Eduardo Antonio Pérez Restrepo

Apuntes para la construcción de una historia del deporte y la educación física



la caracola EDITORES

UIDE
Powered by Arizona State University

Apuntes para la construcción de una historia del deporte y la educación física

Eduardo Antonio Pérez Restrepo
Apuntes para la construcción de una historia del deporte y la educación física
Quito: Universidad Internacional del Ecuador, 2025
1.ª edición, 387 pp. Vol: 15 x 21 cm

CDU: 796 + 930.9
ISBN 978-9942-682-04-8
DOI: https://doi.org/10.33890/deporteyeducacion.fisica

1. Deportes
2. Historia Universal

Como citar: Pérez Restrepo Eduardo Antonio. (2025). *Apuntes para la construcción de una historia del deporte y la educación física*. Universidad Internacional del Ecuador. https://doi.org/10.33890/deporteyeducacion.fisica

Apuntes para la construcción de una historia del deporte y la educación física
© Universidad Internacional del Ecuador

Av. Simón Bolívar y Av. Jorge Fernández.
(593-2) 2985-600 / (593-2) 5000-600
www.uide.edu.ec

Directora editorial: Andrea Farfán

Corrección de estilo: Valeria Molina, La Caracola Editores
Diagramación: Yanko Molina, La Caracola Editores
Imagen de portada: César Guillotel en pexels.com

Este libro fue sometido a un proceso de revisión por pares bajo el sistema de doble ciego (*peer review*).

Prohibida la reproducción de este libro, por cualquier medio, sin autorización previa y por escrito de los propietarios del *copyright*.

Apuntes para la construcción de una historia del deporte y la educación física

Eduardo Antonio Pérez Restrepo

UIDE
Powered by
Arizona State University®

Índice

11 Introducción

15 Capítulo I. Importancia del estudio de la historia de la educación física y el deporte

21 Capítulo II. Conceptualizaciones sobre educación física y deporte

37 Capítulo III. Teorías sobre el origen del deporte

47 Capítulo IV. Época primitiva. Aspectos históricos respecto a la actividad física y el deporte

75 Capítulo V. Civilizaciones del antiguo próximo oriente y sus influencias en el desarrollo del deporte y la educación física

109 Capítulo VI. Civilizaciones del antiguo lejano oriente y sus influencias en el desarrollo del deporte y la educación física

129 Capítulo VII. La cultura griega y su impacto en los procesos de desarrollo de la educación física y el deporte

167 Capítulo VIII. Los juegos olímpicos de la antigüedad

235 Capítulo IX. La educación física y el deporte en la civilización etrusca

243 Capítulo X. La educación física y el deporte en la antigua Roma

285 Capítulo XI. La educación física y el deporte en el Imperio Romano de Oriente o Imperio Bizantino

293 Capítulo XII. La educación física y el deporte en la Edad Media

319 Capítulo XIII. La educación física y el deporte en el Renacimiento y la Ilustración

337 Çapítulo XIV. La educación física y el deporte – Época Contemporánea

375 Bibliografía básica



Salida. **Obra de Hans Erni. 1983.**

Introducción

Este libro pretende ser de enorme utilidad y aprovechamiento para aquellos profesionales y estudiantes de carreras afines al deporte y a la educación física. De igual forma, se espera que sea del agrado de aquellos deportistas activos, fanáticos del deporte y la población general que desee conocer el trasegar histórico de lo concerniente a esta disciplina, manteniendo la curiosidad por la búsqueda de fundamentos, de explicaciones o de sentidos.

Esta obra estaría dirigida, según comenta Rozengardt (2011, p. 13),[1] a aquellos que conocen o desean llegar a reconocer «el poder revelador de la Historia [...] del pensamiento histórico como un instrumento básico para la comprensión de lo que somos, de lo que ocurre, de lo que tenemos por delante. ¿Qué nos dice la historia? Depende de qué le preguntemos; ¿y qué le preguntamos? Depende de qué estemos buscando y para qué busquemos; ¿y qué estamos buscando y para qué buscamos?».

El presente documento constituye un esfuerzo enorme de revisión y análisis bibliográfico, construido con un lenguaje apto para la difusión de ideas, fundamentado en un rigor metodológico, densidad teórica, disciplina y dedicación, el cual no pretende verse ni tomarse como acabado o hermético, pues lo histórico debe construirse y deconstruirse de manera permanente; solo considera llegar a satisfacer la necesidad vital de contribuir al aumento paulatino de los conocimientos históricos que, sobre deporte y educación física, debería tener el futuro profesional o licenciado de este campo disciplinar.

---

1 Con algunas adaptaciones del autor.

Esta obra fue desarrollada con esmero y detalle, dentro de un marco de conocimientos básicos, ordenados de manera coherente en catorce capítulos enfocados al proceso histórico del deporte y la educación física, de manera que el lector pueda hacer un viaje al pasado para entender el presente de la disciplina objeto de este texto, aunque también cuenta con espacios de apertura y de invitación a que el lector ahonde y amplíe sus conocimientos en ciertas culturas, gracias a algunos textos sugeridos; y al debate que debe surgir en la lectura crítica del texto tomado como posible guía de asignatura, proceso que sirve de apertura para la generación de discusiones constructivas y enriquecedoras que esperoque se gesten en el aula de cada claustro académico que oriente programas enfocados al deporte, la educación física y programas afines.

