



# HACIA UN DEPORTE EDUCATIVO EN UNA EDUCACIÓN FÍSICA RENOVADORA

*Javier Olivera Betrán, Profesor de Historia y Sistemas de la Educación Física del INEF de Lleida*

## Educación física y/o deporte. Historia de una crisis

En las sociedades primitivas las actividades físicas y los juegos ocupan períodos de recreación; no son más que simples diversiones, unos pasatiempos donde cada uno muestra sus destrezas. Las formas que más se acercaban a nuestras competiciones son las luchas, directamente inspiradas en el espíritu guerrero. Es en la etapa militar donde las actividades físicas y lúdicas tienen un marcado carácter bélico.

En la Grecia clásica y fundamentalmente en Atenas, aparece el primer proceso educativo que rompe con lo estrictamente bélico, articulando los juegos y las actividades físicas en una concepción más integral y armoniosa, en donde el deporte –Juegos Panhelénicos– constituye una opción para los más dotados; en esta civilización coexisten felizmente el entrenamiento atlético y la Educación Física higiénica y educativa. Estamos en la etapa científica, donde la gimnástica está al servicio de la salud.

A partir del Renacimiento y hasta el siglo XIX, sólo este concepto de la gimnástica higiénica pervivirá hasta entroncar con J. J. Rousseau, el movimiento pedagógico del filantropismo con Basedow, Salzmann, Nachtgall y el insigne pedagogo experimental J. E. Pestalozzi. En esta etapa la Educación Física aparece como un medio de formación completo del individuo en los planos biológico, afectivo, mental, cognitivo, social y expresivo; es la etapa pedagógica.

A raíz de estas experiencias se crean en nuestro continente una serie de métodos ubicados en cuatro áreas geográfico-culturales<sup>1</sup> que corresponden a cuatro visiones distintas que parten de una misma preocupación: la creación de un método de Educación Física. La evolución de cada uno de ellos y su posible interrelación variará en función de tres periodos.

En el primer período, que transcurre a lo largo del siglo XIX, asistimos a la creación y diferenciación de cada uno de los métodos. En el segundo periodo, 1900 a 1939, se procede a renovar los fundamentos filosóficos, pedagógicos y

técnicos de cada una de las corrientes. Es en este período cuando el deporte, sobre todo a partir de la instauración de los Juegos Olímpicos Modernos,<sup>2</sup> se empieza a conocer introduciéndose incluso en los ambientes gimnásticos más recalcitrantes. Es en el tercer período, que se inicia después del paréntesis de la Segunda Guerra Mundial (1945), cuando se produce la internacionalización progresiva de los métodos, produciéndose por tanto la consideración expresa y el reconocimiento por parte de las diversas instituciones educativas de cada país con respecto al deporte, que entra oficialmente en la institución escolar.

Finalmente, la etapa del ocio, que corresponde a la época actual; la mayor preocupación de los dirigentes sociales es buscar una ocupación a las masas de jóvenes en el espacio de tiempo libre, procurando que no se conviertan en un peligro para el orden social establecido, estamos en lo que se ha venido a llamar “civilización del ocio”. Las actividades físicas en esta etapa y en el ámbito socio-institucional tienen cuatro campos de intervención:

1. El campo escolar.
2. El campo del tiempo libre y la recreación.
3. El campo terapéutico.
4. El campo de la competición.

El deporte se presenta de diversas formas en los cuatro ámbitos, así en el campo escolar estaría lo que se ha venido a denominar el "deporte educativo"; en el campo del ocio "el deporte recreativo"; en el campo de la rehabilitación motriz, el "deporte para adaptados y disminuidos físicos"; y en el cuarto ámbito, el "deporte competitivo".

Pero veamos para clarificar mejor este

proceso el cuadro presentado por Fernando Sánchez Bañuelos (1986) en donde el autor, y a modo de resumen, analiza la evolución de los objetivos y contenidos de la Educación Física en relación al deporte en las últimas etapas.

Es evidente que el deporte se constituye como un fenómeno de masas que afecta a todas las estructuras que tienen relación con él; la institución escolar acepta el deporte para quedar sumergida posteriormente en una vorágine de prácticas deportivas, fruto de su eclosión social, que hace peligrar otras prácticas a su vez contenidas en la

Educación Física, unido al desarrollo del deporte de competición, elitista, profesionalizado, "chauvinista", violento y comercializado; por otra parte, punto de mira frecuente del deporte escolar, propicia un rechazo intelectual del mismo.

También para la civilización del ocio tiene el deporte una respuesta, es el "deporte para todos", también llamado "deporte de masas", o "deporte popular", cuyo objeto es procurar el acceso de las grandes masas de población a la práctica del deporte, desde una perspectiva recreativa y de esparcimiento en un ambiente amistoso. En esta área el deporte ejerce asimismo una gran influencia y un enorme protagonismo, eclipsando incluso a otras actividades de este ámbito.

Desde la aparición del deporte en las instituciones educativas oficiales (a partir de 1945), la Educación Física ve como uno de sus contenidos se hace acromegálico, amenazando su propia identidad; el primer paso en esta metamorfosis es el cambio de "Educación Física" por "Educación Física y Deporte", más acorde con lo que realmente sucedía en su fuero interno.

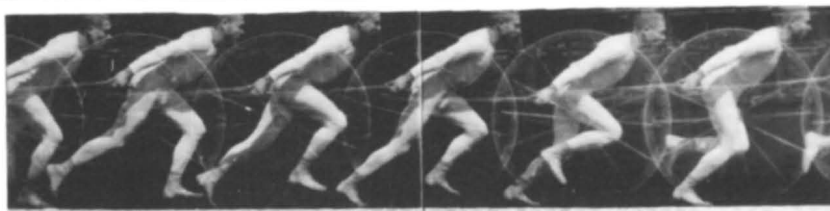
No siempre ha existido esta interpretación en las difíciles relaciones entre Educación Física y/o Deporte, sino que a menudo se ha llegado a considerar por diversos autores que la Educación Física es igual a Deporte; según otros, que la Educación Física es preparación para el deporte; otros opinan que la Educación Física y el deporte parten de una misma realidad, el cuerpo humano en movimiento, pero tienen fines distintos; finalmente, para otros, el deporte no es más que una parte de la Educación Física, es decir, constituye únicamente un medio.

En realidad, existe una fuerte tendencia a englobar en el término "deporte" toda actividad pedagógica centrada en el cuerpo humano; de hecho, como mencionábamos antes, las instituciones internacionales más importantes

**CUADRO 1**  
(Fernando Sánchez, 1986)

**EVOLUCIÓN DE LOS OBJETIVOS Y CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN RELACIÓN AL DEPORTE**

Objetivos	Contenidos
I.	
- Higiene postural y respiratoria	Gimnasia sueca y neosueca
- Disciplina física y moral	
INDEPENDENCIA CON EL DEPORTE	
II.	
- Mens sana in corpore sano	El deporte en la escuela como medio de formación integral
- Inculcar el juego limpio "Fair Play"	
VINCULACIÓN TOTAL AL DEPORTE	
III.	
- Rendimiento Físico	Trabajo sistemático de la Condición Física "Physical Fitness"
- Salud Física	
VINCULACIÓN INSTRUMENTAL CON EL DEPORTE	
IV.	
- Reeducción motriz	Psicocinética
- Ajuste perceptivo motor	Psicomotricidad
- Relación interpersonal	Psicomotricidad relacional
- Relación grupal y social	Sociomotricidad
ESCASA VINCULACIÓN O RECHAZO AL DEPORTE	
V.	
SALUD INTEGRAL	"AEROBICS" "JOGGING" ETC.
VINCULACIÓN MARGINAL CON EL DEPORTE	



recogen la doble expresión<sup>3</sup> “Educación Física y Deporte”, “Cultura Física y Deporte” o “Educación corporal y Deporte”, etc.

