



Apuntes para el siglo XXI

No hay ningún viento favorable para el que no sabe a qué puerto se dirige.

ARTHUR SCHOPENHAUER
(Filósofo alemán, 1788-1860)

Una vez terminado el juego, el rey y el peón vuelven a la misma caja.

(Proverbio italiano)

De los juegos colectivos a los deportes de equipo

Equipo, colectivo, conjunto, agregado, unión, adición, cúmulo, sintonía, sinfonía, conglomerado, apiñamiento, agrupación, asociación, concurrencia, corporación, asamblea, colección, hornada, cuadrilla, piña, grupo, hatajo, pléyade, partida... son sinónimos de un concepto marco que da pie a una serie de actividades, basadas en la cooperación y solidaridad compartida de los miembros de un colectivo humano en aras de un objetivo común.

El hombre ha necesitado asociarse para poder desempeñar sus tareas básicas, la subsistencia y la construcción de realidades socio-culturales que le permitan mejorar sus condiciones de vida. De esta necesidad surgen los diferentes grupos sociales: la pareja, la familia, la banda, la tribu, el pueblo, la nación, el estado... de cuya eficacia han dado buena muestra las diferentes civilizaciones que han existido en nuestro peregrinaje histórico. Los pueblos que mejor se han asociado y compenetrado, estableciendo una dinámica red de relaciones y comunicaciones fundamentadas en un eficiente sistema educativo, son aquellos que han protagonizado grandes logros y aportaciones en el acervo cultural humano.

En su proceso vital, el hombre ha contrapuesto la parte seria de la vida, el *homo faber*, a la parte lúdica, surgiendo el *homo ludens* y en la contemporaneidad el *homo sportivus*, debido a la omnipresencia actual en nuestro planeta del fenómeno deportivo. Desde los albores de la civilización humana, nuestros ancestros se asociaban para jugar al igual que lo hacían para subsistir, en una réplica exacta de la importancia que tenía para ellos la agregación de fuerzas y la complicidad para ser eficaces en la parte lúdica e imaginativa de sus vidas ante una confrontación ficticia. Así surgen los juegos colectivos, con desigual aceptación e interés entre los distintos pueblos, según el nivel de civilización y en función de los valores culturales más genuinos de cada grupo. En estos juegos de asociación el hombre se educaba practicando la cooperación y la oposición, se agrupaba, se interaccionaba, se socializaba aprendiendo a trabajar en equipo para lograr una meta común.

En la mayoría de las diversas civilizaciones que han coexistido a lo largo de la historia, observamos que han desarrollado distintos juegos colectivos que en ocasiones son de creación propia y otras son adaptaciones de juegos de procedencia foránea. La mayor parte de las civilizaciones que han existido desde la conquista de la inteligencia por el *homo sapiens sapiens*, se caracterizan por la gran afición, complejidad y desarrollo de sus juegos colectivos. Mediante la Antropología conocemos que los pueblos menos evolucionados, presentan actividades lúdicas muy simplistas que no están diferenciadas del resto de actividades de su colectivo social. Sin embargo, los pueblos que han dado lugar a las grandes civilizaciones poseen unas estructuras que dan cobijo e importancia social e institucional a sus juegos, los cuales gozan de gran predicamento popular. Los juegos colectivos son una notable muestra del nivel de desarrollo y complejidad de un grupo social determinado, así como de su original interpretación (de lo ficticio, de lo imaginado y de lo simbólico) en las redes de comunicación que se establecen entre sus protagonistas: en la forma de cooperar, en los roles específicos, en las reglas, en los objetivos, en la competencia o en el reconocimiento social obtenido.

Los juegos colectivos representan prácticas recreativas evolucionadas de gran aceptación social, cuyo significado ritual y simbólico denota el nivel socio-cultural de una civilización. Los pueblos de mayor nivel presentaban una buena estructuración en sus juegos colectivos con marcadas connotaciones rituales y sociales, siendo éstos una muestra palpable de su propia evolución. Estas prácticas lúdicas de cooperación y oposición giraban generalmente en torno a un móvil lleno de significaciones lúdico-religiosas: la pelota.

La pelota ha sido el móvil lúdico más versátil, dinámico, ambivalente 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 un significativo número de pueblos antiguos de

los que tenemos noticias. Sin embargo, en las civilizaciones en las que se conoció la pelota como objeto lúdico polivalente, ésta sedujo a sus manipuladores y se constituyó en un instrumento de comunicación, de duelo (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 y, en suma, de afectividad.