Cabe también resaltar que la curiosidad por conocer el origen y evolución del deporte y la educación física es un motivo que empuja, o así debería de ser, a la lectura de diversas obras, que siendo pocas, en su mayoría, corresponden a creaciones de origen español y francés, desde el contexto europeo, y producciones argentinas y mexicanas en el contexto americano, cuestión que evidencia la necesidad de la existencia de un documento propio, por lo cual se espera que este texto enriquezca las bibliotecas de las universidades que imparten este campo disciplinar y sirva como texto de referencia para los futuros profesionales y licenciados de la educación física, la cultura física y el deporte.

Es necesario advertir que este tipo de temas requieren un análisis y discusión con el fin de construir colectivamente una historia pasada y presente de esta disciplina. Por tanto, se espera, con el texto, motivar otros procesos de investigación histórica local y, como gran propósito, contribuir a convertir las clases impartidas en los claustros universitarios en el área de la historia del deporte y la educación física, en espacios de análisis, de debate, de construcción conjunta del conocimiento desde lo dialógico, siempre basados en dos premisas fundamentales: la primera, lo histórico no es conocimiento acabado y debe construirse constante y colectivamente; y segundo, que solo en la medida de que conozcamos los devenires históricos de la disciplina que nos atañe podremos comprender su realidad actual y transformarla.

Por último, agradezco de antemano las aclaraciones y aportes que puedan generar aquellos licenciados, profesionales y conocedores de esta temática, con el fin de proseguir con esa construcción y deconstrucción que la historia misma requiere (Se adjunta correo electrónico para tal fin: eduperez203@hotmail.com).

La historia universal debe ocupar, en el gimnasio moderno, el lugar que tenía la filosofía en la Antigua Grecia.

La ignorancia histórica es la mayor causa de la guerra. Esta ignorancia, es el producto de un error pedagógico y de un falso cálculo social.

Cuando la mirada recorre un vasto paisaje, contempla primero el conjunto antes de analizar los diferentes planos; no se fija en el primer plano, para luego pasar al segundo y a continuación al tercero. Y sin embargo es así, como se ha procedido obstinadamente en materia de enseñanza histórica, no sin cierta intención de mantener al pueblo llano, alejado de esta forma de cultura y de reservar su monopolio a la clase superior, lo cual no ha hecho más que producir una disminución general de la calidad de los estudios.

Pero la historia es accesible a todos. Liberada de las crónicas, de las tesis, de los cuentos de batallas y de las anécdotas con que inútilmente la han sobrecargado, y devuelta a sus grandes líneas y a sus hechos esenciales, se expone con claridad y se retiene fácilmente.

(Pierre de Coubertin, 1919)

Capítulo I
Importancia del estudio de la historia de la educación física y el deporte

Todos, queriéndolo, sabiéndolo o no, formamos parte de la historia. Al mismo tiempo somos y hacemos historia
Andrade de Melo, 1998

Vale la pena iniciar este capítulo con algunas preguntas orientadoras propuestas por Vilodre (2007, p. 14), como son: ¿Por qué el estudio de la historia de la educación física y del deporte es importante en la formación profesional? ¿Qué aplicabilidad tienen los conocimientos oriundos de esa área en la actuación cotidiana de los profesores de educación física? ¿Qué relación puede ser establecida entre el conocimiento histórico y el presente vivido? Se espera, en alguna medida, responder a estos cuestionamientos, e incluso provocar otros más que posibiliten una construcción de conocimientos históricos desde la discusión y el debate.

En palabras de Serres (1989), la historia acoge el interrogante,[1] otorga a cada ciencia del hombre un trasfondo que la establece, que le fija un suelo y, como

1 Interrogante tomado como referencia de curiosidad, de asombro, de deseo de conocer y reconocer el devenir de las cosas, de auscultar los porqués que contiene la vida y todos sus fenómenos.

una patria, determina la playa cultural, el episodio cronológico, la inserción geográfica, en que puede reconocerse su validez a este saber.

Pensar por el sentido de la historia en la formación de un profesional en ciencias del deporte o de un licenciado en educación física, en realidad está enfocado al sentido de la profesión, el tipo de futuro profesional o licenciado que se forma y por el proyecto social en el cual se está circunscribiendo el pregrado, aunque la pregunta por el sentido de lo histórico también está enmarcada en la vida misma de cada persona (Pérez, 2018, p. 27-28), pues somos «de alguna forma el resultado siempre dubitativo de lo que hemos conseguido hacer con lo que nos ha sido enseñado corporalmente» (Scharagrodsky, 2008, p. 9)

Rozengardt (2006, p. 15) argumenta que «la educación física es una disciplina, una ocupación, un conjunto de prácticas, un campo laboral, profesional y académico que ha tenido mucho apego al hacer y poco al decir. Hacer esfuerzos por encontrar las palabras que hagan hablar esas prácticas, que nos ayuden a explicarnos lo que ha ocurrido y ocurrirá» es la razón de ser y la mayor motivación para el reconocimiento del valor histórico que posee esta área disciplinar.