Pero ¿a qué deporte nos referimos cuando hablamos de Educación Física y Deporte? El deporte, esa específica conducta humana, caracterizada por su actividad física, de carácter lúdico e índole competitiva ejecutada con “juego limpio” y que en conjunto constituye una actividad equilibrada y racional en función de la óptima interacción de sus rasgos estructurales que forman su lógica interna. Éste sería el apartado del deporte que quedaría englobado en la Educación Física y Deporte. La realidad social establecida a partir de esa conducta humana que ha sido institucionalizada y que ha dado origen a específicos sistemas sociales, como el mundo del espectáculo deportivo,<sup>4</sup> queda obviamente fuera del marco educativo de la Educación Física y Deporte.

Por todo ello, desde estas líneas abogamos por un deporte educativo englobado en un concepto más amplio como es la Educación Física, la cual, y según palabras de José María Cagigal “... puede resultar no ya una base sobre la cual se acomoda el resto de la educación, sino el primer sistema total y coherente de la educación humana”; éste es nuestro paradigma de partida.

## Hacia un deporte educativo

La Educación Física es por sí misma una educación total que pertenece a un contexto más amplio que se ha venido a denominar educación integral u holística; así pues, su objeto es la persona que actúa en su totalidad y en su unidad, tanto en sus manifestaciones concretas como en sus proyectos, deseos y emociones.<sup>5</sup>

Según la Teoría General de Sistemas en su aplicación al campo pedagógico,<sup>6</sup> el ser humano constituye una totalidad, es decir, está conceptualizado como un sistema inteligente, caracterizado

por ser abierto, codificativo, adaptativo, proyectivo e introyectivo; por todo ello, cualquier acción que comprometa al ser en su globalidad y posea estas características es educación, ya que se convierte en una acción optimizante sobre un sistema inteligente.

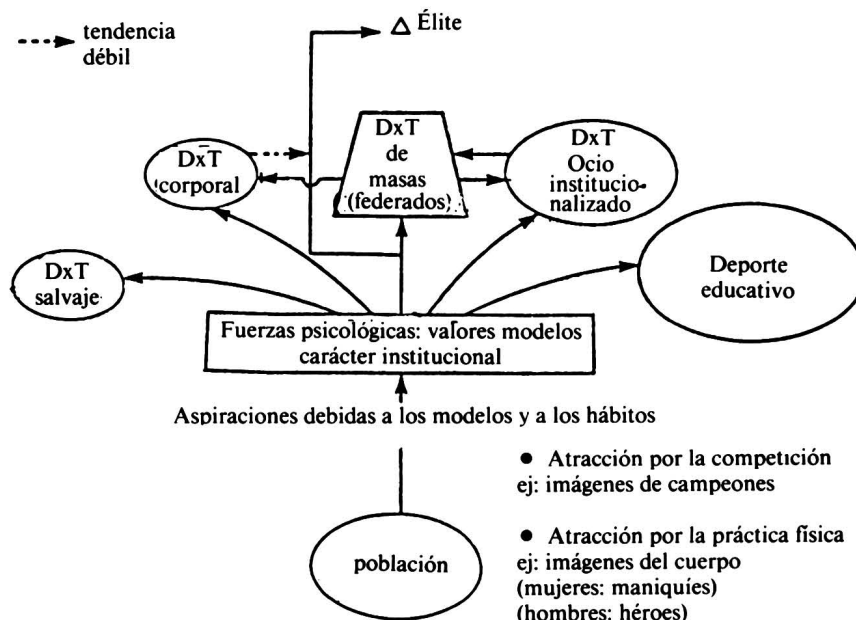
Nuestro paradigma de partida considera al deporte como un medio de la Educación Física, una Educación Física sistemática, renovadora, cuyo objeto es el ser en su globalidad y unidad, es decir, la persona como sistema inteligente, quedando por tanto constituida como una disciplina de intervención pedagógica que utiliza medios singulares como el deporte. El carácter peculiar de la actuación optimizante de la Educación Física sobre la persona se basa en la utilización sistemática de la motricidad;<sup>7</sup> y en nuestro caso de la motricidad deportiva.

Es constatable el proceso de creciente institucionalización que sufre el depor-

te, debido en gran medida a su carácter social y cultural, pero es tal su magnitud y popularidad que su práctica desborda al propio proceso; el deporte como fenómeno vivo, fluye constantemente, por lo que genera de forma continua nuevas prácticas, como aquellas que R. Thomas (1987) llama “deporte salvaje” y Pierre Parlebas (1986) “Casi-juegos deportivos” y que comprende a numerosos practicantes sin licencia y por tanto no controlados institucionalmente que utilizan un espacio no domesticado, es decir, lleno de incertidumbres, para efectuar prácticas poco exigentes, en instalaciones naturales (recorridos libres por el bosque, “jogging”, esquí, etc.) y que responde a una concepción del tiempo libre (ocio) poco compatible con las restricciones habituales de la práctica deportiva.

Presentamos a continuación y para mayor claridad un cuadro<sup>8</sup> sobre la distribución de la práctica deportiva

**Cuadro 2**  
(R. Thomas, 1987)



actual en relación a su institucionalización.

Según este esquema, todas las prácticas deportivas, excepto las correspondientes al deporte salvaje están institucionalizadas, y es que este proceso tiende a domesticar el espacio, su carácter, la actividad en sí misma, reduciendo al mínimo su incertidumbre, con lo que la actividad se constriñe, se “civiliza”, en una palabra, se limita la amplia gama de posibilidades motrices a través de una estricta codificación competitiva que regula las características del esfuerzo físico. Es por ello que reclamamos este “deporte salvaje” que, a través del elemento incertidumbre –gracias a su mínima institucionalización– y de su flexibilidad reglamentaria, proporciona un bagaje considerable de experiencias motrices, muy valiosas y optimizantes en el proceso educativo de la Educación Física sistemática.

El deporte como medio de esta Educación Física sistemática debe centrarse en el sujeto que aprende, promoviendo aprendizajes motrices de respuesta plural, espontáneos y anticipatorios, evitando por tanto los comportamientos mecanicistas, estandarizados y en suma, reducir la emisión de respuestas que son previamente hibernadas a través de un proceso de automatización.

El deporte debe presentarse como una acción pedagógica en la que la persona como sistema inteligente pueda intercambiar energía de forma racional, codificar e interpretar el sistema de signos y códigos de esa práctica deportiva; con capacidad para adaptarse y adecuarse a ese sistema deportivo que proponemos, capaz no sólo de interpretar sino de ordenar y ser eficaz en el entorno lúdico-deportivo presentado, a través de una manipulación sistemática del entorno para finalmente procurar la conciencia e interiorizar esa experiencia.

El deporte planteado bajo las consignas de un sistema inteligente, puede

constituir un eficaz medio de esa Educación Física sistemática, pero este modelo debe poseer una estructura interna coherente integrada por los siguientes rasgos (según estudio presentado en este mismo número):

1. El carácter lúdico constituye su raíz antropológica, no en vano y hasta el siglo XIX el término “deport”, posteriormente “depuerto” y después “deporte”, vino a significar recreación, diversión. Actualmente y en algunas modalidades deportivas tiende a reducirse; en mi opinión el deporte procede del juego y nunca debe perder su condición de tal.

2. La “codificación competitiva”, representa la consecuencia lógica del carácter lúdico de que antes hablábamos, ya que el juego, por muy anárquico que parezca, está siempre reglado, el problema reside en la hipervaloración del elemento competitivo, el cual lleva a variar el objeto último: educación, recreación; por el de ganar, lo que conlleva degeneraciones deportivas: violencia, doping, etc. Las reglas tienen la doble función de regular la competición y eliminar la incertidumbre –esa es la tendencia– hasta el momento.

