar como una actividad dentro del concepto de ocio, entendido éste como una forma de manifestar nuestro tiempo libre. En este sentido, podemos observar en autores modernos como Blanchard y Cheska (1996), que dentro de la tradición culturalista americana, establecen la diferencia entre deporte, juego, ocio y recreación: definen el deporte, como un comportamiento susceptible de estar relacionado con otros comportamientos tales como el trabajo, el juego, el recreo ritual y el conflicto. *“El juego es un tipo inclusivo de actividad deleitable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción. El ocio, aunque afín del juego, es más bien pasivo y puede definirse como un estado en el que la actividad se desarrolla desinteresadamente y no reviste otra finalidad que la de su propio desarrollo [...]. El recreo es la utilización activa y de preferencia física, del tiempo libre y al aire libre”.*

Partiendo de la base, de que la educación moderna debe preparar a los jóvenes para el empleo de sus ocios de joven y de adulto y que para que el hombre adquiera hábitos deportivos que duren toda la vida es preciso que en la infancia, adquiera ese hábito, corresponde fundamentalmente al mundo de la escuela adaptar sus programas de forma que dicho hábito quede arraigado para siempre. De acuerdo con el Manifiesto sobre el Deporte, entre un tercio y un sexto del horario total debe dedicarse a la actividad física. Para poder cubrir esos mínimos es necesario además de utilizar las horas previstas en los programas escolares, que todos los centros organicen el deporte, como una actividad fuera del horario lectivo (Colegio Oficial de Profesores de Educación Física, 1971).

También es necesario señalar que la existencia de un equipamiento adecuado, es necesario para poder planificar la actividad deportiva escolar. Hay que insistir en el



sentido, de que la escuela moderna debe disponer de todas aquellas instalaciones deportivas necesarias que hagan viable los programas aprobados en el curriculum del centro (salas polideportivas cubiertas y al aire libre, lo suficientemente grandes para poder trabajar con grupos de 25 a 30 alumnos como mínimo). Además deben estar concebidas para que puedan ser utilizadas en los programas de Deporte para Todos, no sólo para los jóvenes del centro sino también para el resto de la comunidad. Otro aspecto necesario para el buen funcionamiento del ocio deportivo en los centros escolares es la promoción del asociacionismo deportivo, entidad que debe responsabilizarse de la organización y desarrollo de todos los programas que pudiesen llevarse a cabo en los mismos, de acuerdo con sus intereses y condiciones materiales. Asimismo hay que señalar también la necesidad de dirigentes y personal técnico especializado que junto al personal voluntario, hagan posible el desarrollo de todas las actividades. Desde profesores del centro y técnicos cualificados que deben colaborar activamente en la organización de la asociación deportiva y sus programas, hasta las asociaciones de padres de alumnos y los propios alumnos de los cursos superiores que participarán como voluntarios a distintos niveles. La práctica deportiva escolar entendida como deporte ocio o deporte para todos, y organizada a través de la asociación deportiva del centro, debe ser una actividad integrada en el mundo escolar de forma que pase a cubrir la gran laguna existente en el sistema educativo español. La escuela actual, es una escuela que sólo se preocupa de instruir para el trabajo, olvidándose totalmente de la preparación para la vida. Si entendemos que en la vida de una persona existen otros aspectos, además del profesional, es necesario que en el periodo educativo de la escuela, se incorporen de una manera institucional, el mayor número de actividades ociosas, entendiendo éstas en el sentido griego, es decir como actividades culturales que llenen todas las posibilidades creativas y recreativas de los alumnos del centro. Entre ellas, ocupan un lugar importante, las actividades deportivas. Así para paliar el grave error del sistema educativo actual, que ha venido obviando todo lo relacionado con la actividad ociosa, deberíamos luchar por una escuela, donde el 50% de su tiempo se dedicase para instruir para el trabajo y el otro 50% a educar para la vida, procurando establecer unos horarios y actividades donde esto pudiese desarrollarse. En la práctica, supondría que la mitad del tiempo de permanencia en el centro, se seguiría con la enseñanza tradicional de instruir para el trabajo y la otra, supondría una verdadera revolución en las aulas, donde los centros se convertirían en pequeños centros culturales donde los jóvenes adquirirían hábitos deportivos bien arraigados, al tiempo que tendrían cubierto su tiempo libre de forma selectiva y su formación más adecuada y completa. El deporte como parte importante de la educación, además de contribuir a un armonioso desarrollo físico, preparación psicológica para el esfuerzo, adaptación social y formación de la voluntad y el carácter, prepara al joven para el empleo de sus ocios de joven y adulto.

En principio y como norma general, se debe prestar un interés preferente hacia aquellas actividades deportivas que puedan practicarse a lo largo de toda la vida y aquellas que se practican en grupo. Además esta escuela nueva, a través de sus actividades ociosas, debe ser la que establezca las relaciones del centro escolar con la comunidad, de manera, de que en el desarrollo de sus programas, participen activamente en la consecución de los mismos. Corresponde por tanto a la escuela, a las instituciones y a la sociedad en general, que se adopten programas deportivos fuera del horario escolar que permitan el desarrollo del Deporte para Todos en el ámbito escolar de forma que el hábito deportivo quede para toda la vida, profundamente arraigado en los jóvenes españoles. El Deporte para Todos en la escuela, deporte ocio o deporte de tiempo libre se debe desarrollar de forma obligatoria en todos los centros escolares e integrado en el

currículum del centro, incidiendo que para su buen funcionamiento y eficaz cometido se necesita la colaboración de profesores, técnicos y voluntarios, instalaciones adecuadas en el interior de la escuela o en sus proximidades, así como el apoyo a todos los niveles de las instituciones públicas y privadas. La actividad deportiva que se realiza fuera del horario lectivo escolar, se enmarca dentro del campo complementario de actividades que el alumno puede realizar eligiendo libremente, es decir de forma voluntaria, sea para descansar o para divertirse o para su formación e información, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora. Las nuevas formas de la vida moderna y del trabajo, acrecientan la duración y la importancia de los periodos de ocio. En lo que se refiere al ocio deportivo es preciso que todas las personas, encuentren condiciones óptimas, que les permitan practicar actividades físicas adaptadas a sus posibilidades. Para ello, el deporte para todos en la escuela deberá elaborar un programa, teniendo en cuenta que el joven evoluciona y cambia sus intereses según su edad cronológica y su situación dentro de la sociedad. El joven deberá aprender habilidades propias de su edad, pero también otras que en un futuro pueda utilizar de adulto o ya en la tercera edad. El programa que fundamentalmente debe desarrollarse en el propio centro escolar, abarcará no solamente las competiciones o torneos clásicos sino todo el abanico de posibilidades que nos ofrecen las actividades lúdicas-deportivas y que van desde la escuela de aprendizaje y desarrollo motor para los más pequeños, hasta los campamentos o colonias de verano. En este sentido y para que los programas diseñados puedan llevarse a cabo, debemos exigir al Estado, a través de sus distintas instituciones, que elaboren una política de equipamientos de instalaciones deportivas, dirigida a que en los centros escolares, exista un mínimo de condiciones para que los programas de Educación Física y de Deporte para Todos puedan realizarse. En líneas generales las características de esta política de equipamientos, debería seguir los siguientes pasos:

- Las instalaciones que tengan que construirse en un futuro, deberán hacerse, en la medida de lo posible, dentro de los establecimientos escolares o en sus proximidades.
- Deben ser adecuadas y concebidas de tal modo que fuera de los horarios escolares puedan ser utilizadas por el resto de la comunidad. Asimismo las instalaciones destinadas a la comunidad, deben estar en parte, a disposición de los centros escolares, durante el tiempo lectivo. Las instalaciones deportivas escolares deben ser sencillas pero lo suficientemente amplias y confortables que permitan la práctica deportiva con grupos numerosos (tanto en instalaciones cubiertas como al aire libre). Aprovechar, los espacios tanto urbanos como naturales, como espacios para uso deportivo (parques, playas, grandes plazas, etc.). Las instalaciones deportivas escolares, deben estar diseñadas para desarrollar los programas de Educación Física y de Deporte para Todos (no como ocurre actualmente, que su diseño está pensado desde el punto de vista del deporte federado).