Según Pérez (2018, p. 28), la historia como representación de acontecimientos del pasado se constituye como el principal medio evaluativo e interpretativo de la trayectoria de las manifestaciones humanas y el impacto que ellas ejercen en la actualidad. Por tal razón, conocer ese pasado nos da una mayor y mejor perspectiva de nuestra realidad, permitiéndonos comprender, apreciar y disfrutar todos los vestigios del pasado y no únicamente ciertos hechos y obras monumentales.

En palabras de Betancourt (1993, p. 38-40), la historia y la enseñanza de la misma, posee grandes atribuciones o funciones aplicables para cualquier ámbito formativo, que se exponen a continuación:

> Es necesaria para comprender la realidad, tanto a nivel de la trayectoria histórica, social y cultural de una comunidad [...], permite enriquecer el conocimiento y elevar la comprensión de la naturaleza social e individual del ser humano [...], permite desarrollar ciertas habilidades cognitivas para el manejo de fuentes informativas y [...] permite el desarrollo de personalidades liberales y críticas basadas en visiones relativas no dogmáticas.

Según comenta Arciniegas (1989, p. 12), la historia corresponde a «todo aquello que le ha ocurrido a la humanidad desde su aparición sobre el plane-

ta». Por tanto, la historia de la educación física y el deporte se puede entender como aquellos acontecimientos que marcaron el desarrollo del deporte como práctica y fenómeno social y a la educación física como práctica pedagógica, vista desde los contextos y entendida como acciones devenidas de elementos circunstanciales del tiempo y el lugar donde se genera, pues la historia, como afirma García (2006) «reconoce que todo conocimiento se enraíza en una vida y un lenguaje», para nuestro caso, particular en una vida desde lo corpóreo y en un lenguaje que se enfoca, según sea el caso histórico, en unas necesidades corporales específicas para cumplir los requerimientos propios de cada época.

Como aspecto inicial del análisis, cabe resaltar que, según varios autores (Andrade, 2006; Rozengardt, 2006), aunque en la estructura curricular de muchos programas de formación profesional en nuestra área disciplinar, existe una asignatura enfocada a la historia del deporte, en muchas ocasiones se basa en propuestas poco coherentes y desordenadas de hechos y datos sin alguna propuesta adicional de análisis, de debate o de aplicación. Por tanto, constituyen bloques teóricos expuestos como realidades absolutas, ausentes de algún ejercicio de proyección y conexión de estas realidades previas como referente o quizá posible justificación de la realidad. Esta percepción es ratificada por Andrade (2006, p. 46) cuando comenta que:

> En la enseñanza de la Historia en los cursos de Educación Física (y áreas afines), a pesar de que existen elogiables excepciones, en general, se limitan a la presentación de los llamados contenidos clásicos, presentándose una serie de nombres y hechos considerados como relevantes, encasillados en el interior de períodos consagrados tradicionalmente e importados de la historia general, a partir de una ausente, confusa y no consciente comprensión historiográfica.

Incluso podemos afirmar, según cuentan Howell y Howell (1979, p. 1-2), que hemos descuidado el estudio de una parte importante de la historia social como es el deporte y los juegos.

En gran medida, la poca relevancia que se le ha dado a la historia y a los componentes teóricos en este campo disciplinar está relacionada con:

> Un concepto estrecho de la teoría y de las relaciones entre las teorías y las prácticas. La teoría ha sido entendida como un conjunto poco significativo de informaciones acumulativas, por lo cual se ha limitado la potencialidad

> de influir en las prácticas. Por el contrario, la práctica en la formación se la ha relacionado con la transmisión de recetas para la actuación. En realidad, las recetas son el instrumento más «puramente teórico» al ser enseñadas sin el ejercicio reflexivo de la contextualización. (Rozengardt, 2006, p. 24)

Es allí donde radica la importancia de entender a la educación física y los deportes como una realidad teórica y práctica,[2] que debería preocuparse en la preparación del futuro profesional como actor útil para pensar y repensar su proceder profesional, entendiendo que existe la necesidad de una comprensión teórica por detrás de toda actuación, que nunca es solamente práctica, con el fin de poder recrear su labor, a partir de la comprensión de la realidad que lo rodea, asumiendo que la identidad de su campo de actuación constituye un proceso sociohistórico.

La importancia de este tipo de estudios radica en que, gracias al análisis de los devenires históricos, podemos llegar a comprender mejor nuestra área disciplinar, pues nos posibilita reconocer el origen, las razones sociales, culturales, políticas e ideológicas que permearon el proceso de desarrollo de la educación física y el deporte, llevándolos a ser los fenómenos sociales y pedagógicos que son en la actualidad.

El estudio de los procesos de desarrollo histórico del deporte y la educación física nos permite, según lo argumenta Lopategui (2002, p. 33), «evaluar, interpretar, entender y explicar con mayor precisión el presente desde una perspectiva apropiada, de manera que podamos tener una mejor idea de lo que puede ocurrir en el futuro», cuestión que nos posibilita evitar que se repitan los errores del ayer o también replicar aquello que funcionó perfectamente en el pasado y debería restablecerse en nuestro presente.