3. El “ejercicio físico” constituye un rasgo pertinente ya que como vimos, la actividad se basa en la utilización sistemática de la motricidad con fines educativos, recreativos o de rendimiento, según los diversos ámbitos del deporte considerados.

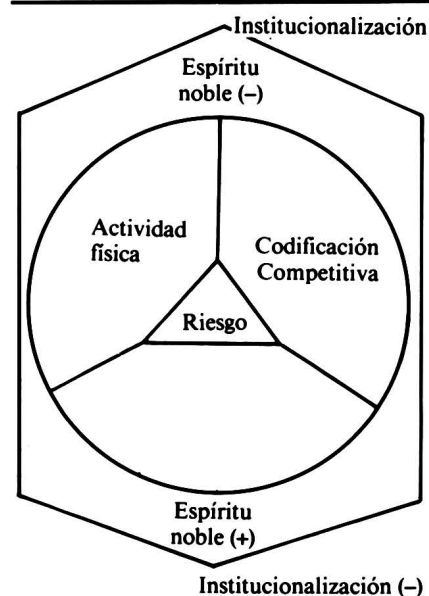
4. El “espíritu noble”, también denominado deportivo, es herencia del “fair play” del caballero inglés, que son los verdaderos pioneros del deporte moderno, a través de su práctica en las instituciones escolares burguesas –privadas– que controlaban. Constituye en principio una forma leal, respetuosa y desinteresada de comportamiento en el conflicto deportivo.

5. “El riesgo” es un factor que acompaña al rasgo competición y aparece generalmente unido al deporte rendimiento. En todas las situaciones motri-

ces de carácter lúdico-deportivo está presente este factor, aunque en las actividades que existe una dura competencia contra sí mismo, el medio natural y otros deportistas, el nivel de riesgo es obviamente mucho mayor.

Toda actividad deportiva tiene esta estructura interna, la cual deviene en una interacción mutua, configurando una lógica interna que representa<sup>9</sup> “el sistema de los rasgos pertinentes de esta situación ludomotriz y el cortejo de consecuencias prácticas que este sistema entraña”. A continuación en el siguiente cuadro presentamos la gráfica correspondiente a la lógica interna del deporte según los datos deducidos del estudio anterior.<sup>10</sup>

**Cuadro 3**



Según nos refiramos al deporte educativo, de ocio o de alto rendimiento, las relaciones entre los diversos rasgos divergerán. La lógica interna del deporte educativo debe basarse en el equilibrio profundo de todos sus rasgos y en la coherencia interna, fruto de la cual obtendremos en el plano exterior una actividad racional que permita un desa-



rollo global del niño en sus dimensiones biológica, cognitiva, afectiva, relacional, expresiva y decisonal. Para desarrollar más esta idea vamos a configurar una serie de escalas en donde relacionaremos los rasgos estructurales encontrados y las manifestaciones deportivas.

- Que el proceso de institucionalización sea para salvaguardar los auténticos valores del deporte, sobre todo teniendo en cuenta que éste es una vía de penetración óptima de ciertos modelos, valores y normas sociales; lo que puede llevar a determinar y alienar al individuo.

	deporte recreativo	deporte educativo	deporte elite
Institucionalización	(-)		(+)
Espíritu noble	deporte elite	deporte educativo	deporte recreativo
	(-)		(+)
Actividad física (esfuerzo físico)	deporte recreativo	deporte educativo	deporte elite
	(-)		(+)
Carácter lúdico	deporte elite	deporte educativo	deporte recreativo
	(-)		(+)
Codificación competitiva	deporte recreativo	deporte educativo	deporte elite
	(-)		(+)
Riesgo	deporte recreativo	deporte educativo	deporte elite
	(-)		(+)

Como consecuencia de este ordenamiento relacional observamos los siguientes resultados:

- El deporte educativo aparece como una manifestación que tiende a situarse en una posición intermedia en el análisis y clasificación de sus rasgos por ámbitos de actuación, observamos, por tanto, que esta manifestación posee niveles medios en los seis rasgos estructurales, lo que nos lleva a deducir ciertas conclusiones para obtener un auténtico deporte educativo, integrado en el modelo de Educación Física renovadora que presentamos.

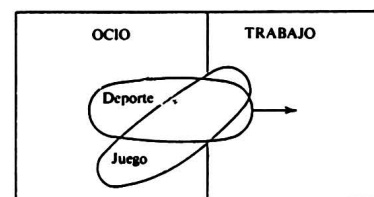
- Incrementar la presencia del juego noble en la actividad deportiva a través de un tratamiento diferente de la codificación competitiva.

- Dar mayor protagonismo al carácter lúdico, maquillando el esfuerzo físico y mental a niveles tolerables, en donde el riesgo biológico, físico y emocional sea racional en un proceso de formación. En definitiva, que el deporte se constituya en un medio más de la formación del individuo y no un fin en sí mismo.

En otro orden de cosas, el contenido deportivo que antaño estaba situado en

el sector del ocio, tiende a penetrar en el sector del trabajo alejándose de esta área primigenia; en algunas situaciones corta el cordón umbilical que unía al juego tal como se ve en el cuadro n° 4,<sup>11</sup> que representa las relaciones entre el ocio, el trabajo, el juego y el deporte.

**Cuadro 4**  
(R. Thomas, 1979)



Este cuadro coincide con la cronología etimológica de la palabra deporte que a partir del siglo XIX pierde su significado tradicional: diversión, recreación, por el de ejercicio físico, que predomina en la actualidad.

Todo el conjunto de hechos y causas individuales o sociales relacionadas con el deporte revelan una lógica externa contingente, que puede dar lugar a formas muy diversas de reacciones comportamentales; es por ello necesario que esta coherencia externa se haga operacional a través del sentido de equipo, el respeto a las normas, el espíritu de sacrificio, la solidaridad, la socialización del individuo; éstos son objetivos que inciden plenamente en el concepto de un deporte educativo. En suma, que el deporte que proponemos es aquél que goza de una doble lógica interna-externa equilibrada, coherente y en perfecta correlación, constituyéndose como un medio notable de la Educación Física renovadora cuyo objeto formal es la persona.

### Hacia una praxis alternativa

Pero, ¿qué prácticas deportivas que cumplan los requisitos mencionados

podemos sugerir? Ya hemos visto que la institucionalización del deporte comporta ciertos riesgos en la consideración de un auténtico deporte educativo, es por ello que abordamos las prácticas deportivas institucionalizadas desde una óptica funcional, partiendo desde su práctica primigenia hasta su valor cultural actual.

Consideramos que las prácticas deportivas actuales son un símbolo cultural que viene predeterminado por unas prácticas ancestrales que es necesario agrupar para abordarlas desde una perspectiva pedagógica, técnica y cultural común. Esas prácticas deportivas agrupadas, así consideradas, conservan todo su valor cultural y simbólico, y en definitiva, se obtendrá, a mi modo de ver, una mejor aportación al proceso educativo. En torno a ese planteamiento, exponemos a continuación una primera aproximación del tratamiento pedagógico del deporte:

1. De las capacidades filogenéticas a los deportes individuales.
2. De las actividades luctatorias a los deportes de combate.
3. De los juegos colectivos a los deportes de equipo.
4. De las prácticas con objetos a los deportes con instrumentos ("stick", pala, raqueta, bate, etc.).
5. Desde las embarcaciones de transporte a los deportes náuticos.
6. De las prácticas utilitarias a los deportes deslizantes.
7. De los recursos cinegéticos y bélicos a los deportes de control y precisión.
8. De las actividades ecuestres a los deportes hípicos.
9. De las prácticas eólicas a los deportes aéreos.
10. De los artilugios mecánicos a los deportes de motor.
11. De los juegos populares a los deportes tradicionales.
12. De las actividades naturales al "deporte salvaje".