El centro debe ser el pilar básico del Deporte para Todos ya que los jóvenes pasan gran parte del día en él, y cualquier iniciativa que se realice, tendrá más posibilidades de éxito que si se plantea fuera. Las actividades deportivas que planifiquemos y organicemos deben salir del propio centro, estar abiertas a la colaboración con otros centros y entidades ciudadanas. Para ello habrá que prestar una atención especial, sobre todo a principio de cada curso escolar, para que a través del consejo escolar, claustro de profesores, asociación de padres de alumnos y departamento de educación física se tome la iniciativa de promover la agrupación

deportiva escolar que será la responsable del diseño del plan del programa deportivo. Una vez hecho el diseño es imprescindible que profesores, padres y alumnos se responsabilicen del desarrollo de todas las actividades, asumiendo cada uno las funciones que le correspondan, teniendo en cuenta que aunque el voluntariado es necesario, determinadas actividades no se deben dejar a personas sin cualificar, por lo que es imprescindible el apoyo de personal técnico que haga posible sacar adelante todo el programa. De esta forma, la dirección de las actividades programadas, estará dirigida siempre que sea posible, por un profesor del centro o persona cualificada en animación deportiva. Las actividades que impliquen la enseñanza de alguna modalidad deportiva, estarán dirigidas por personal especializado (entrenadores, animadores de Deporte para Todos, técnicos). Las competiciones escolares internas del centro pueden ser organizadas y dirigidas por jóvenes voluntarios con una cierta formación. Este tipo de voluntariado, se debe promover a todos los niveles, dándoles a través de cursos de formación, los recursos necesarios para que puedan desarrollar con soltura las funciones que se les asignen (técnicas de animación, organización de competiciones, técnicas de arbitraje, iniciación deportiva, etc.).

Ya hemos dicho que el núcleo básico del DpT en la escuela debe ser la Agrupación Deportiva Escolar. La estructura de esta entidad deportiva debe estar concebida para que tenga una representación de todos los órganos colegiales en cuanto a las funciones de gobierno y un cuadro técnico en cuanto a la responsabilidad de llevar adelante todo el programa de actividades. El perfil de las personas que trabajan y colaboran con la Agrupación Deportiva Escolar, debe ser adecuado, como ya hemos dicho, según la función que les corresponda. La coordinación de las actividades entre las distintas agrupaciones deportivas escolares, las realizará una asociación a nivel local, que agrupe a todos los colegios, quién informará a través de reuniones y boletines informativos de todas las actividades programadas a nivel local y que se desarrollen conjuntamente. Para el buen funcionamiento de las Agrupaciones Deportivas Escolares, es necesario disponer de unos recursos mínimos para poder afrontar con éxito el programa diseñado. Para ello, es necesario que al mismo tiempo que se elabora el diseño del programa, presentar un presupuesto de gastos y de ingresos. Los medios más asequibles para conseguir la financiación de las agrupaciones deportivas escolares sería:

- Los propios del centro escolar: a través del presupuesto del centro, de la Asociación de Padres o de tasas que se cobren por la participación en actividades.
- Los que aporte el Ayuntamiento a través del Servicio Municipal de Deportes que pueden ser económicos, humanos o de equipamiento. Las ayudas que se consiguen a través de proyectos presentados a las Direcciones Generales de Deportes, Diputaciones o Cabildos. Los originados por el patrocinio a escala local, de casas comerciales y empresas.
- Como a pesar de todo, los recursos son muy escasos, se debería llegar a una propuesta a nivel de estado, para que se incluyera en la declaración de la renta y en el llamado impuesto para asuntos sociales un apartado donde se especificara “para DpT en edad escolar” o bien buscar un sistema similar a los juegos de apuestas de la ONCE.

En cuanto a la forma de seleccionar el programa de actividades del DpT en la escuela, son muchos los aspectos que hay que tener en cuenta, por lo que es un error señalar para todos los centros un programa generalizado. De acuerdo con los criterios

que expongo a continuación cada centro deberá estudiar cuál es su programa más adecuado:

- Como principio general debemos seleccionar las actividades de acuerdo con los intereses y necesidades de los jóvenes: en general los jóvenes, están interesados en conocer actividades de equipo que facilitan las relaciones y la convivencia, así como el papel que cada uno de ellos tiene que ir asumiendo en el grupo. Hay que ofrecer a los jóvenes el mayor número de posibilidades lúdicas para que realmente puedan elegir libremente, aquellas que más puedan interesarles. También es importante para su formación el que haya actividades de cierto riesgo y otras que posteriormente puedan ser utilizadas a lo largo de toda la vida, como el turismo deportivo. Analizar las instalaciones disponibles en la escuela o próximas a ella. Habrá que observar no solamente las instalaciones convencionales construidas por el hombre, sino también los espacios naturales susceptibles de uso deportivo (playas, campo, parques, jardines, ríos, pantanos, paredes rocosas, naves abandonadas, etc.).
- Promover aquellas modalidades deportivas que no necesiten infraestructura deportiva. Modalidades que podemos denominar de “Campo y playa”, pues su práctica se puede hacer en cualquier parte y por tanto su adaptación es fácil y no supone un coste adicional en cuanto a instalaciones. Debemos mantener una atención especial a todas aquellas actividades donde no sea necesario separar a chicos y chicas y donde predominen los juegos de equipo, aunque sin olvidar los juegos individuales. Asimismo y en cualquier caso, hay que concienciar a todos los jóvenes que es necesario mantener siempre dos tipos de programas, si queremos que el deporte, tenga un efecto favorable para la salud: un programa básico dirigido al desarrollo y mantenimiento de una buena condición física (capacidad cardiorrespiratoria y mejora de la flexibilidad y de los músculos responsables de una buena postura y del movimiento), y un programa complementario que cubra el aspecto recreativo y de relación entre las personas.
- Al realizar un programa deportivo, hay que tener en cuenta la existencia de diferentes clases de ocio deportivo, según su tiempo de ocupación y a su periodicidad: actividades diarias, alternas, de fin de semana, semanas deportivas, colonias de vacaciones, campamentos.

El DpT en la escuela debe desarrollarse fuera del horario lectivo de forma continuada a lo largo de todo el curso y tiene que ser rico en posibilidades lúdicas para que todos sin excepción, según sus intereses y aficiones puedan elegir aquello que más les guste. Una vez diseñado y aprobado por el centro el programa general, se debe llevar a la práctica y para ello se establecerán distintos grupos de edades o categorías:

**1º nivel (4 a 10 años).** El objetivo en estas edades es conseguir que los niños adquieran habilidades básicas como, andar, correr, saltar, lanzar, trepar, luchar, y todo ello a través del juego. La actividad debe realizarse con un mínimo de dos sesiones semanales alternas. El material que se use debe ser muy variado y el lugar de trabajo preferentemente en sala cubierta en invierno y al aire libre en otoño y primavera o con buen tiempo. Las actividades estarán dirigidas por personal muy especializado en motricidad y expresión corporal. Los grupos de trabajo no deben ser superiores a 20 alumnos y predominarán los juegos de grupo sobre los individuales. El programa se desarrolla íntegramente en el centro escolar a través de la escuela de aprendizaje y desarrollo motor.