El reconocimiento de lo histórico permite una mayor comprensión del estado actual del deporte y la educación física, debido al estudio de aquellos elementos que han permeado su desarrollo y evolución en cada momento histórico. Estos análisis han demostrado que la evolución de nuestra área disciplinar

---

2 Basta con analizar los docentes en ejercicio, egresados de programas de educación física, deportes y recreación, para corroborar que sus imaginarios, en su mayoría, están permeados con la idea que «es una asignatura eminentemente práctica» y sus acciones están imbuidas por patrones desde la educación física deportiva principalmente, excluyendo casi en su totalidad contenidos teóricos. Este imaginario ha sido heredado por los estudiantes quienes abordan esta asignatura como un espacio de juego, de deporte, de encuentro con el sudor y el esfuerzo físico sin reconocer que deban existir contenidos teóricos importantes.

es el resultado directo de una amplia diversidad de eventos culturales, sociales, educativos, ideológicos e incluso militares que ha sufrido nuestra humanidad, generándose unos actos frente a lo deportivo y a la educación física que son característicos y que poseen unos contenidos, unas metas y objetivos que corresponden a las necesidades particulares de esa temporalidad específica.

Lo expuesto anteriormente se confirma con Pérez y Granados (2017, p. 25) cuando argumentan que

> si por educación entendemos la transmisión de unos contenidos culturales de una generación a otra, entonces la enseñanza de los movimientos ha existido siempre y ese componente histórico ha hecho que cada sociedad contenga una concepción diferente de Educación Física influenciada por su concepción de cuerpo y por las exigencias naturales y sociales que cada sociedad tenga en su época histórica, desde este supuesto, el origen de las prácticas deportivas y la educación física esta en el origen de la humanidad.

Otro aspecto por el cual el estudio de la historia de la educación física y el deporte guarda enorme importancia, según Aisenstein (1996), es que «la investigación histórica en nuestra área disciplinar ha de ser parte del proceso de reconstrucción de la genealogía de la asignatura», acción necesaria para el reconocimiento de todos sus procesos evolutivos como área fundamental.[3]

Esta reconstrucción debe apuntar a la creación de conciencia histórica de los profesionales y estudiantes de esta área, colaborando en el análisis y comprensión de nuestro *habitus* profesional, visto este como el sentido práctico que dirige nuestras acciones como profesionales.

Por otro lado, los estudiantes y profesionales del área del deporte, la educación física y carreras afines desconocen en gran medida los procesos históricos de donde proviene nuestra área disciplinar, enfocados más al saber práctico que al teórico, cuestión que podría afectar su trasegar académico y profesional dada la ausencia de un marco explicativo de los aconteceres pasados que posibilite la comprensión del presente y su posterior transformación.

De igual forma, conforme el deporte y la educación física están moldeados por y para la época histórica donde se presentan, esta relación es de carácter

3 Cabe resaltar que en los lineamientos curriculares y en las normativas educativas, nuestro campo disciplinar aparece como área fundamental, cuestión que en muchos casos es contradictoria, dada la poca relevancia que en algunas instituciones educativas se le da a la educación física, el deporte y la recreación.

recíproco, pues estas prácticas también afectan y modifican las sociedades de cada momento histórico. Para citar un ejemplo, bastaría con analizar los Juegos Olímpicos de la Antigüedad y su impacto directo en la antigua Grecia, e indirecto, siglos después, en todos los países del mundo. Por tanto, «la educación física [y el deporte], entonces, ha[n] evolucionado para poder satisfacer las necesidades sociales de cada época [...] siendo el reflejo de la naturaleza social, que utiliza la educación física [y el deporte] para satisfacer metas sociales importantes» (Lopategui, 2002, p. 33).

El deporte y la educación física contemporánea, como fenómeno y práctica social y pedagógica respectivamente, son el efecto resultante de infinidad de acontecimientos del pasado, sirviendo como entrenamientos para la subsistencia en la época primitiva, preparación para actos de guerra en diversas épocas históricas e incluso como prácticas de culto y adoración estética de lo corpóreo y veneración de diversas deidades en algunas culturas (Pérez, 2018, p. 32).

En conclusión, poseer formación histórica aumenta de manera exponencial las posibilidades de ejercer un rol crítico y transformador como profesional en el área del deporte y la educación física, siendo necesaria la reelaboración de la historia de las prácticas educativas y de los actos de corporeidad y motricidad generados desde el ámbito escolar, para llegar a la comprensión de las teorías y prácticas que justifican y argumentan esta labor.

Capítulo II
Conceptualizaciones sobre educación física y deporte

¡La Historia! Sin ella nada es comprensible ni explicable. El gran defecto de la generación que me rodea consiste en proceder mentalmente como si el principio de espontaneidad dominase el mundo.
Pierre de Coubertin (1930)

2.1. Introducción

El interés de este capítulo no se centra en citar todos los conceptos que, sobre deporte y educación física, existen en el medio. Más bien se propone mostrar algunas rutas de conceptualización que, aunque inacabadas, puedan dar cuenta de significaciones sobre la disciplina que nos atañe. De igual forma, se puede afirmar que el concepto «educación física» se ve permeado por la idea de cuerpo que posea el individuo y por factores personales, lo cual permite concluir que cada persona tiene su propio concepto sobre educación física (Pérez y Granados, 2017, p. 64; Pérez, 2018, p. 33), cuestión que igualmente ocurre con el concepto polisémico de deporte (Paredes, 2002), pues, de alguna manera, todos los autores, aunque tengan elementos comunes que distinguen este término, tienen marcadas diferencias entre sí.

