

ANÁLISIS Y CUADROS HISTÓRICOS DEL JUEGO DEPORTIVO

Necesariamente a la hora de delimitar el estudio del juego deportivo, había que definir su campo de acción por lo que la introducción tuvo que extenderse algo más de lo previsto en un principio. El hecho de identificar al juego deportivo como una manifestación cultural, que se ha dado a lo largo de la historia de la humanidad como algo imprescindible y necesario, nos ha obligado a señalar con claridad cuáles han sido sus características y sobre todo los objetivos que han prevalecido en las distintas épocas históricas analizadas.

Sobre la base de que la cultura identifica claramente a los miembros de una sociedad y que la misma razón los lleva a actuar de forma colectiva en todos los planteamientos sociales y culturales de forma que todo el complejo de conocimientos, creencias, arte, moral derecho, costumbres y por supuesto el juego deportivo tiende a ser el mismo dentro de la cultura de cada pueblo. La cultura se refiere siempre al estilo de vida total, socialmente adquirido de un grupo de personas y que incluye los modos de pensar, sentir y actuar. Sencillamente la cultura es lo que nos distingue a los humanos del resto de los animales y en un mínimo de palabras la cultura son comportamientos que se adquieren dentro del grupo social en que nos ha tocado vivir.

El juego deportivo por tanto es también una manifestación cultural que adquirimos a través de la relación que mantenemos con nuestra cultura de origen y que reúne por ello todas las características de la propia cultura, incidiendo en una más que en otras, dependiendo de los intereses y gustos de cada época histórica. Así podemos decir que el juego deportivo se aprende, es decir, que el hombre de acuerdo con su dotación genética es capaz de aprender y adquirir todo tipo de movimientos, desde los más sencillos como el andar, correr, saltar, trepar, lanzar, etc., hasta los más complejos, incluyendo incluso la creación de nuevas formas. El juego deportivo es simbólico pues, está lleno de convencionalismos, gestos y códigos que sólo entienden los que conocen el juego. El juego deportivo ha servido siempre al hombre como entrenamiento en su lucha por la supervivencia, mejorando constantemente las habilidades necesarias para afrontar con éxito los retos de la vida. El juego deportivo mantiene siempre unas normas o reglas de conducta que el grupo acepta y cumple normalmente. Desde las comunidades primitivas, ciertas actividades lúdicas o de educación física informal, han cumplido funciones selectivas y evolutivas entre los animales, incluido el hombre. Los mejores corredores, nadadores, saltadores, luchadores o los más habilidosos eran el producto normal de la necesidad de defenderse, atacar o luchar contra la penuria o afrontar los peligros con éxito. Ha ocurrido también en épocas históricas y se puede observar claramente en los juegos deportivos practicados por esas culturas (Egipto, Grecia, roma o más tarde en la Edad Media con los torneos y justas).

Dependiendo del momento, ciertas actividades deportivas utilizadas con fines utilitarios, pueden convertirse en meras actividades lúdicas, eliminando el carácter utilitario con el que se idearon, cuando dejan de ser necesarias (en España, podemos señalar como ejemplo los torneos medievales que con el tiempo se convirtieron en el juego de cañas o de cintas, eliminando parte o toda su agresividad). Este efecto suele ser reversible y así en nuestros días un deportista que practica el deporte con una intención



recreativa, puede convertirlo en utilitario, desde el momento que lo transforma en deporte profesional.

El juego deportivo es dinámico pues al igual que la cultura, cambia constantemente a las nuevas situaciones, también el deporte se adapta a las nuevas formas culturales y a los gustos e intereses de las personas de cada época. Incluso en aspectos tan aparentemente alejados como pueden ser los sistemas de valores de una sociedad o sus creencias, el juego deportivo ha estado siempre presente. Desde las culturas más primitivas donde el juego deportivo forma parte del propio ritual sagrado y va unido a la fiesta religiosa, hasta en culturas más recientes donde, el juego deportivo se seculariza y es difícil observar alguna relación.

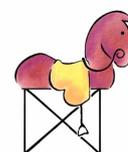
Podemos afirmar que el juego deportivo tanto antiguo como moderno, se ha desarrollado a través de formas adaptadas a los gustos e intereses de cada época y sus características y objetivos se han mantenido a lo largo de la historia de la humanidad aunque con diferentes nombres y significados. En primer lugar hay que señalar que el deporte sobre todo es un juego que se desarrolla a través del movimiento y sujeto normalmente a unas reglas, aceptadas por todos.

Otra característica del juego deportivo, es que siempre han existido, desde el punto de vista de su intencionalidad, varias formas de entenderlo. Por un lado nos encontramos con el deporte recreativo que es el deporte que se practica de una manera desinteresada y libre (concepto del deporte ocio). Por otro, el deporte educativo, que como tal, y de acuerdo con sus fines, lo podemos considerar como una forma utilitaria de hacer deporte y por último el juego deportivo profesional que es cuando lo convertimos en un trabajo esté o no remunerado.

El aspecto agonístico, es otra de las características del juego deportivo. El factor competición en el juego deportivo se da siempre y lo encontramos bien sea enfrentándonos a otras personas o compitiendo contra uno mismo por superar una dificultad (volar, escalar, navegar, etc.). La satisfacción que produce superar un reto impuesto libremente, constituye el carácter propio del juego deportivo y se puede dar bien contra el tiempo, contra el espacio o contra un adversario.

También hay que decir que el origen de la mayoría de los juegos modernos, procede de juegos deportivos anteriores y que con frecuencia formas parecidas las encontramos dentro de los ritos religiosos y guerreros primitivos (por ejemplo los juegos de pelota y las danzas).