**2º nivel (11 a 13 años).** Edad de iniciación y desarrollo de habilidades básicas específicas, por lo que hay que buscar ofrecer la mayor oferta posible de actividades

lúdicas. La escuela polideportiva, donde el niño de forma rotativa pasa por el mayor número de modalidades deportivas, sería una forma adecuada de organización del programa. Como acciones concretas, deben aparecer los juegos y deportes de competición, las actividades en la naturaleza y las actividades de expresión corporal. El ámbito de aplicación de todas las actividades señaladas será el local, provincial y territorial.

**3º nivel (14 a 17 años).** Edad de elegir, una o varias actividades así como de su perfeccionamiento. La actividad deja de ser polideportiva y se convierte en algo exclusivo y donde se busca el máximo desarrollo en todos sus aspectos. El objetivo es afianzar los hábitos deportivos de forma que pueda perdurar una vez finalizado su ciclo escolar obligatorio. Las acciones a seguir se encuentran entre: juegos y deportes de competición, actividades en la naturaleza, actividades de acondicionamiento físico y actividades de expresión corporal. Su ámbito de aplicación sería local, provincial, territorial, nacional e incluso internacional.

**4º nivel (18 y 19 años):** es el eslabón de enlace entre el mundo escolar, el universitario o el laboral. En esta edad deben estar fijados los hábitos y el gusto por el deporte. A través de las agrupaciones deportivas escolares o clubes deportivos se canalizarán todas las iniciativas de asociacionismo deportivo y de participación a distintos niveles de voluntariado deportivo. Es en estas edades donde se deben recoger todo el personal voluntario necesario para los cuadros dirigentes de las agrupaciones deportivas escolares. Las actividades propias de esta edad serían las siguientes: de dirección y gestión de las agrupaciones deportivas, de dirección y animación de actividades, juegos y deportes de competición, actividades en la naturaleza, actividades de acondicionamiento, actividades de expresión corporal. Su ámbito de aplicación es general, realizándose tanto a nivel interno del centro como a nivel local, provincial, territorial, nacional e internacional.

Como principio básico para todos los niveles, hay que terminar diciendo que la actividad principal de todo el proceso, se desarrolla en el centro. Si queremos que DpT, llegue al mayor número de jóvenes, es necesario que la mayor parte del programa se realice, utilizando las instalaciones del propio centro o en su defecto, en instalaciones próximas a él. Es en el centro donde se crea el ambiente que hace posible que el ocio deportivo generalice y arraigue entre la mayoría de los alumnos. Sin un programa de DpT a nivel interno, no deberían acometerse nunca, actividades inter-colegiales o a extramuros del centro escolar, que limita la participación y hace que la actividad se realice de manera muy selectiva y por tanto la mayoría de las veces discriminatoria. Antes de llegar a ese tipo de actividades, hay que conseguir que en el centro, exista un rico programa de DpT, dirigido a todos los alumnos, sin exclusión de ningún tipo, de forma que cada uno de ellos pueda elegir libremente la modalidad o modalidades deportivas que más le interesen.

## **Aspectos a tener en cuenta para la elaboración de un proyecto de ocio alternativo en la Escuela:**

### **1 Análisis del modelo actual**

Reseña histórica del origen del Deporte escolar. Análisis de los niveles de práctica deportiva de los jóvenes en España. Análisis del modelo deportivo

actual. Principales problemas detectados: falta de una cultura asociativa, desvinculación del deporte escolar y el currículo de educativo de la escuela. Escasa coordinación organizativa entre las instituciones implicadas en el deporte escolar. Planteamiento de un modelo alternativo basado en el asociacionismo deportivo. Relación del deporte escolar con el deporte federado.

## **2 Ética y valores en el deporte escolar**

El deporte escolar como transmisor de valores democráticos y educativos. El colegio como cuna del asociacionismo deportivo. La concepción del deporte escolar, desde el punto de vista del ocio. Hacia la sinergia de un modelo integral. El juego limpio, la educación para la salud, educación no sexista, educación para la paz, educación para la convivencia y la cooperación, educar para el fomento del asociacionismo, la educación moral y ética.

## **3 Programa de actividades**

Proyecto educativo integral: integración del deporte escolar en el proyecto educativo. Escuelas deportivas (escuelas de aprendizaje y desarrollo motor, escuelas polideportivas, escuelas de iniciación deportiva, escuelas de perfeccionamiento); las actividades en la naturaleza (campamentos, colonias, senderismo, etc.); las actividades de expresión y danza danzas tradicionales, danza moderna, etc.); las actividades de mantenimiento; las competiciones internas e intercolegiales, el deporte escolar de rendimiento y el deporte escolar para todos.

## **4 Instalaciones y material**

Diseño de un modelo de instalación deportiva escolar que recoja tanto las necesidades de los programas de educación física escolar como los programas del deporte escolar. Utilización de las instalaciones deportivas municipales para programas concertados con los centros escolares.

## **5 El perfil del animador de deporte escolar**

Profesionales polivalentes con distintos niveles de formación: el profesor del centro con una dedicación parcial al centro deportivo escolar, experto en animación deportiva, el técnico especialista, el animador de Deporte para Todos (promover la formación de titulados en los tres niveles que marca la legislación actual); los voluntarios que cumplen tareas de apoyo, etc.

## **6 Entidades colaboradoras**

La responsabilidad del sector público en la tutela y promoción de un modelo de deporte escolar. El municipio como eje integrador del deporte escolar; apoyo de las CC.AA, Cabildos y Diputaciones en políticas de dotación de instalaciones, programas deportivos, formación de técnicos y divulgación de nuevas actividades a través de campañas de divulgativas (promoviendo las

asociaciones de 3º y 4º nivel: asociaciones territoriales y estatales). Las federaciones deportivas y su apoyo al deporte escolar.

## **7 El voluntariado en el deporte escolar**

Organización en cada centro escolar del grupo de voluntarios, compuesto principalmente por alumnos del centro, padres, profesores y cualquier otra persona interesada en colaborar (con una política previa de formación y aprendizaje). Contribución de los voluntarios en la organización de las actividades del centro escolar a todos los niveles.

## **8 Patrocinio deportivo**

Captación de patrocinio privado a través de campañas de divulgación del deporte escolar a nivel local preferentemente. A nivel público, sensibilizar a los poderes públicos para que una parte del impuesto anual dirigido a obra social, se pueda dirigir hacia el deporte escolar. Búsqueda de una financiación mixta (Administración, centros escolares, APAS, empresas privadas, etc., para cubrir las necesidades del deporte escolar y estimula el asociacionismo.

## **9 Estructura de la Asociación Española de Deporte Escolar**

El asociacionismo dentro de la escuela como base imprescindible para desarrollar el deporte escolar. La participación de los jóvenes en la gestión y ejecución de las actividades asociativas escolares. **“El Centro Deportivo Escolar”**, como base para la creación de estructuras asociativas: construcción del entramado asociativo (clubes escolares, agrupaciones locales, territoriales y a nivel estatales: la Asociación Española de Deporte Escolar).

## *10 Comunicación*

Los canales de comunicación a nivel interno: las asambleas, reuniones informativas, paneles de anuncios, hojas informativas, página web, boca a boca, etc. La comunicación del centro con la comunidad local: relaciones públicas y publicidad. Utilización de los medios de comunicación local para la divulgación del deporte escolar, de la página web, etc.

### **Pasos a seguir para promover un club deportivo escolar**

- Promover el asociacionismo deportivo a nivel escolar como base de una cultura participativa y desarrollo de valores sociales.
- Promover el ocio deportivo en la escuela como un medio de transmitir el gusto por el ejercicio físico y el juego deportivo.

- Establecer estructuras estables en el deporte escolar, a nivel de centro, local, territorial, estatal, comunidad europea, etc.
- Organizar en todos los centros escolares, un programa de actividades, de libre elección para los alumnos.
- Facilitar el uso de las instalaciones deportivas escolares en horario no lectivo (incluso en fines de semana y vacaciones).
- Dar autonomía a los centros para que desarrollen sus propios programas y los adecúen a sus intereses y posibilidades.