2.2. Conceptualizando la educación física, acercamientos desde diversos autores

La educación física como disciplina posee una alta dificultad de definición frente a lo conceptual, pues, con su amplitud de opciones de prácticas, se genera también un prolongado abanico de significaciones e interpretaciones posibles. La interpretación dada es resultado de los contenidos, del contexto y, según Chaverra y Uribe (2007, p. 11), de los valores otorgados al cuerpo, pues «la idea de cuerpo humano ha condicionado el concepto de educación física en la historia» (Contreras, 1998, p. 24) y adicionalmente también interviene la concepción filosófica de persona se tenga en un período histórico determinado.

El término «educación física» es de reciente nacimiento y se le adjudica a Locke en 1693 y posteriormente a Jean Ballesxerd en 1762 (Tocqueville, 1999; Zagalaz, 2001; Hernández y Rosas, 2024). Aunque, se puede afirmar que la educación física es tan antigua como el hombre, solo aparece formalmente dentro del mundo educativo desde el Renacimiento, pero su sistematización y generación de métodos se dan solo hacia el siglo XIX (Pérez y Granados, 2017; Pérez, 2018).

De acuerdo con lo comentado respecto a que la concepción de cuerpo ha permeado siempre la interpretación de la educación física, podemos encontrar que existen estudiosos de esta rama que se han inclinado a sus aportes hacia lo pedagógico; y otros que lo han hecho desde lo científico, es decir, otorgándole la categoría de ciencia a la educación física, cuestión que «la adhiere a los modelos de investigación empírico analíticos, ocasionando una "naturalización" de su objeto, centrándose en proposiciones exclusivamente biologizantes [...] generando que las cuestiones sociales pasen a ser "naturales" y el hombre social pase a ser un "hombre biológico"» (Fensterseifer, 2007, p. 37-38).

Con el fin de dar claridad conceptual —o al menos intentarlo— y aspirando a que, mediante la discusión y el debate, se puedan gestar nuevas y mejores definiciones, aportaré algunas de las conceptualizaciones existentes desde lo pedagógico y lo científico.[1]

---

1 Solo se hace un acercamiento parcial a la gran cantidad de enunciaciones existentes sobre educación física, con el afán de conceptualizar y generar posibilidades de ampliación discursiva, desde el debate en el aula y desde allí generar nuevas conceptualizaciones.

Existen definiciones sobre educación física, con enfoque hacia lo pedagógico, aportadas por diversos autores, como las siguientes:

Tabla 1. Definiciones sobre educación física desde diversos autores (enfoque a la disciplina pedagógica y al movimiento)

DEFINICIÓN	AUTOR
«Es una pedagogía de las conductas...es la educación del hombre centrada en el cuerpo o su movimiento, y a través de ellos en los demás aspectos de la personalidad».	**Zagalaz, 2001, p. 13**
«Se asume aquí a la educación física como el conjunto de procesos pedagógicos, que tiene como eje la corporalidad y sus manifestaciones motrices en función de la formación integral del ser humano» (enfoque de la integración y complementación).	**Camacho, 2003, p. 54**
«Es el desarrollo integral del ser humano a través del movimiento».	**Calzada, 1999**
«El proceso a través del cual se adquieren adaptaciones y aprendizajes favorables (orgánicos, neuromusculares, intelectuales, sociales, culturales, emocionales y estéticos) que resultan y proceden mediante la selección actividades físicas bastantes vigorosas».	**Baley y Field, 1976**
«Es parte del currículo escolar cuya finalidad es el desarrollo de los jóvenes física, social, mental y moralmente, de modo que se conviertan en ciudadanos bien balanceados, inteligentes, saludables, responsables y felices para la democracia».	**Vannier y Fait**
«Un proceso educativo que emplea la actividad física como un medio para ayudar a los individuos para que adquieran destrezas, aptitud física, conocimiento y actitudes que contribuyen a su desarrollo óptimo y bienestar».	**West y Bucher, 1999, p. 8**
«La educación física tiene que ver principalmente con situaciones de aprendizaje y respuestas de los estudiantes que se caracterizan por movimientos abiertos/públicos, tales como deportes acuáticos, baile y ejercicios... aquella fase del proceso total educativo que concierne al desarrollo y utilización de las capacidades de movimiento voluntarias y con propósito definidos, incluyendo respuestas directamente relacionadas con las dimensiones mentales, emocionales y sociales».	**Nixon y Jewllet, 1980**

«Es una parte integral del proceso total educativo que tiene como propósito el desarrollo de ciudadanos física, mental, emocional y socialmente sanos, por medio de las actividades físicas que se hayan seleccionado con vistas a lograr estos resultados».	**Bucher, 1999**
«Ciencia y arte de ayudar al individuo en el desarrollo intencional (armonioso, natural, progresivo) de sus facultades del movimiento y con ellas el resto de sus facultades personales».	**Kosík, 1967, p. 42**
«Es, en principio, la educación del y por el movimiento, o la educación elaborada con especial atención a las capacidades y actividades corporales de la persona».	**Peralta, 1995, p. 17**
Hace parte de la Ciencia de la Educación y su objeto de estudio es el hombre en movimiento y las relaciones creadas a partir de esa actitud y aptitud.	**Cagigal**

Fuente: Pérez, 2018, p. 35; Pérez y Granados, 2017, p. 60-64; Portela, 2006; Lopategui, 2001; West y Bucher, 1999; Peralta, 1995; y Rodríguez, 1998.