La emoción dentro del juego es otro de los aspectos que se han mantenido. Ya Ortega nos señala que existe un impulso primario no sujeto a lo biológico que nos inunda y nos arrolla y que ha ido siempre unido a la evolución de la especie humana. No solamente siente emoción los participantes directos del juego, sino que también, dicha emoción se transmite a los espectadores y a todo el mundo que participa directa o indirectamente del acontecimiento, de forma que puede llegar un momento que se identifiquen totalmente con uno u otro bando y sientan el éxito o la derrota como algo propio. En este sentido el juego cumple la función social dentro de una comunidad donde las personas necesitan sentir pertenecer a un grupo determinado. Defender los



colores de un club, de una ciudad o de un país, representa la exteriorización a través del deporte de la necesidad de formar parte de una cultura determinada.

Cierto grado de incertidumbre es también una característica propia del juego deportivo de todas las épocas estudiadas. El resultado incierto hizo que el juego deportivo se utilizara y se utilice aún en nuestros días como juego de apuestas. Eso unido a que el juego es siempre irreplicable, hace posible que halla siempre un alto grado de interés, tanto entre los jugadores como entre los espectadores y que el juego tienda a perdurar en el tiempo a pesar de que sean los mismos contendientes o el mismo juego.

Secularización. El juego deportivo estuvo muy ritualizado tanto en épocas prehistóricas, como en las primeras culturas urbanas. Asimismo podemos decir que en Grecia siguió teniendo una relación muy estrecha con todo lo relacionado con el culto y lo sagrado (de hecho la mayoría de los juegos organizados en la Grecia clásica, están relacionados con el culto a los dioses o se celebran con motivo de algún acto fúnebre); sin embargo, el juego deportivo en Grecia, concebido bajo un prisma filosófico, es un elemento educativo básico para la formación del espíritu. En Roma el juego deportivo careció del sentido educativo y humanitario de los griegos y exceptuando los primeros momentos de su historia donde el sentido religioso estaba aún acentuado, posteriormente el deporte se seculariza, transformándose el juego y los espectáculos públicos en una diversión al servicio del emperador. En la Edad Media se deja sentir ostensiblemente la influencia de la Iglesia Católica, de tal forma que la mayoría de las actividades deportivas guardan una estrecha relación con todo lo religioso, celebrándose casi siempre con motivo de fiestas o conmemoraciones organizadas por la propia Iglesia Católica. Durante los siglos XVI y XVII, el juego deportivo tiende a secularizarse, a pesar de los intentos de la Iglesia de controlarlo a través de normas restrictivas, como las bulas de los papas con respecto a las justas y torneos y especialmente los toros y la danza. Durante el siglo XVIII, aumenta el grado de secularización del juego deportivo, sobre todo aquellos juegos más arraigados en la población (toros, danza, pelota y bolos). Aunque generalmente se utilizan aún las fiestas religiosas como las romerías, el juego deportivo comienza una autonomía clara con respecto al mundo religioso.

Burocracia. Las sociedades primitivas se caracterizan por no tener ningún tipo de organización, apareciendo en algunos casos un mínimo de reglas, destacándose en este sentido el grado de burocratización alcanzado por el juego de la pelota maya. En las culturas urbanas primitivas el juego deportivo se manifiesta por las reglas emanadas en los manuales babilónicos e hititas sobre la equitación. En Grecia la burocratización se hace palpable a través del papel de las asociaciones y clubes deportivos y de su propia organización interna, por la planificación deportiva gestionada por funcionarios, por la gestión de las instalaciones y la elaboración de los programas o por la organización de todas las actividades deportivas, responsabilidad que recaía en el Estado. En el caso de Roma, el juego deportivo llega a un alto grado de burocratización, estando ligado completamente al Estado su funcionamiento y al emperador y su política. Uno de los aspectos esenciales del deporte en la Roma antigua es el uso del deporte como arma política y manipuladora de las masas. Existen escuelas de atletas y gladiadores, organizados en corporaciones, dirigidas por funcionarios, todo ello bajo el patronato del Emperador. En la Edad Media son los torneos y justas, sobre todo, las que mantienen



unas reglas estrictas de funcionamiento. En cuanto a la caza se dispone también de las reglas de la montería, donde se describen de forma pormenorizada las reglas que tiene que seguir el montero. De todos los juegos estudiados en esta época, los menos burocratizados son los juegos de pelota, los toros y la danza. Durante la Edad Moderna (siglos XVI y XVII), el juego más burocratizado fue el juego de cañas, que exigía un ritual muy estricto para su desarrollo. También los toros empiezan a organizarse y ya en esta época aparecen dos tipos de corridas: las ordinarias que organizaban los consejos municipales y las extraordinarias que organizaba la Casa Real. Además la corrida estaba sujeta a un ritual que incluía la traída de los toros de la dehesa y la lidia en sí. La caza siguió manteniendo sus reglas de los siglos pasados, sobre todo en las cacerías reales y en cuanto a la danza surgen escuelas, donde se enseñan una serie de pasos y evoluciones determinadas que se utilizaban posteriormente en las fiestas de salón y en las presentaciones y celebraciones de la corte. En cuanto a los bailes populares, en general fueron más espontáneos y con pasos y movimientos más libres. El juego de pelota siguió siendo un juego de nobles y excepto las reglas propias del juego, no tuvo ningún otro tipo de organización. En el siglo ilustrado, hubo un intento de los Borbones de controlar los juegos deportivos y de ahí que desde los primeros momentos promulgan disposiciones, ordenando un registro general de todos ellos. Debido a este hecho, se conservan gran cantidad de datos sobre el juego deportivo en los ayuntamientos y parroquias. También debemos destacar el intento de los ministros ilustrados de utilizar el juego deportivo como instrumento educativo al servicio del Estado. En general se puede decir que la mayoría de los juegos deportivos tuvieron durante este siglo un grado de burocratización muy bajo a excepción del juego de toros, que alcanza en este siglo un grado de organización similar al actual y los juegos de pelota que mantienen el auge del siglo anterior y en algunos casos lo acrecientan (casos del País Vasco y Valencia preferentemente).