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 que sus características y comportamiento variaban en función del material utilizado, desarrollándose actitudes corporales diversas en relación a la naturaleza del objeto. Surge de manera espontánea la técnica con el fin de buscar eficacia lúdico-motriz, en estrecha relación con 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, en Mesoamérica la pelota provenía de la manipulación esférica del latex (caucho), actualmente se fabrican pelotas y balones con material sintético que procede o sustituye al caucho.

A partir de los juegos de pelota ancestrales: el juego de pelota precolombino, el *episkeo* griego, el *harpastum* romano, el *kemari* japonés, el *shinny* de las tribus indígenas norteamericanas, la *soule* medieval europea, el *calcio* florentino, el *buzkashi* afgano y otras prácticas lúdicas de origen chino, persa, esquimal, egipcio, musulmán, europeo o americano; surgen los deportes de equipo. Su lógica interna viene determinada por la relación con el espacio, comunicación con otros jugadores, imperativos temporales, reducción de la incertidumbre medioambiental, la codificación de la competencia, la relación con la pelota (la técnica) y las consignas estratégicas que cada deporte de equipo establece para atacar y defender la meta (la táctica).

Los juegos colectivos han sido prácticas lúdicas y festivas desarrolladas por los miembros de sociedades muy evolucionadas, ya que para su puesta en escena es necesario conocer y dominar una serie de facetas que van desde la actuación y responsabilidad individual hasta el trabajo de equipo y la responsabilidad colectiva. A través del proceso de deportivización que se da en los países anglosajones a partir de la segunda mitad del siglo XVIII, los antiguos juegos colectivos se transforman en los nuevos deportes de equipo.

El juego ha existido siempre, el deporte no. Éste es hijo del juego, pertenece a la categoría lúdica de "Agon" –competición–

con importantes componentes de "Alea"-suerte- y algo de "Mimicry"-representación- (R. Caillois, 1958), y además se nutre de las formas de juego primigenias llamadas populares o tradicionales, precisamente porque eran practicados masivamente por las distintas clases sociales desde muy antiguo. Las prácticas deportivas actuales vienen predeterminadas por unas prácticas lúdicas ancestrales que es preciso agrupar para abordarlas desde una perspectiva cultural pedagógica, técnica y funcional común.

En la batalla que mantienen los distintos deportes por captar adeptos/as deportivos/as se conjugan mensajes y estrategias muy perniciosas para los intereses de nuestros niños/as. No es válido el argumento de que un deporte en concreto es el más completo y representa toda la gama de posibilidades motrices del ser humano, tampoco es ético aprovechar el tirón de los mitos de un deporte, explotar las modas deportivas o el éxito momentáneo por la vigencia de una competición para lograr incrementar el número de licencias en detrimento de otras opciones deportivas. No obstante, lo más preocupante de esta loca carrera a la caza y captura de la licencia deportiva que mantienen un notable número de Federaciones Deportivas es el descenso de la edad de iniciación a su deporte y la exclusividad de su práctica. Este proceso supone la sustitución de una formación motriz abierta, polivalente y acorde a la naturaleza psicofísica del niño/a, fundamentada en el desarrollo del esquema corporal y las capacidades coordinativas, por otra de carácter restrictiva, exclusiva y limitadora que promueve el aprendizaje de técnicas hasta su automatización.

Los objetivos de los educadores deberían ir en la línea de ofrecer al niño/a, en plena madurez psicomotora, una amplia oferta deportiva de todos los grupos deportivos tratada desde una perspectiva pedagógica y cultural unificada y clasificada por su afinidad estructural y funcional común. Mediante este proceso el niño/a debe lograr una disponibilidad motriz suficiente para conseguir el disfrute lúdico, un desarrollo motriz más racional y equilibrado y, en suma, su realización personal en todas las áreas de la práctica deportiva.

Definitivamente, los deportes de equipo son un símbolo presente del pasado lúdico y cultural de la raza humana y una representación viva de ese magnífico caudal de sinónimos que la Lengua nos ofrece y que corresponden a las claves culturales de nuestro desarrollo. Desde la óptica educativa, abogamos por una introducción de nuestros niños/as en el período justo a ese rico proceso de cooperación, oposición, fraternidad y compromiso que supone la iniciación global a los deportes de equipo.

Javier Olivera Betrán