Los diez primeros grupos corresponden a prácticas deportivas institucio-

nalizadas, y los dos últimos pertenecen a actividades tradicionales que no pertenecen a la categoría social institucionalizada de los anteriores, y que sin embargo proponemos como actividades complementarias y alternativas por sus indudables valores formativos. En cada uno de estos grupos y según la clasificación de las prácticas deportivas de Ch. Pociello,<sup>12</sup> se desarrollará un capital cultural más o menos independiente de su capital económico, y una actitud corporal predominante: la fuerza, la energía, la gracia y los reflejos.

A continuación pasamos a desarrollar cada grupo de actividades con el objeto de delimitar su trayectoria histórico-cultural hasta enlazar con el ámbito deportivo correspondiente. Asimismo, intentaremos analizar los valores educativos que podemos desgarnar en cada área contemplada.

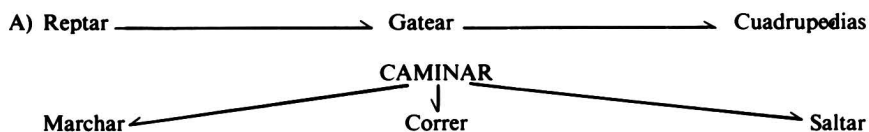
## 1. De las capacidades filogenéticas a los deportes individuales

El hombre que viene de un tronco común conjuntamente con el resto de animales, presenta a lo largo de un proceso de filogénesis una serie de cambios que van encabezados por la motricidad de ese ser; Victor Da Fonseca (1984) defiende la hipótesis de que el individuo, a través del proceso ontogénico (desarrollo del niño), recoge acelerada y cualitativamente, el desarrollo de la especie humana (filogénesis).

Así vemos que el niño ejecuta una serie de acciones motrices según el estadio evolutivo en que se encuentra: reptar, coger, gatear, cuadrupedias, trepar, caminar, marchar, correr, saltar, lanzar, etc. Estas capacidades son las que nos vienen dadas por herencia filogenética y las que nos proporcionan nuestra motricidad característica.

\*\*\*

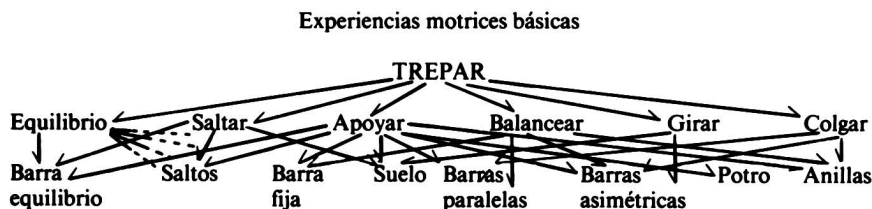
### ATLETISMO



B) Posición cuadrúpeda —————> Posición bípeda



### GIMNASIA DEPORTIVA



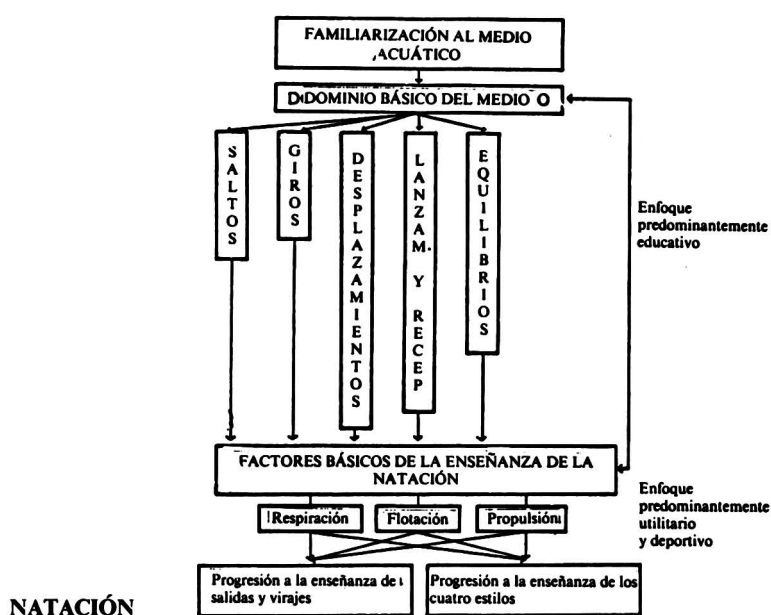


Los deportes individuales proceden de la reglamentación y competencia de esas capacidades específicas del hombre y posibilitan al mismo su relación

con el medio ambiente. A continuación presentamos los cuadros aproximativos de estas habilidades y destrezas en relación al deporte.\*\*

**Cuadro 5**  
(F. Navarro, 1978)

\*\*

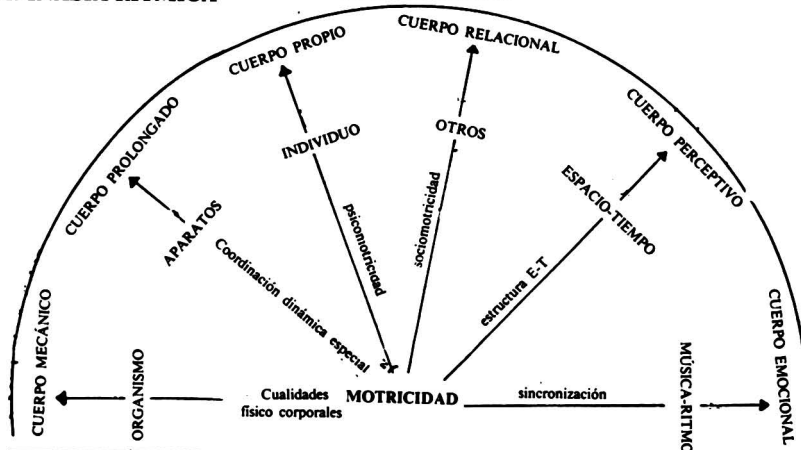


**Cuadro 6**  
(Marta Castanyer, 1987)

\*\*

## GIMNASIA RÍTMICA

## CUERPO SIMBÓLICO



## 2. De las actividades luctatorias a los deportes de combate

Las actividades luctatorias tienen un doble interés para nuestros propósitos pedagógicos. En primer lugar, son unas actividades que se remontan al principio de los tiempos y son una constante más o menos institucionalizada en todas las culturas a lo largo de la historia; el sentido era ritual, de emulación, de entrenamiento para la subsistencia, de demostración de poder, de pasatiempo y hasta de ejercicio de control y dominio de sí; y es que las actividades luctatorias representan no sólo una serie de prácticas más o menos agresivas en honor de algún personaje divino, mitológico o humano, sino que suponen un excelente medio de autoconocimiento, control, respeto, disciplina, ritualidad, es decir, valores pedagógicos que completan la importancia de estas prácticas.

No es pues extraño que a través de estas actividades existan actualmente multitud de prácticas de lucha tradicional que proceden del estatus que gozaban en el pasado. Concretamente, y entre los deportes tradicionales de nuestro país, nos encontramos con la lucha leonesa, la lucha canaria, las luchas rituales, el palo canario, la loita; e incluso luchas de animales (de carneros y de gallos).