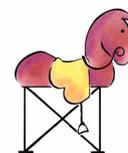
Identidad social. En las culturas primitivas el juego deportivo mantiene una relación a nivel familiar y de banda sirviendo como elemento de cohesión de los distintos grupos culturales. En las culturas urbanas primitivas la identidad social de la etapa anterior se pierde, iniciándose unas relaciones más generalizadas entre los distintos grupos que conforman el Estado. Al ser ya las relaciones extrafamiliares la cultura griega utiliza el asociacionismo deportivo para establecer las relaciones entre los distintos miembros que participan en las actividades: amigos, conocidos, interesados en unos fines concretos, manteniendo un punto de encuentro que será en este caso el gimnasio (lugar de entrenamiento y de relación social). También las ligas panhelénicas sirvieron para crear una conciencia de nacionalidad entre las diferentes ciudades que participaban. En Roma los espectáculos públicos sirvieron no solamente como lugares de encuentro para la convivencia entre los ciudadanos sino que también se utilizaron para hacer política entre los distintos bandos y sobre todo como un arma poderosa al servicio del Emperador. El deporte en la Edad Media identifica perfectamente al grupo social al que se pertenece. Sólo a la clase noble se le permite la práctica de actividades deportivas como la caza, la equitación, los torneos y justas, los juegos de pelota y los toros, teniendo sus propias asociaciones donde se entra a través de un ritual riguroso y selectivo. Sin embargo, en el caso la caza y la pelota, hubo excepciones y así estos juegos fueron tan populares entre los clérigos que en determinados momentos las autoridades eclesiásticas tuvieron que prohibirlos. Los juegos que identifican al pueblo llano están en relación con las



actividades diarias del mundo rural y sobre todo la danza, que a pesar de todas las prohibiciones nunca llegaron a desaparecer. Los siglos XVI y XVII, mantienen la misma estructura social de la época medieval y por tanto los juegos siguen manteniendo a nivel de identidad las mismas divisiones. La nobleza española mantiene sus propios juegos, aunque más ritualizados y siempre mostrando al resto de la sociedad su poder y su riqueza. El pueblo afianza los juegos a nivel rural, como las modalidades de bolos, lanzamientos de barra o rejón, o juegos de lucha y al mismo tiempo se apropia de juegos que la nobleza deja de practicar como el de los toros y los juegos de pelota.

Alejamiento social. En el caso de las sociedades primitivas, prácticamente no existe ningún tipo de alejamiento social ya que las relaciones son en general a nivel familiar o de banda, manteniendo por lo tanto el juego deportivo la misma relación. A nivel de Estado urbano primitivos, al aparecer ya varias esferas de relación entre los componentes de esas sociedades, el juego deportivo comienza a ser más selectivo, apareciendo distintos grupos a la hora de participar en las distintas competiciones que se organizan. En la cultura griega este hecho se acrecienta, dado que el número de esfera es mayor. La competición se hace más versátil y por tanto aumentan las posibilidades de participar en diversas manifestaciones deportivas, organizadas por cada una de las ciudades griegas. En el caso de Roma la competición se manifiesta de una forma exagerada, buscando el espectáculo por encima de cualquier otro objetivo. Esto trae consigo el profesionalismo tanto en el circo con las carreras de bigas y cuadrigas como en el anfiteatro con las luchas gladiatorias. En la Edad Media, el alejamiento social que se observa en toda la estructura social también se traslada al mundo del juego y en el caso de la Península Ibérica fue más acentuado debido a la relación que durante siglos se mantuvo con la cultura árabe. Hemos visto como proliferaron actividades entre los caballeros de los reinos medievales, incluidos los de los reinos árabes. A partir del siglo XIII el alancear toros junto con los torneos y justas se convirtieron en las actividades más populares de tal forma que no había una fiesta importante que no la organizara dentro de sus festejos. A partir del siglo XVI y XVII las manifestaciones lúdicas, sobre todo la de los nobles, evolucionan hacia formas menos violentas, sobre todo en el caso de las justas y torneos que, en España se transforman en el juego de cañas. Los grupos sociales, aunque se relacionan, no llegan a mezclarse socialmente en ningún momento: El siglo XVII, siglo festivo por excelencia en España, los nobles juegan y el pueblo asiste como espectador al espectáculo, teniendo siempre estas fiestas un ámbito local. Es a partir del siglo XVIII cuando comienzan a romperse las fronteras a nivel social, y aunque las clases sociales siguen estando muy diferenciadas, existe un acercamiento entre ellas a la hora de compartir los juegos y las diversiones. El gusto por lo popular, hace que durante los momentos de fiesta, las distintas capas sociales se mezclen a excepción de la caza que seguirá siendo un deporte aristocrático.

Especialización. En las sociedades primitivas el juego deportivo está limitado por los factores ecológicos y demográficos. La uniformidad social se refleja en cada uno puede participar en todos los juegos. Por lo tanto a estos niveles no se da aún la especialización aunque aparecen algunos rasgos de esta característica en los juegos de preparación para la guerra y en el juego de pelota mesoamericano. En las culturas urbanas primitivas al diversificarse las actividades, aparecen algunas actividades con un cierto grado de especialización (la gimnasia en Egipto, la carrera de carros de los hititas-