### **Criterios para la selección de un programa de actividades**

- Conocer los intereses de los alumnos.
- Analizar las instalaciones del centro o las que estén próximas a él.
- Atención especial a las actividades donde la participación sea compartida de chicos y chicas.
- Seleccionar de forma equilibrada, actividades que se desarrollen en grupo y actividades individuales.
- Promover actividades de campo y playa, que no necesiten instalaciones convencionales.
- Promover actividades de diferentes grados de dificultad, nivel de esfuerzo y de riesgo.
- La necesidad de mantener dos programas: un programa básico y otro complementario.

### **Escuelas deportivas**

- Escuelas de la postura y del movimiento.
- Escuelas de aprendizaje y desarrollo motor.
- Escuelas polideportivas.
- Escuelas de iniciación deportiva.

### **Programación**

- Actividades a nivel del club deportivo escolar (Fase interna).



- Actividades a nivel del municipio (Fase Local).
- Actividades a nivel de Comunidad Autónoma (Fase Territorial).
- Actividades a nivel del estado (Fase Nacional)

### **Estructura deportiva**

- Clubes deportivos a nivel de centro.
- Agrupaciones deportivas a nivel local.
- Agrupaciones deportivas a nivel territorial.
- Agrupaciones deportivas a nivel del Estado.

### **Competiciones**

- Internas a nivel de Club deportivo escolar.
- Inter-clubes escolares a nivel local.
- Competiciones a nivel territorial.
- Competiciones a nivel nacional.
- Competiciones a nivel internacional.

### **Talleres**

- Taller de diseño de materiales.
- Taller de construcción de juegos.
- Taller de actividades expresivas.

### **Fiestas escolares**

- Fiestas según la estación.
- Semana cultural.
- Fiesta patronal.
- Fiestas locales.
- Fiesta del patín y la bicicleta.

- Olimpiadas escolares.
- Fiesta de los deportes alternativos.
- Fiesta de juegos tradicionales.
- Fiesta de la cometa.

### **Actividades según el espacio utilizado**

- En parques, jardines y plazas.
- En playas, ríos y dehesas.
- En el casco urbano.
- En espacios singulares urbanos.
- En instalaciones convencionales al aire libre.
- En instalaciones convencionales cubiertas.

### **3.7.2. El Deporte para Todos en la Universidad. El Servicio de Deportes**

**1. Competiciones deportivas.** Las actividades de carácter competitivo que organizan las Universidades a nivel interno, recogen toda la demanda de ciertos deportes muy populares entre los estudiantes universitarios. El Trofeo Rector, es la competición que organiza el Servicio de deportes y se desarrolla entre los equipos formados por las Facultades y Escuelas Universitarias.

- Competición de Distrito, actividad que se organiza entre los diferentes Campus de la Universidad.
- Campeonatos Universitarios Autonómicos, Competición que se desarrolla entre las Universidades de una Comunidad Autónoma.
- Competiciones Inter-autonómicas, que son competiciones entre Universidades de distintas Comunidades Autónomas.
- Campeonato de España Universitario.

Las competiciones Autonómicas, Inter.-Autonómicas y fases finales del Campeonato de España se celebran con reglamentos, y normas elaboradas por el Comité Español de Deporte Universitario y que son publicadas anualmente por el B.O.E.

**2. Actividades recreativas.** Son aquellas actividades dirigidas normalmente por especialistas y organizadas por el Servicio de Deportes y demandadas por la comunidad universitaria. La oferta suele ser muy numerosa y abarca un gran número de actividades deportivas. Para muchas Universidades, estas actividades se están convirtiendo en el eje central de su programación. Así por ejemplo, la Universidad de Valladolid a través de su Servicio de Deportes, mantenía las siguientes:

- Aerobic, gimnasia de mantenimiento, tenis, squash, padel, natación, artes marciales, piragüismo, equitación, yoga, esgrima, musculación, aerodelismo, tiro olímpico, tiro con arco, senderismo, escalada, cicloturismo, atletismo, semanas de esquí, descenso piragua del Canal de Castilla, campus y campamentos deportivos.

**3. Actividades de formación.** Son actividades que organizan los Servicios de Deportes en colaboración con las Facultades y Escuelas y que sirven para completar la formación de los estudiantes. Normalmente, suelen estar reconocidos con los créditos correspondientes y son de libre elección. La oferta de cursos, en la mayoría de las Universidades, es muy variada y supone en muchos casos una de las peculiaridades que distingue a las Universidades.

**4. Actividades de investigación.** A través de las facultades y escuelas, o bien directamente a través del Servicio de Deportes, se promueven diversos proyectos de investigación dentro del campo deportivo y a través de las convocatorias que anualmente convocan las propias Universidades o las instituciones correspondientes.

### **3.7.3. El deporte para todos en la Segunda Edad**

Coubertin en una carta dirigida a los miembros del COI, fechada en Lausanne en enero de 1919, señala *“Quisiera ver un lugar donde los concursos y los récords fuesen desterrados pero donde cada adulto, en cualquier momento, según su conveniencia, pudiera sin riesgo de ser espiado o criticado, dedicarse gratuitamente a los ejercicios más simples: carreras, saltos, lanzamientos, gimnasia y por un precio razonable practicar el boxeo, recibir una lección de esgrima, montar a caballo en un picadero, o nadar en una piscina”*.

Y en enero de 1929, Coubertin hace una declaración enérgica y categórica: *“Todos los deportes para todos. He aquí una fórmula que va a ser tachada de locamente utópica. Pero me trae sin cuidado. Lo he pensado y meditado ampliamente y la considero justa y posible, de ahí que los años y las fuerzas que me resten serán empleados en hacerla triunfar pues lo que interesa es el espíritu deportivo”*.

Durante el XII Congreso Olímpico (1995) y a través de las comisiones, elaboraron un documento donde se plasmó el contenido ideológico del Deporte para Todos para el Tercer Milenio y que en resumen es el siguiente:

- ❖ La difusión del deporte para todos es de vital importancia para conservar y mejorar la salud social, evitar enfermedades, y posibilitar la rehabilitación,

siendo además elemento preventivo de las lacras sociales que afligen al mundo de las drogas, alcoholismo, tabaquismo, etc. De ahí que el Deporte para Todos sea objetivo de interés para gobernantes, instituciones públicas y privadas, profesionales del deporte, científicos, federaciones deportivas, clubes, organizaciones internacionales, etc.

- ❖ El deporte es un derecho que pertenece a la humanidad sin distinción de sexos, edades, culturas o condición social. Ampara con su práctica a los discapacitados, quienes, quienes en su acción deportiva, se encuentran amparados por la Carta Olímpica.
- ❖ Es cometido de las Federaciones Internacionales, para el progreso del Movimiento Olímpico, promover planes de educación deportiva sin ningún tipo de limitación por razones de sexo, edad, raza o condición física, destacándose en éste tipo de actividad la potenciación de los factores familiares, educativos y de unidad social.
- ❖ Promover un plan a nivel mundial, para difundir el Deporte para Todos, a través del Comité Olímpico Internacional, la UNESCO y los Comités Olímpicos Nacionales, especialmente de aquellos países más ricos.
- ❖ Promover políticas informativas para que los medios de comunicación, presten una especial atención al movimiento de deporte para todos y a efectos de darles trascendencia a nivel de noticias, invitar a grandes figuras del deporte para provocar la atención de la sociedad.
- ❖ El Deporte para Todos, engloba todas las formas conocidas del deporte, excepto cuando se trata de deporte de alto nivel o de alto rendimiento.
- ❖ A nivel nacional, los estados deben tomar medidas para mantener una atención prioritaria y de desarrollo del Deporte para Todos, invirtiendo todo lo que sea necesario para su promoción.