Otras definiciones gestadas por diversos autoras de alto renombre, enfocados menos hacia lo pedagógico y que podríamos decir que se enmarcan en lo científico, son las siguientes:

Tabla 2. Definiciones sobre educación física desde diversos autores (enfoque a lo científico)

DEFINICIÓN	AUTOR
«Un proceso a través del cual un individuo obtiene destrezas óptimas físicas, mentales y sociales y aptitud física a través de la actividad física»	**Lumpkin, 1986**
«Más que una ciencia en sí misma, es un proceso aglutinador de saberes científicos que inciden sobre un aspecto importante de la condición humana, y cuya instrumentación y aplicación metodológica es susceptible de modificar capacidades y/o aspectos del desarrollo y de la evolución».	**Tocqueville, 1999, p. 5**

«Ciencia del hombre en movimiento, no propiamente registra los conocimientos y logros deportivos, sino una parte del esfuerzo humano encaminado a perfeccionar, por medio de la ciencia, la naturaleza del hombre, sus objetivos en el mundo y las obligaciones de su misión».	**Diem, 1966**
«Ciencia dentro de los tres modelos de la racionalidad —explicativo; predictivo-normativo; ético-normativo-técnico—, como fusión entre ciencia, filosofía y pedagogía; debe ser científica en el sentido de la racionalidad explicativa-interpretativa-predictiva, a la vez tecnoética, integrando por tanto leyes y normas».	**Vicente, 1988**
«Ciencia de la praxiología motriz cuyo objeto de conocimiento es la acción motriz (conjunto de acciones motrices), entendida como un comportamiento integral de base práctica o motora que articula en el sujeto emociones, sentimientos, pensamientos y expresiones, cuyo ámbito y misión no se limite a la escuela ni a la educación, sino al estudio de la acción motriz como una categoría conceptual más amplia que la conducta motriz presentada inicialmente por el mismo».	**Parlebas**
«Ciencia deportiva, fundamentada a partir del concepto de movimiento; por tanto, su objeto de estudio es científico desde la educación física constituida como eje vertebrador que se apoya en otras ciencias auxiliares, conformando así un complejo para su estudio perfecto».	**Zeuner**

Fuente: Pérez, 2018, p. 36; Pérez y Granados, 2017, p. 60-64; Lopategui, 2001; Rodríguez, 1998.

Respecto al análisis de la educación física sobre si debe ser vista como posible disciplina pedagógica o, por el contrario, como ciencia, es importante el argumento de Portela (2001) cuando comenta:

> Es prematuro reclamar el carácter de ciencia para la Educación Física, pero es válido seguir avanzando en este proceso de construcción desde nuestro arraigo y compromiso como profesionales, de tal manera que se fortalezcan los argumentos que la sustentan como disciplina pedagógica, como paradigma de motricidad humana, deconstruyendo con ellos, criterios reduccionistas, como algunos de los enunciados... y fomentando, sobre todo, el crecimiento desde lo epistemológico.

Prosiguiendo con el recorrido conceptual de la educación física, encontramos que, desde la etimología, el término **educación** procede de dos vocablos latinos,

educare que significa criar, nutrir, proteger, y *ducere* que significa extraer o sacar. Ambos procesos, el primero de dentro a afuera y el segundo a la inversa, se complementan y ambos forman parte de cualquier proceso educativo. El término **físico**, procede del griego *fysis* que significa naturaleza y «del verbo *fió* que significa producir y de allí también *fitón*: planta; y también *fetus*: fecundo, fértil, fruto. Del griego pasa al latín como *natura* o *natus*: nacido, del verbo nascor o nacer. Así la *fisis* o naturaleza es la totalidad, el sistema de las cosas producidas, que aparecen tal como ellas (por su naturaleza) sin la intervención del hombre» (Torrado, 2004).

Con el fin de ampliar la conceptualización de la educación física, es importante recalcar que este concepto, de gran uso en el mundo académico y muy extendido a escala mundial, no es el único término con el cual se aborda esta área; es decir, desde diferentes regiones y autores, se han generado sinonimias que es relevante revisar para evitar confusiones y llegar a la comprensión de la multiplicidad conceptual del mismo. Estas se exponen a continuación:

Tabla 3. Diferentes conceptos sinonímicos de educación física

CONCEPTO	PROCEDENCIA O AUTOR
Cultura física	**En general, Europa oriental**
Cultura corporal	**Europa oriental**
Educación corporal	**Esporádicamente usado**
Ciencias del deporte	**Repetido indistintamente. Europa occidental, principalmente Alemania**
Pedagogía del deporte	**Algunos puntos de Europa occidental, principalmente Alemania.**
Fisiografía	**Amsler**
Gimnología	**Rijsdorp**
Scienza della activitá motorica	**Instituto de Medicina del Deporte de Roma**
Ciencia del movimiento humano	**Kenion**
Antropocinética	**Gabiller y Stische**
Artes y ciencias del deporte y movimiento	**Zeigler**

Ciencias del ejercicio	**Universidad de Illinois**
Homocinética	**Hubbard**
El estudio de la performance	**Paddik**
Kinantropología	**Meynard**
Teoría del deporte, teoría de la educación corporal	**Matwejew**
Ciencias de la actividad	**Larson**