abilónicos o la danza etrusca). En Grecia la especialización llega a un alto grado de perfeccionamiento, existiendo especialistas a todos los niveles: técnicos, especialistas en las distintas modalidades, monitores y médicos. También este hecho se refleja en los programas deportivos y en la diversificación de las instalaciones. Igualmente en Roma se acrecienta el grado de especialización, apareciendo el deportista profesional, con escuelas donde se forman y se especializan en alguna modalidad deportiva, preferentemente aurigas y gladiadores. En la Edad Media la especialización está claramente definida en dos actividades: los torneos y la caza. El caballero medieval recibía una formación muy estricta que abarcaba: cabalgar, nadar, tirar con arco, pelear, cazar, bofordar, esgrima. El desarrollo del torneo, exigía también determinados especialistas como: jueces, fieles, faraute, tañedores y menestriles. En la caza nos encontramos desde los monteros al capitán del rey, acemileros, perreros, sirvientes e infanzones. También el arte de la cetrería, exigía una especialización para amaestrar, enseñar y curar halcones y demás aves apropiadas para esta modalidad. También para alancear los toros se necesitaba un cierto aprendizaje tanto por los caballeros como por los matadores. En cuanto a la danza se fue diversificando y recuperando ritmos de danzas ancestrales. Por último del juego de pelota poco se sabe a excepción que se basaba en lanzamientos y recepciones con las manos o golpeando con un palo (juego de mallo o juego de la chueca). En la Edad Moderna, durante los siglos XVI y sobre todo el XVII, podemos observar un grado de especialización alto en el juego de cañas y el juego de toros. Para el juego de cañas se necesitaban unos jinetes que dominaran las habilidades propias de la equitación al tiempo que había que atacar y defenderse según el momento de las cañas o bohordos. Lo mismo podemos decir de los toros, pues se necesitaban caballos muy bien amaestrados y jinetes con mucha experiencia. En la montería, igualmente se necesitaba personal especializado que incluía el montero mayor, el cazador mayor, el balletero, el chuchero, monteros a caballo, y monteros a pie o mozos de lebreles, capellán, alguacil, etc. En esta época aparecen los primeros campo de pelota, atestiguando este hecho en varias ciudades españolas (Madrid, Valencia, Sevilla). A partir del siglo XVIII, surge el toreo a pie que sustituye el toreo a caballo aristocrático y el profesionalismo en este juego deportivo, así como las primeras plazas de toros construidas (hasta entonces el juego de toros y cañas se habían hecho en las plazas de los pueblos). En el caso de los juegos de pelota se acrecienta su popularidad sobre todo en el País Vasco, donde surgen nuevas modalidades y en Valencia.

Equipo. En las sociedades primitivas, el equipo es simple y elaborado con materiales naturales. Conforme las sociedades avanzan, aparecen atuendos y materiales más especializados (como ejemplo la pelota maya). En las culturas urbanas primitivas, si parecen equipos más sofisticados y diverso (pelotas egipcias, carros babilónicos o el atuendo de las gimnasta egipcias). En Grecia el atuendo de los deportistas solía ser muy sencillo. Los hombres llevaban un chitón que les dejaba el pecho al descubierto y las mujeres una túnica corta cogida a la cintura. En cuanto al material tuvo una gran diversificación, utilizándose para las competiciones el disco, las halteras, la jabalina, correas de cuero de protección para las manos, pies y cabeza para el boxeo, cascos para los boxeadores, carros de carrera, varios tipos de pelota, etc. Las instalaciones griegas también alcanzaron un fuerte impulso sobre todo el gimnasio y el estadio donde se celebraban los Juegos. En Roma, la costumbre de los griegos de jugar casi desnudos es



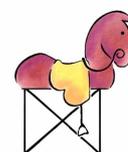
mal vista y por tanto el atuendo utilizado por los deportistas romanos está compuesto por piezas cortas. Gorro para el auriga y en relación con los gladiadores y los pugilistas se desarrollaron varias protecciones o prendas específicas relacionadas con cada modalidad. En cuanto a las instalaciones los romanos desarrollaron para los juegos verdaderas obras arquitectónicas, especialmente el anfiteatro, el circo y las termas. La Edad Media mantuvo un equipo muy sofisticado para algunas de sus actividades. Especialmente singular fue el equipo utilizado por los participantes en los torneos. El equipo personal en la España musulmana se componía de vestidos protectores con tiras de cuero o fieltro, reforzados con placas metálicas, capuchón de hierro para la cabeza, brafoneras y espinilleras, rodela o adarga y lanza para los torneos. En los reinos cristianos el equipo usado por los caballeros se componía de yelmo, gambas, lóriga, grijotes, carrilleras, zapatos de hierro, espada y lanza. En cuanto a la caza el equipo usado variaba según fuese una montería o la caza con halcón o cetrería. En la montería llevaban perros amaestrados, acemileros, palo de hierro, lanza, zayeta o ballesta, cuchillo de caza y clava. El caballo y la lanza forman el equipo básico para correr los toros. Para el juego de pelota no consta que tuviese un equipo especial para su práctica, exceptuando la pelota. Lo mismo se puede decir de la danza que no necesita un atuendo especial. Ya en el los siglos XVI y XVII, el juego de cañas ya convertido en un juego ecuestre, donde primaba la maestría de los caballos en liza, sus adornos y su capacidad para ejecutar los movimientos más vistosos un material complejo. La adarga era de ocho tercios de largo al menos, lisas y derechas. También se utilizaban unos pequeños escudos para defenderse. El alancear los toros también exigía como en la época anterior caballos muy bien entrenados. Las armas que se utilizaban eran el rejón, la varilla, la espada, picas y varas y a veces la lanza corta. Los peones utilizaban el garrochón y la media luna para desjarretar y los perros de presa. En la caza el caballo sigue siendo una parte fundamental y en cuanto a las armas se utilizaban la ballesta, el arcabuz, la lanza, el venablo y como auxiliares el lebrél, sabueso, el hurón, el halcón, etc. En los juegos de pelota se juega en los trinquetes y con la mano. La pelota de viento se jugaba en espacios más grandes, en la calle o en corredores largos. Durante el siglo XVI se generaliza el uso de la pala de madera. En cuanto al equipo necesario para la danza está más en relación con los instrumentos musicales que se usaban para llevar la melodía: guitarras, pandero, bandurria, sonajas, castañuelas, flauta, vihuela y añiles, etc. Ya en el siglo XVIII, debido a la proliferación de nuevas modalidades de juego, se plantea la necesidad inmediata de utilizar nuevos materiales e instalaciones. El caso más claro lo encontramos en los juegos de pelota y en los toros. En cuanto a la pelota se difunde los frontones por todo el País Vasco, castilla y León y Valencia. Comienzan a construirse las plazas circulares por casi toda la Península Ibérica aunque siguieron celebrándose corridas y encierros de la manera tradicional. La caza, como deporte aristocrático, se sigue practicando dentro de las grandes dehesas, patrimonio de la nobleza española, aunque más limitada en cuanto a la caza mayor, debido a la desaparición de determinadas especies.