# EL GIMNASTICON

Método completo para mantener una buena salud a través del ejercicio físico, el deporte y una alimentación sana equilibrada

1. Control de la salud y de la condición física

2. Alimentación sana y equilibrada

3. Ejercicios gimnásticos:  
ejercicios para mantener un buen  
tono muscular y ejercicios de  
estiramiento

4. Practicar de forma regular un deporte

5. Participar anualmente en unos Juegos Deportivos para Veteranos

**El Gimnasticón.** Es un método completo para mantener una buena salud a través del ejercicio físico, el deporte y una alimentación sana equilibrada

## Objetivos:

- Mantener unos niveles óptimos de salud.
- Evitar las enfermedades de la civilización.
- Retrasar el envejecimiento.
- Mejorar las relaciones sociales.

## Objetivos específicos

- Mantener una buena condición física.
- Promover el tejido asociativo.
- Mantener una buena capacidad motriz.
- Practicar un deporte.
- Participar en actividades deportivas comunitarias.

### 1. Control de la salud y de la condición física

- Reconocimiento médico anual.
- Valoración del nivel actual de condición física (test de Ruffier-Dickson, test de Burpee, test de Cooper, Índice de obesidad, test de flexibilidad, test de fuerza abdominal, test de fuerza de piernas).

### 2. Alimentación sana y equilibrada

- El significado de la alimentación.

- Componente de los alimentos.
- El aporte energético.
- Concepto de peso ideal. La obesidad.

### **3. Ejercicios gimnásticos**

- Ejercicios para mantener una buena postura.
- Ejercicios para mantener un buen tono muscular.
- ejercicios de estiramiento.
- Ejercicios aeróbicos.

### **4. Ejercicios aeróbicos**

- Caminatas.
- Correr-andar-correr.
- Carrera continua.
- Natación.
- Bicicleta.

### **5. Practicar de forma regular un deporte**

- Juegos tradicionales.
- Juegos de pala y raqueta.
- Juegos de bastón.
- Deporte acuáticos.
- Deportes de montaña.
- Deportes aéreos

## **6. Participar anualmente en unos Juegos Deportivos para Veteranos**

- Para desarrollar las relaciones sociales.
- Como estímulo para mantener a lo largo del año, una buena condición física.
- Practicar un turismo activo: "Haz turismo y practica tu deporte favorito".

### **3.7.4. Actividades Físico-deportivas para la Tercera Edad**

Las estadísticas oficiales nos señalan el crecimiento continuo de la población de edad avanzada. En nuestro país existen actualmente más de siete millones de personas de más de sesenta años, lo que supone un porcentaje muy importante con respecto de la población total, y esta situación es extensiva a la mayoría de los países de nuestro entorno europeo. De acuerdo con estas cifras, no cabe duda de que estamos asistiendo al nacimiento de una nueva civilización, que está afectando al orden económico, social, y político, por lo que ya se está suscitando un interés creciente a favor de las personas de la tercera edad, reconociéndolo como un fenómeno socio-cultural de características totalmente nuevas y que necesita respuestas urgentes por parte de la sociedad para solucionar su problemática (Castro, 1990).

Para este nuevo mundo en el que ya estamos inmersos, debemos ofrecer como una contribución más para la mejora de los problemas de la tercera edad, la posibilidad de que a través de ejercicios físicos podamos ayudar a solucionar, o por lo menos retrasar el mayor tiempo posible, las causas que hacen que nuestros mayores vivan aislados, inactivos y con una dependencia casi absoluta del resto de la sociedad.

El tipo de actividades que se proponen presentan la ventaja de poder ser practicadas por la mayoría de las personas de edad y nos permite llegar a los objetivos a fines que consideramos necesarios para conseguir una mejor calidad de vida:

- Autonomía física.
- Mejora de las relaciones sociales.
- Placer por el movimiento.

Esta nueva idea de la práctica deportiva, a la medida de cada uno y según sus posibilidades, eliminando el carácter eminentemente competitivo, se encuadran el movimiento moderno de “DEPORTE PARA TODOS”, como oferta para aquellos que entienden la actividad física-deportiva como fuente de salud, de acondicionamiento físico y de integración social.

Practicando regularmente actividades físicas, aunque no podemos oponernos a ciertas modificaciones propias de la edad, sí nos puede servir para retardar su aparición. No nos quitará años de encima pero nos va a ayudar a llevarlos mejor, retrasando los signos lógicos de la regresión física.

## **Método de trabajo**

### **1. Antes de empezar**

- Control médico.
- Control del esfuerzo.
- La respiración.
- Calentamiento.

### **2. Programa básico**

- Ejercicios gimnásticos.
- Caminatas.
- Correr-andar-correr.
- Nadar.
- Andar en bicicleta.

### **3. Programa complementario**

- La práctica de un deporte que complemente las actividades de mantenimiento del programa básico. Son deportes, que deben tener como características:

- Fáciles de aprender.
- El tipo de esfuerzo sea siempre muy moderado.
- Que no suponga ningún tipo de riesgo.

#### **4. Modalidades deportivas que reúnen las características señaladas**

- Bailes y danzas tradicionales.
- Juegos tradicionales (bolos, tanga, chito, el juego de la rana, etc.).
- Deportes al aire libre (senderismo, orientación deportiva, esquí de travesía, etc).
- Juegos de bastón como el golf.
- Juegos de pala y raqueta como el bádminton o el tenis de mesa.
- Deportes acuáticos como la vela ligera.
- Gimnasias suaves, como el yoga, tai chi, etc.

#### **4. Alimentación sana y equilibrada**

#### **5. Consejos útiles y contraindicaciones**

#### **6. Forma de crear un club de actividades deportivas en la tercera edad**

### **3.7.5. El Deporte para Todos en las personas con Discapacidad**

Según datos que manejan la organización de Naciones Unidas y la organización Mundial de la Salud, señalan que existen en el mundo unos 500 millones de personas con discapacidad, lo que supone un 10 % de la población del planeta (ONU, 1982). En el caso de la Unión Europea, las últimas estadísticas señalan que hay 30 millones de europeos con algún tipo de discapacidad (DO, C/397, 1994), lo que supone también un 10 % de la población europea y en el caso de nuestro país, las recientes estimaciones del Estado, apuntan que el número de personas discapacitadas, rondan en torno a los dos millones trescientas mil.

Aunque el derecho al ocio es una conquista social reconocida en las más importantes declaraciones internacionales, y por tanto no debería ser necesario justificar el derecho al ocio de las personas discapacitadas, lo cierto es, que dadas las dificultades y discriminaciones que aún tiene que soportar el deportista con discapacidad a la hora de practicar y disfrutar de actividades relacionadas con el ocio, que ha supuesto en la práctica que se ha tenido que conquistar, uno a uno, casi todos los derechos civiles, políticos, sociales y culturales que, a todos los ciudadanos otorga la Carta de las Naciones Unidas desde 1948, es necesario crear políticas y programas específicos que puedan garantizar ese derecho (Deusto, 1994).



## Objetivos

- El ocio se debe entender desde el punto de vista humanista, como marco fundamental de desarrollo y crecimiento humano integral.
- El ocio para las personas con discapacidad, debe estar dirigido desde una perspectiva multidimensional, es decir que sirva para distintos propósitos: preventivo, educativo, terapéutico y rehabilitador.
- Es necesario integrar a las personas discapacitadas en la sociedad, potenciando todas aquellas actividades que tengan como objetivo su plena participación, corrigiendo todas aquellas iniciativas tendentes a perpetuar la segregación y el aislamiento.
- Implicar a todas las personas con discapacidad en todos los proyectos que se elaboren y donde ellos, vayan a participar de forma activa.
- Es necesario, implicar a toda la sociedad para que tome conciencia y participe sobre todo en eliminar estereotipos y barreras tanto físicas como de actitud hacía ellos.