Fuente: Cagigal, 1985, p. 51

2.3. ¿Y el deporte qué? Algunas aproximaciones conceptuales

El deporte, es considerado como práctica de gran relevancia y el principal fenómeno social (García, 1990, Hernández, 1994) de nuestros tiempos. En este fenómeno social confluyen elementos culturales y sociales que, desde lo lingüístico y lo simbólico, inmerso en la corporeidad misma del ser humano, obligan de manera casi ineludible a que todos nos veamos involucrados en ella, cuestión que se fortalece porque «independiente del nivel cultural y social, es aprehensible por cualquier persona, lo que convierte al fenómeno deportivo en un hecho universal» (Hernández Mendo, 1999).

El deporte puede considerarse como una institución evolutiva, un reflejo de la sociedad en la que se gesta (Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 37) y como un importante componente del desarrollo de la cultura humana teniendo como fuerzas impulsoras básicas para su evolución deportiva variables subsistenciales, sociopolíticas y geográficas (Blanchard y Cheska, 1986, p. 85) que lo convierten actualmente en una institución propia de las sociedades industriales (Hernández, 1999).

Con miras a una profundización etimológica del deporte, encontramos que Corominas (1987, p. 205) comenta que significa «placer, entretenimiento» antiguamente, hacia 1440, (y *depuerto*, siglo XIII). Deriva del antiguo *deportarse*, que significa «divertirse, descansar», hacia 1260, y este del latín *deportare* que se traduce con «traslado, transportar» (visto quizás como distraer la mente);

en el sentido moderno, «actividad al aire libre con objeto de hacer ejercicio físico». El término deporte fue resucitado en el siglo XX para traducir el inglés sport, que a su vez viene del francés antiguo *deport*, equivalente al castellano deporte.[2]

Para fines de reconocimiento del origen de la palabra deporte desde el latín hasta el inglés, es necesaria su revisión desde el siguiente cuadro:

Tabla 4. Evolución del latín a las lenguas romances del término «deporto»

	TÉRMINO	PROCEDENCIA
DEPORTO	Depuerto (s. XIII), del antiguo deportarse	Castellano
	Deport	Francés
	Deportare	Italiano
	Disport	Inglés
	Sport[3]	Inglés

Fuente: García Blanco, 1997

Gracias a los aportes de Mandell (1986), podemos verificar que, durante siglos en Inglaterra, el término deporte se refería exclusivamente a la caza y, desde el siglo XX, con la aceptación de los procesos competitivos formales, se emplea el vocablo sport para referirse a diversidad de acciones en el marco de lo deportivo y además que se encuentra incluido en casi la totalidad de lenguas del mundo.

Continuando nuestro recorrido histórico del concepto deporte, encontramos que Piernavieja (1966),[4] haciendo un extraordinario ejercicio de análisis de las acepciones de este término históricamente, da cuenta que la primera

2 Cita textual del texto de Corominas con ligeras modificaciones del autor.

3 Según Campo (2003, v. 1, p. 9), inicialmente este término solo se empleaba para referirse a actividades de caza. Hacia el siglo XX, empieza a ser utilizado para definir una serie de actividades formales con características determinadas.

4 Si se desea una mayor ampliación respecto a los orígenes etimológicos del concepto deporte y su aparición en diferentes textos históricos se sugiere revisar la investigación realizada por Piernavieja (1966).

referencia se encuentra en lengua provenzal; de ella pasa a otras lenguas romances como el francés o el castellano y su significado deriva a regocijo, diversión, recreo.

Es curioso también evidenciar que el apelativo deportivo es aplicado de igual forma a un campeón, como a un gesto noble, como a la aceptación de un fracaso (Cagigal, 1985, p. 8), a un gran espectáculo, una hazaña en solitario, a una forma de vivir la cotidianidad e incluso a prendas de vestir, aspecto que sigue demostrando la relevancia capital del deporte y lo deportivo en la humanidad, pues «el hombre capaz de jugar u "homo ludens" supone casi la mitad de la vida humana en vigilia» (Huizinga, 1968)

A pesar de que el término deporte tiene múltiples puntos en común, partiendo de las definiciones aportadas por muchos autores, aun genera controversias por la polisemia que se encuentra al intentar definirlo, aunque sea en menor grado que cuando se intenta definir a la educación física. Algunas de las definiciones generadas desde autores de alto renombre e impacto en el mundo del deporte son las expuestas a continuación:

Tabla 5. Definiciones de deporte desde diversos autores

DEFINICIÓN	AUTOR
«Recreación, pasatiempo, placer, diversión o ejercicio físico, por lo común al aire libre [...] actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas».	**Real Academia Española, 1992**
«Culto voluntario y habitual del intenso ejercicio muscular, apoyado en el deseo de progresar y que puede llegar hasta el riesgo».[5]	**Coubertin (1960), citado en Hernández Moreno, 1994**
«Espíritu de sacrificio, sigue un camino recto y no cometerá nunca un acto de bajeza que tenga que reprocharse; es el gentilhombre realizado, una especie de caballero moderno que contribuye en gran medida a la prosperidad y grandeza de su país».	**Demeny, 1914, p. 24**

5 Cabe resaltar que, en esta definición, las reglas no aparecen como un factor relevante, cuestión que es importante en muchas de las definiciones de deporte, aquí es donde, según Parlebas (1986) se halla el «idealismo ingenuo de Coubertin», el cual ha marcado la reflexión deportiva de nuestros tiempos.