ANÁLISIS Y CUADROS HISTÓRICOS DEL JUEGO DEPORTIVO

EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA Cuadro resumen del estudio antropológico (según Elman Service, 1963)

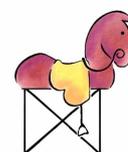
NIVELES	DEPORTES	CARACTERÍSTICAS. FINES
<p>Bandas de nivel I</p> <p>Aborígenes australianos</p> <p>Esquimales</p> <p>Yahgan (tierra de fuego)</p>	<p>Lanzamientos de venablo</p> <p>Juegos de pelota(lanzar y atrapar, trompo, balonmano)</p> <p>Juegos de lucha</p> <p>Juego del pasador y el anillo</p> <p>Lanzamientos (arpones y dardos)</p> <p>Tiro con arco</p> <p>Carreras a pie</p> <p>Lucha (con cuerda)</p> <p>Juegos de pelota (un tipo de fútbol)</p> <p>Lanzamientos (jabalina, pelotas)</p> <p>Juegos de pelota, juegos de lucha</p>	<p>Características:</p> <p>Reflejan la simplicidad socio-política y tecnológica</p> <p>Equipamientos escasos</p> <p>Competición a pequeña escala y localizada</p> <p>concordancia del juego con las actividades económicas</p> <p>Carácter ritual y religioso</p> <p>Fines:</p> <p>Preparación bélica</p> <p>Recreación</p> <p>Perfeccionamiento de habilidades cinegéticas,</p> <p>Interacción en el seno del grupo</p> <p>Oportunidades matrimoniales.</p>
<p>Bandas de nivel II</p> <p>Chukchi (Siberia)</p> <p>Dani (Nueva Guinea)</p>	<p>Juego de pelota (sin reglas fijas)</p> <p>Juegos de lucha (con lanzas)</p> <p>Carreras (a pie, de renos)</p> <p>Levantamientos (rocas y troncos)</p> <p>Saltos (longitud)</p> <p>Juego de argolla</p> <p>Juegos informales, sin organización</p> <p>Guerras sociales lúdicas</p>	<p>Características:</p> <p>Mayor complejidad deportiva</p> <p>Similitud estructural y funcional</p> <p>mayor competitividad (de los propios juegos y en los juegos con otras tribus)connotaciones éticas y morales. Evitan la violencia competitiva</p> <p>Fines.</p> <p>Recreativos, adiestramiento para la lucha y la caza</p> <p>Mejorar la resistencia y la coordinación</p> <p>Manifiestar la fortaleza física</p>
<p>Nivel III: Jefatura</p> <p>Choctaw (suroeste americano)</p> <p>Maorí (Nueva Zelanda)</p> <p>Samoanos (archipiélago Polinesia)</p>	<p>Juegos de raqueta (lacrosse)</p> <p>Lanzamientos (jabalina, venablos)</p> <p>Luchas</p> <p>Carreras (fondo, zancos, natación)</p> <p>Juegos atléticos</p> <p>Juegos acuáticos (surfing, piragüa)</p> <p>pesca de competición</p> <p>Captura de palomas</p>	<p>Características:</p> <p>Equipo más complejo, reglas más complicadas</p> <p>Unidades de competición más amplias</p> <p>Ideología y religión afecta a la práctica deportiva</p> <p>Importancia del papel de la mujer en el deporte</p> <p>Fines:</p> <p>Recreativos</p> <p>Relación social, prestigio y honores individuales y colectivos. Válvula de escape aceptada socialmente</p> <p>Adiestramiento en arte de guerra.</p>
<p>Nivel IV: el estado</p> <p>Zulús (Sudáfrica)</p> <p>Ashanti (Ghana)</p> <p>Civil. Maya prehistórica (mesoamérica)</p> <p>Iberos y Celtas</p>	<p>Caza (jabalina)</p> <p>Juegos de estrategia (juegos de tablero)</p> <p>Juegos guerreros, juegos de lucha</p> <p>Juego similar al bádminton</p> <p>Juegos de pelota (Olmeca, Maya prehistórico)</p> <p>tiro con honda, jabalina, equitación, danzas, tauromaquia, caza a pie y a caballo</p>	<p>Características:</p> <p>Cierto carácter para-guerrero del deporte. Juegos de estrategia, Fanatismo deportivo</p> <p>Profesionalismo. Apuestas deportivas-negocio.</p> <p>Cacerías como manifestación deportiva.</p> <p>Fines:</p> <p>Destreza física, agente socializador y educativo, conservación de la salud, exaltación del patriotismo.</p> <p>Supresión de barreras tribales, étnicas y religiosas</p>



EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PRIMITIVAS

Cuadro resumen del estudio antropológico (3.500-Siglo VII a.C.)