Actualmente, el deporte como fenómeno social y símbolo cultural recoge el testigo de los pueblos de la antigüedad y agrupa las diversas disciplinas de lucha reglamentadas en los deportes de combate "... en los cuales se produce un enfrentamiento directo entre los adversarios cuyo objeto final es derrotar al contrario. La forma en que se consigue la victoria es lo que caracteriza cada modalidad".<sup>13</sup>

Estos deportes se pueden dividir en dos grandes grupos, en función de la forma de vencer o del objeto final que persiguen:

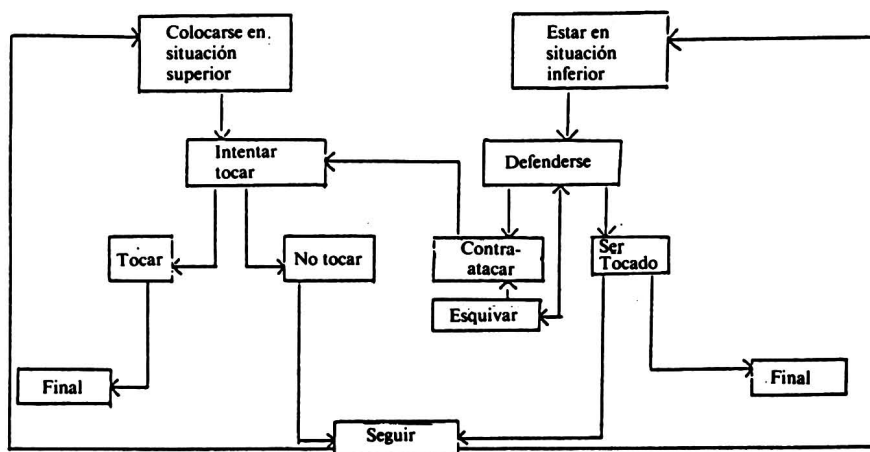
a) Deportes cuyo objetivo final es TOCAR al adversario,

1. tocar con objeto (kendo, palo).
2. tocar sin objeto (Boxeo, Karate).

Nuestra propuesta vendría dada por un planteamiento como el que queda

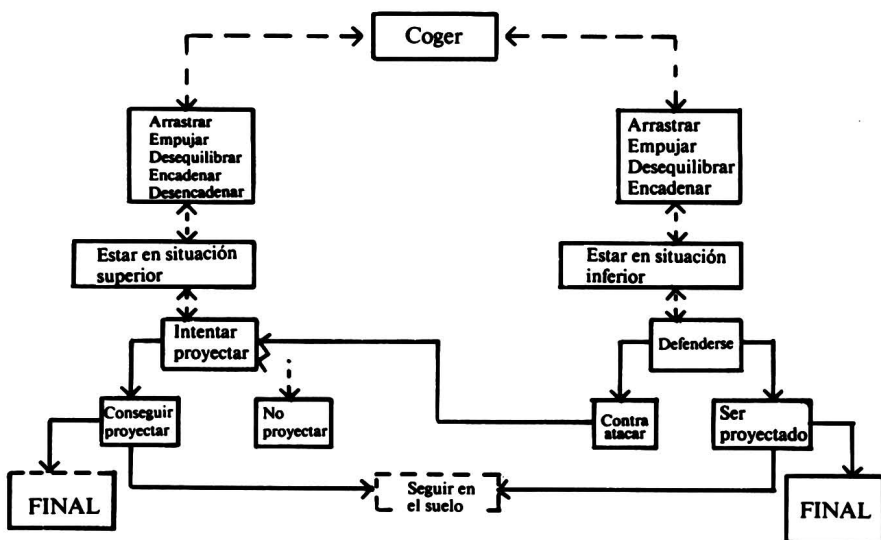
mente las cualidades de la lucha a través de actitudes pedagógicas, utilizando el cuerpo con fines no agresivos.

**Cuadro 7**  
(Castarlenas - García Fojeda, 1988)



b) deportes cuyo objetivo final es reflejado en los cuadros presentados, **PROYECTAR** al adversario. donde el niño descubre progresiva-

**Cuadro 8**  
(Castarlenas - García Fojeda, 1988)



### 3. De los juegos colectivos a los deportes de equipo

La pelota ha sido el móvil lúdico más versátil, dinámico y popular que el hombre ha conocido a lo largo de su trayectoria recreativa a través de los tiempos. Este elemento, no fue desarrollado por todas las culturas y ni siquiera fue conocido por la mayoría de pueblos antiguos de los que tenemos noticias; pero es cierto que en las culturas en las que se conoció la pelota —como objeto esférico polivalente—, ésta sedujo a sus manipuladores, constituyéndose en un instrumento de comunicación, de duelo —es decir, de cooperación/oposición con los demás—, de consenso en la aceptación de las normas, de interacción con el medio, de conflicto simbólico, de poder, de diversión, de placer, de aprendizaje, de creación, de decisión, de... afectividad.

El juego, en general, ha sido una conducta típicamente humana, contrapuesta al proceso de subsistencia y que todas las culturas sin excepción han desarrollado. Los juegos colectivos, representan prácticas recreativas evolucionadas, de gran aceptación social cuyo significado ritual y simbólico denotaba el nivel socio-cultural de esa civilización. Los pueblos con mayor nivel, poseían una buena estructuración en sus juegos colectivos, siendo estos una muestra palpable de su evolución; estas prácticas lúdicas giraban, generalmente, en torno a un móvil lleno de significaciones lúdico-mágicas; la pelota fue uno de ellos, quizá el más ambivalente.

Muchos juegos colectivos de pelota, han sido auténticos precedentes de los deportes de equipo actuales; en estas prácticas, la pelota procedía del entorno, por lo tanto, sus características de comportamiento variaban, en función

del material utilizado, desarrollándose actitudes corporales diversas en relación a las características del objeto –técnica–, con el fin de buscar una eficacia lúdico-motriz, observando las normas configuradas por los propios jugadores a través del contrato de juego. Así vemos como unas veces la pelota era una vejiga de animal llena de aire, otras, un amasijo de hojas del entorno de forma más o menos esférica, otras como en Centro-América era de caucho; actualmente se hacen de material sintético, al orden de los tiempos, o espontáneamente en los patios de recreo con el papel de aluminio que sirve de envoltorio de los bocadillos de media mañana. A partir de los juegos colectivos de pelota ancestrales: el “tlachtli” azteca, la soule medieval, el *αἰσχυρός* (\*) griego y otras prácticas lúdicas con pelota de origen chino, esquimal o europeo, surgen los deportes de equipo, cuya lógica interna<sup>15</sup> viene determinada por la relación con el espacio, relación con otros (comunicación y contracomunicación motriz), imperativos temporales y la relación con la pelota.

A través de un proceso de creciente complejidad, proponemos desarrollar, en primer lugar, los juegos colectivos de organización simple sin apenas comunicación motriz, hasta llegar a los juegos codificados, reglamentados, de cooperación/oposición, es decir, de comunicación y contracomunicación motriz, con una reglamentación más compleja; estos juegos sociomotores a partir de sus redes de metacomunicación motriz, presentan una dimensión socio-afectiva muy rica y por tanto deben ser potenciados, pues la afectividad se constituye en la llave del proceso educativo; a raíz de estas experiencias, nos situamos en la antesala de los deportes de equipo: Rugby, fútbol, balonmano, baloncesto, voleibol.

A través de los deportes de equipo se deben desarrollar consecuentemente las diversas dimensiones del juego so-

ciomotor; es necesario ofertar toda la pluralidad de deportes mencionados, porque aunque todos están basados en los mismos parámetros funcionales, cada uno de ellos implica un dominio de destrezas y habilidades diferentes, así como un tipo de confrontación distinta que girará desde el Rugby con una violencia de carga máxima hasta el Voleibol, con una violencia de carga nula, pasando por todos los demás.<sup>16</sup>

#### **4. De las prácticas con objetos a los deportes con instrumentos**

El cuerpo ha sido el primer instrumento del hombre a lo largo de su historia, y las primeras técnicas han sido exclusivamente corporales, pero he aquí que el individuo empieza a descubrir otros objetos, al principio por razones utilitarias y de subsistencia y, posteriormente, para enriquecer el bagaje de instrumentos que se añaden a las prácticas corporales que se efectúan en su tiempo libre; surgen los primeros objetos-instrumentos, los cuales supondrán para el hombre un reto de ajuste motor provocando nuevas destrezas y habilidades motoras de carácter lúdico. Con el paso del tiempo, el número de objetos se ha incrementado, así como la variedad de prácticas y las subsiguientes habilidades y destrezas que se desprenden de cada actividad. Estas prácticas con instrumentos han llegado hasta nuestros tiempos y constituyen actualmente algunos de los deportes más populares (tenis, golf, badminton, hockey, etc.).