El ocio de las personas con discapacidad fue inicialmente planteado con meros fines terapéuticos y rehabilitadores y simultáneamente como simples actividades complementarias que servían para ocupar el excesivo tiempo libre del que disponían muchas veces. Sin embargo, de esa situación surgió una disciplina y un campo de actuación llamado ocio terapéutico, que fue evolucionando hacia el reconocimiento de la importancia del ocio en la vida de las personas con discapacidad, hasta llegar a nuestros días, donde ya el concepto de ocio está legitimado como una manifestación de interés y como campo de intervención, reconociéndolo con el nombre de ocio recreativo u ocio especial.

Los principios que han guiado la acción a favor de las personas con discapacidad también han ido cambiando en los últimos años, ayudados por un lado, por las recomendaciones de las organizaciones internacionales y por otro por los grupos interesados en seguir avanzando en el ocio como desarrollo humano. Se ha pasado de apelar a la caridad, la compasión y las necesidades de aislamiento, a defender las ideas de normalización, integración, autonomía personal y, sobre todo, la de equiparación e igualdad de oportunidades (Gorbeña, González y Lázaro, 1997).

## El derecho al ocio de las personas con discapacidad

El punto de partida, lo encontramos en la Declaración Universal de Derechos Humanos (ONU, 1948), donde de forma explícita se señala que los derechos y libertades proclamados, son válidos sin distinción alguna a "*cualquier condición*", en este sentido, la condición de persona con discapacidad quedaría recogida en ese término. Con respecto al ocio, la Declaración recoge, importantes aspectos como son el derecho al descanso, al tiempo libre y a las vacaciones periódicas pagadas, a

satisfacer los derechos culturales, la libre expresión artística y el libre derecho a la libertad de asociarse y reunirse.

En 1978, durante la Conferencia General de la UNESCO, en el artículo 1.3. recoge que se han de ofrecer oportunidades especiales a los [...] deficientes, a fin de hacer posible el desarrollo integral de su personalidad gracias a unos programas de educación física y deporte adaptados a sus necesidades. Se reconoce asimismo, que el deporte debe favorecer la plena integración en la sociedad (art. 2.1.) y que los programas deben dar prioridad a las necesidades de los grupos desfavorecidos de la sociedad (art. 3.1.).

En 1993, se celebra en Viena la Conferencia Mundial de Derechos Humanos, de la que surge la Declaración de Viena y un Programa de Acción, donde, entre otras cosas se señala que se debe tener en cuenta “el respeto al principio de la igualdad de derechos y la autodeterminación de las personas, la paz, la democracia, la justicia, igualdad, legalidad, pluralismo, desarrollo, mejores estándares de vida y solidaridad. La Declaración recoge con detalle los derechos de todos los grupos desfavorecidos, las minorías o los colectivos especialmente vulnerables. El punto 22, trata los aspectos relacionados con las personas con discapacidad, señalando: *“que es necesario prestar especial atención para asegurar la no discriminación, y el igual disfrute de todos los derechos humanos y libertades fundamentales por parte de las personas discapacitadas, incluida su participación activa en todo lo relacionado con la sociedad”*.

En el Programa de Acción, en la sección dedicada a la igualdad, Dignidad y Tolerancia, se señala, entre otras cosas, que *“la conferencia Mundial de Derechos Humanos se reafirma que todos los derechos humanos y las libertades fundamentales son universales y por ello han de incluir sin reservas a las personas con discapacidades”*. Todas las personas han nacido con los mismos derechos y poseen los mismos derechos a la vida y al bienestar, la educación y el trabajo, a una vida independiente y a una participación activa en todos los ámbitos de la sociedad. Asimismo, señala en otro punto que *“El lugar de las personas discapacitadas está en todas partes. Las personas con discapacidad deben tener garantías de igualdad de oportunidades a través de la eliminación de barreras determinadas socialmente, bien sean físicas, económicas, o psicológicas, que excluyen o restringen su plena participación integra en la sociedad”*.

En la década de los setenta, la Organización de Naciones Unidas elabora el Programa de Acción Mundial para las Personas con discapacidad y se declara la Década Mundial de las Personas con Discapacidad, la Declaración de Derechos del Retardado Mental de 1971, la Declaración de los Derechos de los Impedidos de 1975, la Declaración sobre las personas Sordo-Ciegas de 1979 y la llamada Declaración de Sundberg de 1981. Terminado este período, con la celebración del Año Internacional de los Discapacitados. Ya en la década de los ochenta, podemos señalar las siguientes acciones: Programa de Acción Mundial para las Personas con Discapacidad y la Declaración del Decenio Mundial de las Personas con Discapacidad (1983-1992). El Programa de Acción Mundial, publicado en 1988 por el Real Patronato de prevención y de Atención a Personas con Minusvalías, es un detallado escrito, donde se recogen los

aspectos relativos al ocio de las personas con discapacidad (Gorbeña, González y Lázaro, 1992):

- *Recreación: Los estados miembros deben procurar que las personas con discapacidad tengan las mismas oportunidades que los demás ciudadanos para participar en actividades recreativas. Esto supone la posibilidad de utilizar restaurantes, cines, teatros, bibliotecas, etc., así como zonas de vacaciones, estadios deportivos, hoteles, playas, y otros sitios de recreo. Los estados miembros deben adoptar medidas para eliminar todos los obstáculos en este sentido.*
- *Deporte: Se reconoce cada vez más la importancia de los deportes para las personas con discapacidad. Por lo tanto, los estados miembros deben estimular todas las formas de actividades deportivas de estas personas, entre otros medios, mediante el suministro de instalaciones adecuadas y la organización apropiada de tales actividades.*

Durante la década de los noventa, el documento más importante elaborado por la ONU, ha sido el de Las Normas Uniformes para la Equiparación de oportunidades de las personas con discapacidad de 1993, que constituye en estos momentos, la herramienta más relevante para defender el derecho al ocio de la persona con discapacidad (publicado en el Boletín del Real Patronato de prevención y de Atención a Personas con Minusvalía, 1994). El documento se articula en cuatro apartados: requisitos para la igualdad en la participación, esferas previstas para la igualdad de participación, medidas de ejecución y mecanismo de supervisión.

El Comité responsable del Deporte dentro del Consejo de Europa, después de unos años de andadura, lleva a cabo la elaboración de la Carta Europea del Deporte para Todos: personas con discapacidad, que fue adoptada como Recomendación por los gobiernos de los Estados Miembros, en 1986. La Carta, señala que el deporte es un factor esencial de readaptación y de integración y que deberían intensificarse las actividades deportivas fomentando su desarrollo con métodos adecuados de relaciones públicas, formación de personal, ordenación de centros deportivos y promoción de asociaciones. La promoción y el desarrollo del deporte y de las actividades físicas de ocio para todas las personas minusválidas permiten mejorar su calidad de vida, contribuyendo al mismo tiempo a su readaptación integración en la sociedad (CSD, 1992):

### **Carta Europea del Deporte para Todos: personas minusválidas**

#### **Parte A**

1. Tomar las disposiciones necesarias para que todos los servicios públicos y organizaciones privadas afectados sean conscientes de las carencias y necesidades en materia de deportes y actividades de ocio, también durante la educación, de las personas minusválidas, no sólo de las personas con

minusválías motrices, mentales o sensoriales, sino también de las afectadas por una deficiencia orgánica o psicosomática.