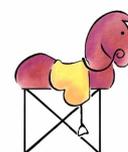
NIVEL V	JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS Y FINES
Babilónicos	Equitación (carreras). Lucha Juegos y competiciones.	Estructuras Sociales más Complejas y jerarquizadas
Hititas	Equitación Carreras de carro Natación, remo, esgrima, caza Tiro, lucha	Poder económico. La aparición de la escritura nos lleva a cuantificar y registrar los datos deportivos.
Egipcios	Educación gimnástica Juegos, atletismo, carreras Lucha(pugilato, esg. con bastones) Deportes acuáticos(natación, remo) Danzas (en parejas, grupos, de guerra, dramáticas, líricas) Juegos de pelota (malabarismos) Lanzamientos, juegos con aros Juegos taurinos, tiro al blanco, Lanzamiento de boomerang. Juegos de fuerza, carga de troncos Levantamiento de peso)	Reglas de juego más estructuradas Terrenos de juego para la práctica deportiva. Equipos especializados Distinción de clases entre las instituciones deportivas. Menor grado de ritualización.
Cretenses	Lucha libre, pugilato Tauromaquia Palestra Danzas por parejas y en grupo Atletismo (se presupone)	Expansión deportiva por otras áreas. Mayor grado de competitividad sin llegar a ser el objetivo del juego. Profesionalismo deportivo
Etruscos	Pugilato Lucha a caballo Ejercicios gimnásticos Atletismo (pedestrismo, salto) Saltos hípicas Tauromaquia Danza	Carácter espectacular del deporte Un alto grado de especialización deportiva.



EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PLENAS: GRECIA

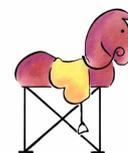
Cuadro resumen del estudio antropológico (VII a.C.-II d.C.)

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Luchas a empujones, luchas de pie sobre pellejos untados en aceite, lucha, pugilato, pancracio • Tiro al blanco con piedras, pesas, • Ejercicios de saltos a con el caballo, guerra de caballos • salto de comba, tirar de la Cuerda, trepa, gimnasia, carreras, juegos de pelota • Pedestrismo, saltos, jabalina, disco, ejercicios de fuerza, pentatlón, • Deportes acuáticos, deportes hípicos • Danzas individuales, en corro, acrobáticas, de imitación, rituales. • Deportes olímpicos: • La carrera del estadio, el diaulo o doble estadio, el dólíko (carrera de resistencia) la carrera hoplítica o con armas, el salto de longitud, el lanzamiento de disco, el lanzamiento de jabalina, el pentatlón. • La lucha, el boxeo, el pancracio • Carrera de cuádrigas, Carreras de vigas, monta de Caballos y carros tirados por Burros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dioses humanizados • El deporte organizado a través de ligas panhelénicas • El deporte como una actividad integradora. • La gimnasia y los juegos se consideran algo natural. • El sentido agonal como principio vital. • Cultura física desde la infancia hasta la ancianidad. • El juego y el ejercicio físico organizado. División del deporte por categoría de edades • Gran variedad de modalidades deportivas. • Funcionarios especialistas: gimnasiarcas, paidotribos, monitores, masajistas, etc. • El deporte organizado a través de clubes y asociaciones deportivas • Instalaciones deportivas diversificadas e integradas en las polis y en entornos naturales: estadios, gimnasios hipódromos, , palestra, pistas polideportivas, termas y baños en piscinas. • Una relación estrecha entre los festivales deportivos y el culto a los dioses. Todas las manifestaciones deportivas estaban consagradas a un dios y estaban ubicadas en el entorno de un santuario o templo en honor a un dios. • Se critica los excesos del deporte 	<ul style="list-style-type: none"> • Formar ciudadanos libres, exentas de trabas rutinarias y dispuestos a buscar las respuestas para entender todo aquello que les rodea: el universo, la naturaleza, el hombre. • En el caso de Esparta, el único objetivo era formar ciudadanos al servicio exclusivo del estado. Formar héroes-soldados dispuestos a consagrarse a la patria. • Para conseguir una educación completa, los griegos dieron una importancia fundamental al ejercicio físico. • Por ello la gimnasia y el deporte forma parte integrante de la educación estética y moral de los ciudadanos. • Desarrollar el espíritu creador a través de una educación donde el aspecto agonístico es fundamental. Este sentido agonístico está relacionado no sólo con el enfrentamiento contra otros sino más bien con el sentido de superación de uno mismo por superar los retos. • La competición es un principio vital, necesario para desarrollar la creatividad. Ese principio agonístico no sólo se da en el deporte sino que se refleja en todos los campos de la cultura griega.



EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PLENAS: ROMA
Cuadro resumen del estudio antropológico (509 a. C.-476 de C.)

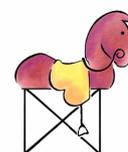
JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERISTICAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento militar: Marchas Natación Manejo de armas Remo Esgrima Caballería Carreras Pedestrismo Saltos. • Juegos de pelota • Jabalina • Boxeo • Columpios y balanzas • Danzas y bailes • Caza y pesca • Carreras de carros: Bigas Cuadrigas • Combate de gladiadores Los munera Venaciones • Espectáculos Ludes escénicos Juegos circenses Juegos gladiadores Juegos atléticos Los certamina Las naumaquias 	<ul style="list-style-type: none"> • El ciudadano como espectador • El deporte entendido como una diversión social. • El deporte llevado a sus últimas consecuencias • Deporte profesionalizado Mercenarios, esclavos, reos, prisioneros. • El deporte como espectáculo de masas • Es un reflejo de la cultura romana Utilitaria y pragmática • El deporte como desahogo social • El deporte organizado en corporaciones bajo el patrocinio del Emperador. • El elemento lúdico como componente esencial junto al religioso y político. • Fiestas, juegos y asambleas constituyeron elementos inseparables que caracterizan la vida colectiva de los ciudadanos. • El centro de la actividad política se ha desplazado del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, no institucionalizado pero sí real y significativo. • Aumento progresivo de los días de fiesta y el dinero invertido. • Instalaciones: constituyen una de las manifestaciones más logradas de la ingeniería y la arquitectura romana. Integradas en la ciudad, forman parte esencial de su urbanismo. Gran capacidad para espectadores. Acceso gratuito, ocupando la localidad que le corresponde por su condición social. Las termas, el circo, el anfiteatro, el gimnasio y campos deportivos particulares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento militar • Conmemorar victorias • El fin primario fue conmemorar las festividades de los dioses, aunque ya en la República se había convertido en un medio de propaganda y manipulación política, perdiendo su sentido religioso. • A través del juego y los espectáculos los emperadores controlan al pueblo: se convierten en instrumentos de comunicación con la máxima autoridad política, existiendo un diálogo permanente entre el pueblo y el emperador. • Los emperadores, sobre todo después de Augusto, se marcan como objetivo el ofrecer espectáculos, siendo una obligación su participación. • Los espectáculos se utilizaron como beneficencia pública por parte del estado y de los particulares ricos. • El deporte como medio de pacificación y romanización. • A través de la organización de los juegos se consigue prestigio social



EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EUROPA MEDIEVAL

Cuadro resumen del estudio antropológico (476-1492)

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Carreras de cuádrigas (sólo en Bizancio) • Torneos y justas Torneos, justas, Cañas, tablas estafermos, sortijas • Caza Montería y cetrería • Juegos de pelota La Paume, le soule, el calcio • Deportes de lucha • Lanzamientos De piedras, jabalina, honda, troncos. • Carreras y saltos • Esríma (Escuelas, hermandades) • Equitación Carreras ecuestres (Al-Andalus) Polo (en Bizancio y en la España musulmana) • Juglarismo Acróbatas, danzarines, Malabarismos • Tiro con arco Arco tradicional, ballesta • Natación de fondo, con armadura, de salvamento, lucha en el agua, buceo (particularmente en Alemania) • Zancos, sogá-tira, juego de la barra • Gimnasia de manos libres • bolos, trepa, diábolo, el marro, la toña. • Regatas a remo (en Italia) • Alpinismo • Patínaje sobre hielo • Pesca con lanza y arpón • Excursionismo <p>Danzas Danzas populares como la sardana, la danza de espadas, danzas juglarescas, la tarantela, danzas palaciegas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauromaquia (en España) 	<ul style="list-style-type: none"> • La educación se encierra en los monasterios y la enseñanza escolástica se consagra a la lógica, la gramática y teología • Las actividades deportivas utilitarias exigen una gran especialización y reglas muy estrictas. • La gimnasia desaparece como tal del sistema educativo. • El espíritu religioso limita las posibilidades lúdicas. El clero es hostil por principio (está en contra de cualquier actividad pagana, procedente de las costumbres decadentes romanas) • El Imperio bizantino es una excepción, pues mantiene la escuela laica y las costumbres romanas. (en el deporte alcanza una gran popularidad las carreras de cuádrigas). • Adaptación de formas lúdicas a las necesidades de la guerra. Aparición del caballero, profesional de la guerra y salvaguarda de la sociedad. • El feudalismo como marco de referencia; las danzas palaciegas la caza, los torneos y las justas sólo para la nobleza feudal. • El pueblo se divierte con los juegos de pelota, ejercicios Gimnásticos y danzas campesinas Tienen prohibidos los juegos de la nobleza. • La fiesta como aglutinante de toda la energía reprimida por la falta de permisividad de la Iglesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos de la nobleza tienen un claro objetivo: la preparación para la guerra. • Por ello el deporte medieval practicado exclusivamente por los caballeros, se convierte en una actividad utilitaria, que en sus formas más lúdicas, mantienen unas reglas muy estrictas y un ritual complejo. • Utilización de las fiestas y los festivales como afirmación del poder de la nobleza o de una ciudad. • Asimismo, el pueblo llano, aprovechaba las fiestas religiosas, con el objetivo de poder practicar ciertas actividades que como norma estaban prohibidas(las danzas, los juegos etc.) <p>Instalaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En las ciudades está atestiguado la existencia de espacios e instalaciones específicas para la práctica deportiva, como salas de esgrima, campos de polo, baños y termas. • Prados o campos de arena, en las afueras de las ciudades para los juegos de pelota o para el montaje de tablados para las justas y torneos. • Utilización, en el caso de España, de las plazas de las ciudades para la práctica del juego de cañas y alancear toros.

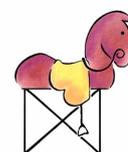


ANÁLISIS Y CUADROS HISTÓRICOS DEL JUEGO DEPORTIVO

EL JUEGO DEPORTIVO EN ESPAÑA. EDAD MODERNA (siglos XVI y XVII)