El instrumento es el símbolo de la técnica y del progreso del hombre (desde el hueso más primigenio utilizado como tal, hasta la pieza técnica actual más sofisticada). Estas prácticas implican una coordinación muy fina y ajustada: ojo-instrumento-objeto. Es por ello que estas actividades deben engrosar el núcleo de experiencias motoras fundamentales en un proceso racional de formación.

#### **5. Desde las embarcaciones de transporte a los deportes náuticos**

Desde las épocas más remotas, los hombres han utilizado distintas formas de embarcaciones: balsas, almadías, troncos de árbol huecos, etc., manejados con pértigas o remos para navegar por los ríos, lagos y mares, que poco a poco fueron reformándose hasta dar con los kayaks (bote de hombres, en esquimal), canoas y las actuales embarcaciones de vela de competición. Es necesario distinguir entre las embarcaciones propulsadas por la fuerza del viento a través de velas desplegadas a tal efecto.

El origen de las embarcaciones de remos lo encontramos en los egipcios, los indios americanos, los polinesios y los esquimales.

A raíz de su encuentro con los europeos, éstos desarrollaron sus técnicas con fines recreacionales y turísticos, para luego pasar a la competición.

El origen de las embarcaciones de vela surge en la necesidad de los primeros navegantes de buscar la manera de aprovechar la fuerza natural del viento, transformándola en energía propulsora para sus barcos, y es posible que tuviera sus orígenes en Polinesia. Las primeras embarcaciones eran simplemente llevadas según la dirección del viento, pero gradualmente se descubrió que preparaciones más elaboradas del mástil (el palo de la arboladura de la vela) y del aparejado, así como mejores materiales de las velas y la adopción de cables y maniobras suplementarias, podrían permitir que un barco fuera impulsado por el viento dentro de un sector más amplio con respecto a la dirección del mismo y no navegando estrictamente en la línea recta de dicha dirección.

Indudablemente, estas primitivas actividades efectuadas de forma puntual en período estival, pueden reportar al niño una gran experiencia: la navegación, desarrollando dimensiones cognitivas, relacionales, afectivas y deci-



sionales. El niño que diferencia perfectamente los dos grandes ámbitos de la navegación, debe conocer las formas más primigenias de propulsión sobre artilugios creados por el hombre y que él mismo podría construirse desarrollando su capacidad creativa y sus habilidades manuales; accediendo a continuación a los deportes modernos de remo y vela.

Por todo ello, nuestra propuesta pedagógica vendría dada por los siguientes pasos: en primer lugar, una fase de búsqueda de materiales, moldeamiento y construcción de embarcaciones primitivas y otras alternativas producto de la imaginación juvenil; en una segunda fase se accedería a las embarcaciones propulsadas por remos, y en tercer lugar se introduciría en el mundo de las embarcaciones de vela, es decir el conocimiento y la utilización de los vientos para lograr una propulsión.

#### **6. De las prácticas utilitarias a los deportes deslizantes**

Desde el principio, diversos pueblos han coexistido de forma casi permanente con elementos naturales, como la nieve, el hielo, el mar; fruto de esta interacción con los elementos naturales han surgido en el seno de los mismos una serie de ingenios con fines utilitarios, nos referimos a las tablas de esquí, los patines sobre hielo, las tablas para deslizarse por las aguas marinas a punto de romper en las playas ("surf"), etc. Estas primitivas prácticas utilitarias, tienen una característica común, y es que son actividades de equilibrio sobre instrumentos deslizantes en un medio natural. Este tipo de actividades desarrollan un modelo de equilibrio y de actividad muy original, procurando un dominio de sí mismo, lo que reporta indudables valores educativos.

Actualmente los deportes modernos que suceden a este tipo de prácticas se han desarrollado muchísimo y representan una oferta relativamente accesible

para el niño, aunque de carácter estacional. A tal efecto presentamos un cuadro de actividades en cuatro fases: en una primera fase desplazamientos y deslizamientos en nieve, hielo, arena (dunas) y agua con el propio cuerpo; en segundo lugar, actividades de desplazamiento y deslizamiento en dichos medios utilizando toda clase de objetos, con el fin de obtener el instrumento más deslizante; en tercer lugar, actividades deslizantes con ayuda de compañeros; y por último, los deportes deslizantes actuales en los diversos medios: nieve (esquí, saltos, monoesquí), hielo (patinaje sobre hielo), mar ("surf").

#### **7. De los recursos cinegéticos y bélicos a los deportes de control y precisión**

El arco y la flecha aparecen antes del periodo neolítico como instrumento para la caza, utilizado por los primeros pobladores de nuestro planeta, como lo testimonian las pinturas rupestres y las puntas de flecha de pedernal que aparecen en tantas excavaciones. Este instrumento rupestre se emplea más tarde como arma de combate; todos los guerreros del mundo antiguo y medieval, en todos los continentes, utilizan el arco hasta que aparece la pólvora y se desarrollan las armas de fuego.

Este tipo de instrumentos utilizados con fines cinegéticos o guerreros representan en el tiempo de ocio un tipo de ejercicio sistemático de autodisciplina y dominio de sí mismo, con un control tónico-respiratorio óptimo para obtener éxito. Para los orientales el tiro con arco es un proceso espiritual de interacción entre lo consciente y lo inconsciente lleno de ritualidad y ceremonialidad; como decía Confucio "... un arquero de éxito debe ser hombre virtuoso", lo que quiere significar que sólo una conciencia tranquila proporciona la seguridad necesaria.

Este tipo de prácticas estaban consideradas en todo Oriente como medios

tradicionales de educación ya que potencian el control y el dominio de sí mismo, la concentración y produce una sorprendente inversión, en cuanto a la utilización de unos instrumentos tradicionalmente agresivos y mortíferos en prácticas de carácter formativo. Con el lanzamiento/disparo no buscas el éxito, sino que éste es consecuencia del buen control biológico-emocional; el lanzamiento/tiro es el camino hacia una meta, pero no la meta misma.

Por todo ello proponemos que estas actividades pasen a formar parte del currículum de experiencias motoras que el alumno debe poseer para lograr una completa formación psico-motora y un mejor conocimiento de sí mismo.

#### **8. De las actividades ecuestres a los deportes hípicas**

Entre los animales domesticados por el hombre, el caballo (3000 a.C.) ha sido el más importante por su carácter polivalente; ha servido de transporte, para las tareas agrícolas, de vigilancia, en actividades bélicas, etc. En algunas culturas, sobre todo del ámbito asiático, es un elemento clave y no es extraño por tanto que desde muy antiguo se tengan noticias de actividades ecuestres de carácter ritual, ya sea en actividades lúdicas o de entrenamiento.

Los hititas<sup>16</sup> en el 1360 a.C. desarrollaron una sorprendente teoría del caballo, que encontramos en el texto de Kikkuli. Las actividades hípicas se han desarrollado hasta la saciedad en las sociedades que conocían el caballo, fundamentalmente en las comunidades asiáticas y europeas, y así encontramos en estos continentes multitud de datos relacionados con carreras de caballos, juegos hípicas de destreza, de lucha, de habilidad, acrobacias hípicas, juegos colectivos a caballo como el polo —de origen persa—, etc. El hipódromo como instalación específica se desarrolla e institucionaliza desde varios siglos antes de Cristo y representa el gran nivel de aceptación social de



estas actividades, que viene a resumir el estatus que tenía el caballo en estas culturas.