2. Orientar sus políticas a fin de dar a esas personas unas posibilidades adecuadas de participar en actividades físicas de ocio que.
  - Desarrollen su sensación de bienestar y/o mejoren su condición física.
  - Favorezcan su realización a través de las actividades de ocio.
  - Fomenten las relaciones sociales tanto entre ellas mismas como entre ellas y las personas válidas.
3. Estimular a las autoridades competentes para que velen por que las personas minusválidas puedan acceder y utilizar las instalaciones deportivas públicas, e incitarlas a:
  - Tomar en consideración la necesidad de reservar fondos públicos para contribuir a la transformación de las instalaciones existentes a fin de que respondan a las recomendaciones de construcción enunciadas en el anexo A, la exposición de motivos de la presente Recomendación o a normas nacionales equivalentes.
  - Velar en la medida de lo posible, por que las instalaciones deportivas que se construyan en el futuro respondan a dichas recomendaciones de construcción o a las normas nacionales equivalentes.
  - Hacer lo necesario para familiarizar a los proyectistas, arquitectos y directores de instalaciones deportivas con las necesidades de las personas minusválidas.
4. Fomentar la colaboración entre los distintos servicios públicos competentes en materia de deporte para las personas minusválidas, como los servicios de sanidad, protección social, educación y deporte, y sus políticas y actividades.
5. En su caso, fomentar la creación de un órgano de coordinación para el desarrollo del deporte entre las personas minusválidas que agrupe a todos los intereses y competencias pertinentes y útiles.
6. Incitar a quienes financian las actividades deportivas para las personas minusválidas a que tengan en cuenta sus necesidades y exigencias particulares.
7. Fomentar el desarrollo del deporte y de las actividades de ocio para las personas minusválidas como parte integrante de la readaptación y prolongación de la misma, así como para su bienestar general.
8. Fomentar, en su caso, la investigación dirigida a determinar científicamente las ventajas fisiológicas, psicológicas, sociales y de otro tipo que presenta el

deporte para las distintas categorías de personas minusválidas, así como otras investigaciones que parezcan adecuadas.

9. Incitar a los servicios de educación que tomen medidas suficientes para ofrecer una educación física adecuada y efectiva a los niños minusválidos que asisten a las escuelas, y para proporcionar una formación de nivel adecuado a quienes deben enseñarles esta disciplina.
10. Fomentar la adopción de disposiciones para que las personas minusválidas que lo deseen puedan recibir la formación necesaria para hacerse profesores de educación física.
11. Fomentar la formación de educadores minusválidos o válidos que trabajen con las organizaciones deportivas competentes.
12. Velar por que los intereses y opiniones de las personas minusválidas se tengan debidamente en cuenta en la elaboración de la política deportiva.
13. Velar, dentro de los límites constitucionales, por que la presente Recomendación sea observada, asimismo, por los poderes regionales y locales competentes en alguno de los ámbitos anteriormente mencionados.

## **Parte B**

Los gobiernos de los Estados miembros deberían alentar a las organizaciones deportivas competentes a que colaboren estrechamente con ellos con el objetivo de:

1. Definir actividades para las personas minusválidas a todos los niveles de deporte, y velar, en particular, por que se garantice la participación recreativa en el deporte de todas las personas minusválidas.
2. Buscar oportunidades para ofrecer a las personas minusválidas la posibilidad de integrarse en los clubes y organizaciones deportivas profesionales.
3. Alentar a las personas minusválidas a que participen en la elaboración de las políticas deportivas que les afecten.
4. Velar porque en la elaboración de las políticas y en la toma de decisiones, se tengan debidamente en cuenta los intereses de todas las personas minusválidas en materia de deporte.
5. Reconocer que las personas minusválidas podrían aspirar al deporte de élite y participar en el mismo según sus aptitudes, y garantizar que la organización de competiciones no conduzca, en forma alguna, a la explotación física ni psicológica ni financiera de los posibles participantes.

6. Proseguir los esfuerzos, tanto a escala nacional, regional y local como en el seno de las organizaciones deportivas internacionales competentes, para armonizar, simplificar y, en su caso, reducir las categorías de clasificación y los criterios de admisión en las competiciones reservadas a las personas minusválidas.
7. Intensificar los esfuerzos para que las personas minusválidas puedan participar, siempre que lo deseen, en las mismas competiciones que las personas válidas, respetando el principio de la competencia leal y equitativa.
8. Reforzar la coordinación entre sus actividades, con el fin de llegar, tanto a escala internacional como a escala nacional, a una unificación en el seno del órgano de coordinación contemplado en el artículo 5 de la parte A.
9. Desarrollar políticas para informar más ampliamente al gran público sobre el deporte para las personas minusválidas.

La actual Ley del Deporte, recoge explícitamente los aspectos a tener en cuenta para que las personas con discapacidad, puedan acceder sin problemas a programas deportivos: en los principios generales (art. 4.2.), se dice que “es competencia de la Administración del Estado fomentar la práctica del deporte por las personas con minusvalías físicas, sensoriales, psíquicas y mixtas, al objeto de contribuir a su plena integración social”. Posteriormente, en el Título III, artículos 34 y 40, se recoge el modelo a seguir en el campo del deporte asociado, señalando que sólo habrá una Federación Española por modalidad, salvo las polideportivas para las personas con discapacidad; correspondiendo al gobierno establecer las condiciones para la creación de Federaciones Deportivas de ámbito estatal, en las que puedan integrarse los deportistas con discapacidades físicas, psíquicas, sensoriales y mixtas. De acuerdo con este articulado, las federaciones deportivas para personas con discapacidad que se han ido creando son las siguientes:

- Federación Española de Minusválidos Físicos
- Federación Española de Minusválidos Psíquicos.
- Federación Española de Minusválidos sensoriales (/invidentes).
- Federación Española de Paralíticos Cerebrales.
- Federación Española de Sordos.

También se aborda la cuestión de las instalaciones deportivas (art. 70), obligando a que en la planificación y construcción de las mismas se favorezca la utilización deportiva polivalente, teniendo en cuenta los diferentes deportes, la máxima disponibilidad horaria y los distintos niveles de práctica de los ciudadanos. Además las instalaciones deberán ser accesibles y sin barreras ni obstáculos que imposibiliten la libre circulación de personas con discapacidad física o de edad

avanzada; asimismo, los espacios interiores de los recintos deportivos deberán estar provistos de las instalaciones necesarias para su uso normal por estas personas.

### **Bibliografía del capítulo 3**

- Ander-Egg, E. (1981).** *¿Qué es la animación sociocultural?*. Marsiega, Madrid.
- Ander-Egg, E. (1989).** *La animación y los animadores*. Narcea, Barcelona
- Ander-Egg, E. (1991).** *Cómo elaborar un proyecto*. Humanitas, Buenos Aires.
- Ander-Egg, E. (1999).** *El léxico del animador*. Colección: Escuela de animación. CCS, Madrid.
- Ander-Egg, E. (2000).** *Metodología y práctica de la animación sociocultural*. Escuela de animación. CCS, Madrid.
- Ander-Egg, E. (2002).** *Cómo hacer reuniones eficaces*. Colección: Escuela de animación. CCS, Madrid.
- Anderson, Dibble, Mitchel y Piyerbergen (1977).** *Nutrición humana. Principios y aplicaciones*. Bellaterra, Barcelona.
- Antons, K. (1990).** *Práctica de la dinámica de grupos* Herder. Barcelona.
- Anzieu, D. y Martín J. (1971).** *La dinámica de los grupos pequeños*. Kapelusz, Buenos Aires.
- Arribas, H. y Fraile, A. (1997).** *Hacia un deporte escolar participativo*. Actas del II Simposium Internacional Universitario de Educación Física y Deporte Escolar. Cienfuegos, Cuba.
- Besnard, P. (1999).** *La animación sociocultural*. Paidós Educador, Barcelona.
- Castro, A. (1990).** *La Tercera Edad, tiempo de ocio y cultura*. Editorial Narcea y Ministerio de asuntos sociales.
- Cátedra de Ocio y Minusvalía (1995).** *El Ocio en la vida de las personas con discapacidad*. Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao.
- Cembranos, F., Montesinos, D. H. y Bustelo, M. (1989).** *La animación sociocultural: una propuesta metodológica*. Madrid: Popular S.A.
- Conseil de l'Europe (1985).** *Sport pour les personnes ages*.
- Courfont, A. (1978).** *Una buena edad. La tercera edad*, Editorial Debate.
- Coutier, D., Camus, Serkara, A. (1980).** *Mouvement et animation physique troisième*.
- Cuenca, M. (1985).** *Educación para el ocio. Actividades escolares*. Cincel. Madrid
- Cuenca, M. (1994).** *La fiesta, realidad de ocio: elementos de análisis y reflexión*. En Letras de Deusto, nº 63, Bilbao.