Cuadro resumen del estudio antropológico

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
<p>Juegos caballerescos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Torneos y justas - El juego de cañas - Las corridas de toros - A caballo (rejoneo) - Toros acuáticos - Las cabalgadas: <ul style="list-style-type: none"> la máscara, La encamisada, El estafermo - Sortija - La caza: <ul style="list-style-type: none"> la montería, la cetrería - Juegos de pelota <ul style="list-style-type: none"> A mano, con pala - Tiro con arco - Tiro al blanco con arcabuz - Esgrima - Danzas de cuentas <p>Juegos de la plebe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corridas de toros - A pie (toreadores) - La suiza - Enmaromar - Mojigangas taurinas - Estafermos y dominguillos - Tiro con arco - Honda - Saltos, - Carreras - Lanzamiento de barra - Chueca - Juegos con bastón - El herrón o la argolla - Birlas, tejo, - Lanzamiento de dardos - Natación - Pasear - Bolos, - aros, - volante, - voltrear - Cierta caza: chuchería - Juego de trucos - Pesca - Danzas <ul style="list-style-type: none"> Zarabanda Chacona Capona 	<p>Humanismo renacentista, eliminado tras la Victoria de la contrarreforma.</p> <p>La fiesta convertida en el centro de la vida social, se ceremonializa y el juego caballeresco se ritualiza, eliminando la agresividad de los torneos medievales.</p> <p>La fiesta aglutina gran parte de los juegos deportivos de la época: fiestas reales, religiosas, profanas.</p> <p>La fiesta y el juego, como una manifestación liberadora de las estructuras sociales.</p> <p>El juego deportivo, como una actividad recreativa, y forma de cubrir el tiempo libre disponible.</p> <p>La Iglesia mantiene un criterio moralizante y represivo, con muchos de los juegos deportivos.</p> <p>Gran abundancia de literatura especializada en juegos deportivos.</p> <p>Poca importancia del ejercicio físico en el campo de la educación y de la salud. Excepciones en Vives, Méndez y Caro.</p> <p>Clasificación de los juegos, desde un punto de vista moralizante.</p> <p>Los juegos de pelota en relación con los juegos de azar.</p> <p>El juego deportivo, discrimina y distingue a los distintos estamentos sociales, existiendo por un lado los juegos caballerescos, es decir, juegos para la nobleza y por otro, los juegos populares</p> <p>Algunos juegos deportivos son utilizados por los dos estamentos, pero de distinta forma: toros a caballo, los nobles y toros a pies los plebeyos o danzas caballerescas y bailes populares.</p> <p>-</p>	<p>Mantener el pensamiento escolástico, emanado del concilio de Trento. De acuerdo con ello, se considera al juego en general como algo pecaminoso.</p> <p>El juego deportivo se utilizó como una manifestación lúdica, donde la diversión es el objetivo prioritario.</p> <p>Entretener al pueblo con grandes espectáculos, para demostrar la grandeza y la ostentación de la nobleza</p> <p>La Iglesia, mantiene el objetivo de controlar el juego, como fuente de todos los males de la sociedad, tomando como objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El control de las manifestaciones lúdico-deportivas, señalando las que son lícitas y por tanto permisibles de las ilícitas y condenables. - a través del control de las manifestaciones lúdicas, se busca eliminar todos los males de la sociedad (la ociosidad, las malas costumbres). - La Iglesia mantiene como objetivo, eliminar ciertas actividades lúdicas, consideradas como inventadas por el demonio: los toros y los bailes populares. <p>Instalaciones</p> <p>Las plazas de los pueblos y ciudades se acondicionan y se utilizan de forma generalizada para el juego de cañas y las corridas de toros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las grandes dehesas, en manos de la nobleza se convierten en cotos de caza especializados: el Pardo, Doñana, etc. - Los campos de pelota, se construyen en algunas ciudades como Madrid, Valencia, Sevilla, Zaragoza, etc. - Salas de esgrima - Escuelas de baile - Campo abierto para los torneos - Calles y plazas para los juegos de cañas. Toros, mascaradas, etc. - Campos de pelota.



EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (LA ILUSTRACIÓN)
(Cuadro resumen del estudio antropológico. Siglo XVIII)

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Equitación • Esgrima: • espada, sable, lanza, chuzo • Paseo, carreras, saltos, natación • Lanzamientos de barra, lucha • Caza • Montería, Cetrería • Juegos de pelota • Pala, pelota mano, pilota valenciana • Bolos, bochas • Tejuelo • Trucos y billar • Tauromaquia: toreo a pie • Sortija • Cometas, zancos • Danza clásica • Bailes • Minué, La contradanza, Los boleros Las seguidillas, Las jotas, máscaras. • Juegos • Patinaje, pelele, cucaña, la hoguera, columpio. • Ejercicios gimnásticos 	<p>Irrumpen en España, las ideas ilustradas, surgiendo una crisis profunda entre los enciclopedistas ilustrados y el espíritu tradicional y el dogma católico.</p> <p>Durante todo el siglo XVIII, permanece el poder de la Inquisición, y el sistema tradicional de la Iglesia.</p> <p>La Ilustración española, intenta introducir las nuevas ideas, pero fracasa, aunque deja la semilla. Estas en resumen son: el carácter universal de la razón humana; el respeto por la naturaleza; la creencia en la necesidad del progreso; un nuevo humanismo laico. Tolerancia religiosa y preocupación por la religión.</p> <p>“La mayor riqueza del hombre está en la educación”.</p> <p>Intento de introducir las ideas pedagógicas de Pestalozzi.</p> <p>El juego deportivo se populariza y se extiende a nivel del pueblo.</p> <p>Aparecen los conceptos de E.F. y el juego deportivo, como diversión o actividad recreativa y educativa.</p> <p>El juego se desarrolla entre la licitud y la prohibición, a lo largo del siglo.</p> <p>Gran desarrollo del juego de pelota y de los bolos.</p> <p>Desarrollo del baile y la danza, hacia formas modernas; aparece la danza clásica y los bailes tradicionales modernos.</p> <p>Aparición del toreo moderno. Los toreros profesionales. La lidia se reglamenta y surge la técnica aplicada al juego con el toro.</p> <p>Aparecen nuevas instalaciones deportivas: las plazas de toros y los campos de pelota</p> <p>Instalaciones Frontones Plazas de toros Uso de plazas y calles (Correderas)</p>	<p>El fin de la educación, es la felicidad del hombre.</p> <p>Los ilustrados tienen como objetivo, la reforma de la instrucción pública.</p> <p>Adaptación de la instrucción a los nuevos conocimientos y avances científicos.</p> <p>Así, el objetivo de la educación sería, educar al hombre tanto física como intelectualmente, para que éste alcance la perfección.</p> <p>La educación física tiene como objetivos la mejora de la fuerza, la agilidad y la destreza de los ciudadanos y se pueden resumir sus contenidos a las acciones naturales del hombre: andar, correr, saltar, trepar, mover, levantar, arrojar cuerpos pesados, huir, perseguir, forcejear, luchar.</p> <p>También es necesario mantener como objetivos el desarrollo de los sentidos.</p> <p>Con la práctica diaria de ejercicios corporales conseguimos los siguientes objetivos (según Jovellanos): el hábito de sostenernos de pie, de conservar el equilibrio andando, corriendo o saltando, trepar, nadar.</p> <p>La educación debe llegar a todos los pueblos de España y así el propio Jovellanos, recomienda a la Junta Central, el establecimiento por todo el reino de “Juegos y ejercicios públicos”, donde los muchachos se ejerciten a través de los ejercicios corporales.</p> <p>Formación de profesores cualificados para dirigir los juegos deportivos y la actividad deportiva a nivel educativo.</p>