Actualmente el caballo ha perdido el protagonismo de antaño, ya que los artilugios mecánicos y la nueva tecnología del motor de explosión lo ha desplazado, quedando relegado en las sociedades más avanzadas a prácticas hípias de carácter recreativo y competitivo; son los deportes hípicas que representan para sus practicantes una diferencia de estatus social.

Con el ánimo de mantener y continuar estas prácticas ecuestres tan tradicionales en algunos pueblos de antaño, proponemos estas experiencias con el fin de dar a conocer unas actividades tan importantes en el pasado como lo pueda ser hoy en día el vehículo de motor; paralelamente a ello consideramos imprescindible entre la oferta deportiva actual, aprovechar la oportunidad que ofrecen estas actividades para obtener una interacción real entre el hombre y el animal en busca de una perfecta coordinación y adaptación jinete-caballo que permita lograr los objetivos propuestos.

#### **9. De las prácticas eólicas a los deportes aéreos**

A mediados del siglo VI a.C. Anaxímenes, declara que el principio básico del que están hechas las cosas "es el aire (arje), pues de éste nacen todas las cosas y en él se disuelven de nuevo. Y así como muestra el viento envuelve a todo el mundo". Es indudable que, igual que para Anaxímenes en el origen de la Filosofía, muchas otras culturas han considerado el aire y el viento como un elemento fundamental, y esto tiene un reflejo en sus prácticas eólicas que han sido siempre una aspiración y hasta una necesidad.

Desde la mitología griega con Ícaro, que junto a su padre se escapó volando del laberinto de Creta, mediante unas alas unidas al cuerpo con cera y que representa la vieja ambición del hom-

bre de volar, hasta las prácticas eólicas desarrolladas en muchas culturas como Egipto, que hacían globos de papiro, calentando el aire de su interior, alcanzando éstos una cierta altura, por lo que efectuaban unos recorridos más o menos largos, en relación a los cuales existía la competencia; hasta juegos como el volador, practicado por los maoríes de Polinesia, los otomí de México y las tribus autóctonas de Guatemala, en donde el individuo se sujeta a una cuerda que pende de un disco girador de madera asido a un mástil y gira a merced del viento, así como las prácticas de los pueblos australianos autóctonos como el "bumerang", que es un objeto mágico para esas tribus y que posee especiales características voladoras, como el retorno. Los cometas originarios de los pueblos asiáticos: China y Tibet, han sido quizá la práctica más conocida por el resto de las culturas; en base a este planeador se generaban un tipo de juegos donde el aire y la dirección de los vientos eran claves; se llegaba al extremo de colocar a un hombre asido al cometa, el cual era arrastrado y lanzado por varios compañeros al espacio. Esta práctica fue utilizada con fines de observación en ciertos momentos históricos. La habilidad con las banderas para hacerlas flamear, los saltos al vacío con acrobacias aéreas logrando un dominio del cuerpo en el espacio, etc., con algunas de las prácticas tradicionales que han utilizado de forma sistemática el espacio aéreo.

En los últimos siglos, el hombre, fiel continuador de la tradición histórica, intenta, a través de ciertos artilugios, lograr esa vieja aspiración del ser humano: volar, sentir el placer de suspenderse en el espacio; la respuesta actual son los deportes aéreos modernos: Paracaidismo, parapente, caída libre, ala delta, aerostatismo, vuelo sin motor. Por otra parte, el frees-bee (platillo volador) recuerda toda una serie de lanzamientos de objetos con carácter má-

gico, como el "bumerang", y que constituían unas prácticas utilitarias lúdicas y rituales.

#### **10. De los artilugios mecánicos a los deportes de motor**

La invención de la rueda supuso para el hombre el primer gran eslabón de una carrera de avances en la conquista y dominio de la naturaleza. La rueda es el instrumento básico de todos los vehículos terrestres, y en base a este elemento se han ido creando una serie de artilugios mecánicos, en principio de carácter utilitario-productivo y después con fines lúdicos, que han supuesto el desarrollo de unas prácticas muy específicas, representantes de la tecnología y por tanto símbolos de la modernidad.

Desde las antiguas carreras de carros tirados por caballos hasta Leonardo de Vinci (1450-1519) renacentista, inventor, que crea la hélice y diversos artilugios mecánicos que posteriormente se desarrollaran debidamente; llegamos a la época contemporánea en donde la bicicleta, los patines, los trineos, el "bobsleigh", etc., representaban prácticas lúdico-deportivas de una época. A partir de la Revolución Industrial se crean y consolidan estas prácticas para complementarse ya en nuestro siglo con los deportes de motor, todo un símbolo de nuestra época, y que a pesar de su rápido arraigo y popularidad no tienen todavía ningún representante en el más grande espectáculo deportivo: los Juegos Olímpicos.

El conocer y conducir vehículos de motor no es un lujo, es una necesidad de nuestro tiempo, y por tanto el niño debe aproximarse de forma puntual a estos ingenios creados por el hombre para el servicio y placer del mismo a través de un proceso creciente en complejidad. En primer lugar, conocer, conducir y jugar con artilugios mecánicos diversos; posteriormente pasar a los artefactos mecánicos de motor autónomos y poco peligrosos: karts, au-

tos de choque; para en edad madura introducirse en los vehículos de motor.

### **11. De los juegos populares a los deportes tradicionales**

El juego popular<sup>17</sup> es aquella actividad lúdica de carácter tradicional que surge del propio contexto cultural, de forma espontánea y se proyecta en el tiempo. Estos juegos ancestrales arrancan desde actividades laborales o mágico-religiosas y no se encuentran excesivamente reglamentados, siendo sus reglas de carácter contractual a partir del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto variables y flexibles. Asimismo, los instrumentos y el terreno de juego no están en la mayoría de los casos delimitados, estando en función de la comarca o localidad donde se practican.

El deporte tradicional procede de la evolución de los juegos populares; el cambio paulatino que sufre el juego popular hasta convertirse en deporte tradicional es progresivo en complejidad y fruto de una mayor popularidad e intensidad en su práctica; el juego se reglamenta y el terreno y los instrumentos se unifican, lo que hace evolucionar en complejidad las técnicas de ejecución apareciendo la práctica sistemática para obtener una técnica mejor. Nos encontramos con una actividad lúdica ancestral, sistematizada, con un reglamento único y en la mayoría de los casos institucionalizada a través de federaciones de ámbito restringido que regulan e impulsan las competiciones regladas inter-territoriales (Federación española de bolos). Estas actividades tienen un ámbito de actuación restringido al área cultural a la que pertenecen.

Siguiendo la clasificación efectuada por Rafael García Serrano (1974) sobre "Los juegos y deportes tradicionales en España", observamos los siguientes grupos:

1. Juegos y deportes pedestres, de saltos y equilibrio.

2. Juegos y deportes de lanzamiento.

3. Juegos y deportes de fuerza.

4. Juegos y deportes de lucha.

5. Juegos de mazo y bola.

6. Juegos y deportes de pelota.

7. Juegos populares de habilidad en el trabajo.

8. Juegos y deportes populares con animales y vehículos.

El niño, a través de estas prácticas, se sumerge en el pasado mediante el juego, descubriendo valores, roles, testimonios de antaño que poseen un enorme valor histórico-cultural, constituyéndose en la manifestación más genuina de su entorno. El juego, en este caso enriquecido con capital cultural, compone la práctica más natural y espontánea del ser humano, siendo a través de esta actividad como el individuo aprende, respeta, se socializa, crea y logra su madurez personal.