- Cuenca, M. (1997).** *El Derecho al Ocio de las personas con discapacidad.* Instituto de Estudios de Ocio. Universidad de Deusto. Bilbao.
- Diez, M. (1994).** *ONU, ABC de las Naciones Unidas.* Nueva Cork, Departamento de información.
- Elizasu, C. (1999).** *La animación con personas mayores.* Colección: Escuela de animación. CCS, Madrid.
- Ellena, G. A. (1989).** *Animazione Socioculturale.* Grupo Abelle, Torino.
- Enríquez, J.C. (1996).** *Costumbres festivas y diversiones populares burlescas (Vizcaya, 1700-1833).* Ed. Beitia, Bilbao.
- Escámez, J. y Ortega, P. (1986).** *La enseñanza de las actitudes y valores.* Nau Llibres, Valencia.
- Escuela Canaria del Deporte (1998).** *Dinamización deportiva en el centro escolar.* Gobierno de Canarias.
- Esteve, G. (1999).** *Recorridos urbanos en el tiempo libre.* Colección: Escuela de animación. Madrid: CCS.
- Fauroebert, L. (1988).** *En forma después de 60 años.* Ediciones Mensajero, Bilbao.
- Fraille Aranda, A. (1993).** *Un modelo de formación permanente para el profesorado de educación física.* Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Francia, A. y Fernández, J. D. (1995).** *Animar con humor.* Colección: Plan de formación de animadores. CCS, Madrid.
- Francia, A., Martín, A. y Esteba, C. (1993).** *Análisis de la realidad.* Colección: Plan de formación de animadores. CCS, Madrid.
- Franch, J. y Martinell, A. (1986).** *La animación de grupos de tiempo libre y vacaciones.* Cuadernos de Pedagogía. Laia, Madrid.
- Freire, P. y col. (1988).** *Una educación para el desarrollo: La animación sociocultural.* Madrid: Fundación Banco Exterior. Col. Seminarios y Cursos.
- Froufe, S. y Romero, A. (1986).** *Proyecto pedagógico: diseño y práctica.* Huelva: Escuela Universitaria de Magisterio de Huelva.
- Froufe, S. y Sánchez, M. A. (1990).** *Animación sociocultural. Nuevos enfoques.* Salamanca: Amarú.
- García Ferrando, M. (1986).** *Hábitos deportivos de los españoles. Sociología del comportamiento deportivo.* Madrid: Ministerio de cultura. Consejo Superior de Deportes. Instituto de Ciencias de la Educación Física y del Deporte.
- García Ferrando, M. (1990).** *Aspectos sociales del deporte. Una reflexión sociológica.* Madrid: Alianza Editorial, Consejo Superior de Deportes.
- Gorbeña, S., González, V.J., Lázaro, Y. (1997).** *El derecho al ocio de las personas con discapacidad.* Edit. Universidad de Deusto, Bilbao.
- Harichaux, P. Rougier, G. Palis, M. (1982).** *Activités physique et troisième âge.* Edita Chirons sport, París.



- Hernández, M. (1994).** *Marco conceptual: las actividades deportivas-recreativas.* Apunts, 37, Barcelona.
- Hernández, M. (1995).** *Actividades físico-deportivas para la Tercera Edad.* Ministerio de Asuntos Sociales. Instituto Nacional de Servicios Sociales. Madrid.
- Hernández, M. (1997).** *Juegos y Deportes Alternativos.* Ed. MEC, Madrid.
- Hernández, M. (1998).** *Juegos de Pala y Raqueta.* Ed. MEC., Madrid.
- López de Ceballos, P. y Salas, M. (1991).** *Formación de animadores y dinámicas de la animación*
- López Yeste, A. (1999).** *El deporte en la Universidad Politécnica de Valencia.* Un estudio desde la psicología social del consumidor. Universidad de Valencia.
- Llull, J. (1999).** *Teoría y práctica de la educación en el tiempo libre.* Colección: Escuela de animación. CCS, Madrid.
- Maccio, C. (1977).** *La animación de los grupos.* Editorial Moraes, Lisboa.
- Maiztegui, C. y Pereda, V. (2000).** *Ocio y Deporte escolar.* Instituto de Estudios de Ocio, Bilbao.
- Martín Andrés, O. (1996).** *Manual práctico de organización deportiva.* Gymnos, Madrid.
- Martín, A. y col. (1995).** *Actividades lúdicas: el juego, alternativa de ocio para jóvenes.* Popular, S.A.  
Madrid.
- Martín, O. (1993).** *Juegos y recreación deportiva en el agua.* Ed. Gymnos, Madrid.
- Mestre, J.A. (1995).** *Planificación deportiva. Teoría y práctica.* Ed. INED, Barcelona.
- Ministère du temps libre de la jeunesse et des sports (1985).** *Vivre en forme après 60 ans,* París.
- Ministerio de Educación y Ciencia (1996).** *La actividad física y deportiva extraescolar en los centros educativos.* Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Montull, J. A. (1992).** *Juegos y más juegos para el tiempo libre.* Colección: Ocio y tiempo libre. Madrid: CCS.
- More, T. y Solé, R. (1996).** *Cómo preparar y organizar unas colonias escolares.* Paidotribo.  
Barcelona.
- Mucchielli, R. (1972).** *La dinámica de los grupos.* Ibérico Europea de Ediciones S.A.  
Madrid.
- Naciones Unidas (1988).** *Programa de Acción Mundial para las Personas con discapacidad.* Madrid, Real Patronato de Prevención y de Atención a Personas con Minusvalía.
- Oliveras, O. (2000).** *Recursos para el tiempo libre / 4.* Colección: Escuela de animación. CCS, Madrid.

- Orlick, T. (1986).** *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición.* Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990).** *Libres para cooperar, libres para crear (nuevos juegos y deportes cooperativos).* Paidotribo, Barcelona.
- Palomo, M-T. (2001).** *Liderazgo y motivación de equipos de trabajo.* ESIC, Madrid.
- Pérez, F. (2001).** *Recursos para el tiempo libre / 5.* Colección: Escuela de animación. Madrid: CCS.
- Pieper, J. (1974).** *Una teoría de la fiesta.* Ed. Rialp, Madrid.
- Quintana, J. M. (1985).** *Fundamentos de la animación sociocultural.* Madrid: Narcea.
- Rodríguez, M. E. (1982).** *Tiempo libre y actividades extraescolares.* Temas monográficos de educación. Anaya, Madrid.
- Sánchez, A. (1992).** *La animación hoy.* Colección: Plan de formación de animadores. CCS, Madrid.
- Santos, F. y Montalvo, A. (1995).** *El asociacionismo deportivo.* Madrid: MEC. Consejo Superior de Deportes. Colección Deporte y Municipio.
- Stoppani, J. (2000).** *El servicio deportivo y recreativo municipal. Modelos y programas para su desarrollo.* Gymnos, Madrid.
- Urcola, J.L. (2001).** *Dirigir personas en tiempos de cambio.* ESIC, Madrid.
- Ventosa, V. (1994).** *Guía de recursos para la animación.* Colección: Plan de formación de animadores. Madrid: CCS.