### **12. De las actividades naturales al "deporte salvaje"**

Paralelamente al tratamiento pedagógico del deporte moderno y del deporte tradicional, planteo la necesidad de incorporar la práctica deportiva mínimamente institucionalizada —aunque quizás en proceso pendiente—, lo que R. Thomas (1987) llama "deporte salvaje" de grandes valores por su carácter flexible, natural, lleno de incertidumbre que puede a mi juicio complementar la oferta formativa de lo que hemos venido a denominar "deporte educativo".

La naturaleza siempre nos ha ofrecido un gran espacio para prácticas ludomotoras de carácter pedagógico que el hombre ha utilizado más o menos sistemáticamente, pero en su incesante lucha por dominar su entorno a través del clásico dilema cultura-naturaleza, se ha ido apartando progresivamente del estado natural en aras del proceso cultural. El deporte es un producto cultural cuyas manifestaciones se entroncan en este orden, es decir, tiende a homogeneizar parámetros y conductas

técnico-motoras, reduce la incertidumbre y ocasiona el abandono de las prácticas lúdicas más tradicionales.

El "deporte salvaje" es una vuelta a la naturaleza, proponiendo experiencias motrices en su hábitat natural, plenas de incertidumbre y por tanto de aventura, con una diversidad de espacios de actuación tan dispar como deseemos, y con una espontaneidad en su práctica ideal en un enfoque educativo. Esta actividad puede resultar una auténtica alternativa al deporte moderno reglamentado, homogeneizado y reducido a nuestro ámbito cultural.

Quizá una actividad modelo que representaría estos valores del "deporte salvaje", y además estaría en un proceso de institucionalización ubicado en el ámbito escolar, serían los recorridos de orientación que a veces se convierten en carreras de orientación. Desde los primeros tiempos, el hombre sintió la necesidad de conocer su situación en el espacio natural donde se encontraba; enseguida necesitó desplazarse por mor de su condición de nómada y para ello aprendió a guiarse por las señales que le ofrecía la naturaleza, interpretando la situación del sol, las estrellas y los accidentes orográficos. Además, cuando no existían puntos de referencia naturales, colocaban señales luminosas y de otro tipo. Comenzó a dibujar planos para ayudarse en sus desplazamientos y posteriormente descubrió el principio de la brújula; con la ayuda del plano y de la brújula el hombre encontró su camino. Los recorridos naturales nos rememoran este proceso y nos acercan de forma sistemática a la naturaleza.

En esta línea proponemos por tanto, cualquier actividad natural que observe los principios educativos formulados.

Como ya hemos indicado, no creemos en un proyecto educativo del deporte institucionalizado sin contar con el tratamiento pedagógico del deporte tradicional y del "deporte salvaje".

Por todo ello, y en base a las líneas expuestas, presentamos la siguiente programación adaptada al marco escolar:

a) grupos de actividades cotidianas sujetas a la programación académica del curso escolar:

1. De las capacidades filogenéticas a los deportes individuales;
2. de las actividades luctatorias a los deportes de combate;
3. de los juegos colectivos a los juegos de equipo;
4. de las prácticas con objetos a los deportes tradicionales;
5. de los juegos populares a los deportes tradicionales;
6. de las actividades naturales al "deporte salvaje" (si la escuela es rural o posee espacios naturales);

b) actividades puntuales sujetas a los períodos de vacaciones o fines de semana (régimen intensivo):

1. desde las embarcaciones de transporte a los deportes náuticos;
2. de las prácticas utilitarias a los deportes deslizantes;
3. de los recursos cinegéticos y bélicos a los deportes de precisión;
4. de las actividades ecuestres a los deportes hípicas;
5. de las prácticas eólicas a los deportes aéreos;
6. de los artilugios mecánicos a los deportes de motor.

## A modo de conclusión

Hemos abordado el deporte educativo desde una perspectiva histórico-pedagógica, con el objeto de presentar al alumno las actividades motrices primi-

genias y llevarles a través de un proceso de conquista cultural a los deportes actuales. Pretendemos de esta manera, entroncar las prácticas de antaño con las actuales, en un intento de obtener un mayor equilibrio y racionalidad, a través de una progresión adecuada en base a la praxis histórico-evolutiva.

Por otra parte, no podemos concluir este discurso sin hacer una reflexión sobre el futuro; creemos del todo necesario el abordar el deporte actual desde una perspectiva del origen de las prácticas que lo procedieron, es por ello que el futuro se levanta como un reto y, por tanto, la perspectiva del deporte debe constituirse como un intento de opción sobre su futuro, tanto a nivel práctico —predicción de las realidades deportivas del mañana—, como a nivel teórico —significación profunda del deporte—; teniendo en cuenta que el segundo nivel —teórico— condiciona al primero a título de hipótesis.

El deporte en suma, se apoya en unos principios,<sup>18</sup> en donde la lógica nos indica su racionalidad, la moral su valor, y la política su libertad y además, se inscribe en una continuidad, en donde la historia nos revela sus trayectorias, la sociología su funcionamiento actual y la prospectiva su discernimiento.

Finalmente, he de precisar que el debate entre Educación Física contra deporte esta sobrepasado y superado; la Educación Física no sólo no rechaza el deporte, sino que debido a su valor simbólico, significación social e identidad cultural, pasa a convertirse en Educación Física y Deporte; y el deporte educativo se transforma por todo

ello en un notable medio de la formación total de la persona, y el "homo deportivus" se incorpora por derecho propio al hombre de nuestra era.

### Notas:

1. Movimiento Nórdico (Gimnasia médica de P.H. Ling). Movimiento centroeuropeo (La gimnasia nacionalista de F.J. Jahn y la gimnasia pedagógica de Guts Muths). Movimiento Oeste (La gimnasia de Fco. Amorós). Movimiento británico (Los juegos deportivos de T. Arnold).
2. Los Juegos Olímpicos Modernos se inician en 1896 en Atenas, pasando luego por París (1900), Saint Louis (1904), Londres (1908), Estocolmo (1912), Amberes (1920), París (1924), Amsterdam (1928), Los Angeles (1932).
3. CAGIGAL, J.M.: *Deporte: espectáculo y acción*. Salvat, Colec. "Temas clave", nº 32, Barcelona, 1981, p. 51.
4. CAGIGAL, J.M.: *Op. cit.*, pp. 53.
5. OLIVERA, J. y otros.: *Programas y contenidos de la EF y deportiva en BUP y FP*. Paidotribo, Barcelona, 1988, p. 13.
6. MARTÍNEZ, M.: *Teoría de la educación y práctica pedagógica*. I Curso de Doctorado de Motricidad humana, Barcelona, 1988.
7. LAGARDERA, Fco.: *La educación física en la enseñanza secundaria obligatoria*. Congreso sobre "La EF escolar en la EGB", Huesca, 1988.
8. THOMAS, R.: *Sports et sciences*. Vigot, París, 1987.
9. PARLEBAS, P.: *Elementos de sociología del deporte*. Junta de Andalucía. Colección Unisport, Málaga, 1988, p. 106.
10. OLIVERA, J.: *Aproximación etimológica y conceptual al deporte*. 1988.
11. THOMAS, R.: *Sports et sciences*. Vigot, París, 1979.
12. POCIELLO, Ch.: *Sports et sciences*. Vigot, París, 1981, p. 171.
13. CASTARLENAS, J.; GARCÍA FOJEDA, A. y otros.: *Programas y contenidos de EF y D. en BUP y FP*. Paidotribo, Barcelona, 1988, p. 430.
14. PARLEBAS, P.: *La lógica interna de los juegos deportivos*. II Curso de Doctorado de "Motricidad humana", Lleida, 1988.
15. PARLEBAS, P.: *Op. cit.*, 1988.
16. DIEM, K.: *Historia de los deportes*. Luis de Caralt, Barcelona, 1966, p. 102.
17. MORENO, C.: *Juegos populares y deportes tradicionales en España*. Consejo Superior de Deportes, Madrid, 1982.
18. JEU, B.: *Op. cit.* p. 70.