«En el deporte destaca sobremanera su aspecto lúdico, espontáneo y desinteresado, que se practica como forma de superación y que puede estar sometido por algún tipo de regla».[6]	**Cagigal, 1957**
«Es un sistema institucionalizado de prácticas de competición, con predominio del aspecto físico; delimitadas, reguladas, codificadas, reglamentadas convencionalmente, cuyo objeto confesado es, sobre la base de una comparación de pruebas, de marcas, de demostraciones físicas, designar al mejor concurrente».	**Brohm, 1982, p. 138**
«Es una acción social que se desarrolla en forma lúdica como competición entre dos o más partes contrincantes (o contra la naturaleza) y cuyo resultado viene determinado por la habilidad, la táctica y la estrategia».	**Lüschen y Weiss, 1976**
«Considerar la actividad deportiva como la primaria y creadora, como la más elevada, seria e importante en la vida, y la actividad laboriosa como derivada de aquella, como su mera decantación y precipitado. Es más, vida propiamente hablando es solo la de cariz deportivo, lo otro es relativamente mecanización y mero funcionamiento».	**Ortega y Gasset, 1966, p. 609-610**
«El deporte es un juego, pero un juego serio que es portador de normas y de valores, que está sometido a reglas, cuyos principales objetivos son la integración, la superación y el logro de buenos resultados [...] es una actividad libre, ejercitada por sí misma y, por lo tanto, opuesta al trabajo».	**Diem, 1966, p. 137**
«[el rasgo fundamental y constitutivo del deporte] es el esfuerzo del hombre por conseguir resultados destacables y por perfeccionarse a sí mismo».	**Lenk, 1974**
«Actividad lúdico-competitiva, que se puede practicar de forma individual o colectiva, sujeta a una reglamentación expresa fijada por organismos internacionales, y que pone en práctica habilidades y cualidades de índole motriz».	**Domínguez, 1995**

6 En el último trabajo realizado por Cagigal (1981, p. 24), este comenta que nadie ha podido definir el deporte ni desde lo social ni desde lo antropológico, esto debido quizá a su esencia cambiante englobada en una realidad social compleja.

«Toda actividad competitiva del cuerpo humano regida por una serie de reglas establecidas para el logro de objetivos ostensible o simbólicamente diferenciados de los aspectos esenciales de la vida».	**Mandell, 1986, p. XV**
«Una actividad física e intelectual, humana, de naturaleza competitiva y gobernada por reglas institucionalizadas».	**García Ferrando, 1990, p. 31**
«Toda actividad física, que el individuo asume como esparcimiento y que suponga para él un cierto compromiso de superación de metas, compromiso que en un principio no es necesario que se establezca más que con uno mismo».	**Sánchez Bañuelos, 1992**
«Cualquier actividad, organizada o no, que implique movimiento mediante el juego con objeto de superación o de victoria a título individual o de grupo».	**Romero Granados, 2001, p. 17**
«Actividad física donde la persona elabora y manifiesta un conjunto de movimientos o un control voluntario de los movimientos, aprovechando sus características individuales y/o en cooperación con otro u otros, de manera que pueda competir consigo mismo, con el medio o contra otros tratando de superar sus propios límites, asumiendo que existen unas normas que deben respetarse en todo momento y que también, en determinadas circunstancias, puede valerse de algún tipo de material para practicarlo».	**Castejón, 2001**
«Es un juego reglado, pues tiene esas características que lo detallan: parte como juego, hay actividad física, competición y tiene una serie de reglas para los participantes. Todos estos elementos se interrelacionan».	**Castejón, 2004**
«Todas las formas de actividades que, a través de una participación, organizada o no, tienen como objetivo la expresión o la mejora de la condición física o psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales y la obtención de resultados en competición de todos los niveles».	**Artículo 2º. Carta Europea del Deporte (Unisport, 1992)**

«Es una expresión libre del ser, una conducta sana del movimiento que busca la armonía entre cuerpo y espíritu y lo personal dentro de lo colectivo. Está regido por reglas que implican una transformación del hombre por el deporte y el deporte por el hombre y que mejoran el beneficio social desde lo formativo, participativo; que incurren en políticas de desarrollo sociocultural; que trabajan de forma armónica, los sentidos y la capacidad motriz del ser humano con el fin de conseguir un objetivo: buscar la felicidad del ser humano en todas sus dimensiones».	**Palacio y León, 2012, p. 93**
«Actividad en la que una persona compite físicamente con otra, según reglas establecidas, y con la intención de vencer en esa contienda».	**Poliakoff, 1987, p. 7**
«Solo hay deporte cuando concurren tres factores: juego (ludus), movimiento y agonística (o competencia)».	**Ribeiro, 1975, p. 11**
«Conjunto de actividades físicas que el ser humano realiza con intención lúdica o competitiva. Los deportes de competición, que se realizan bajo el respeto de códigos y reglamentos establecidos, implican la superación de un elemento, ya sea humano (el deportista o equipo rival) o físico (la distancia, el tiempo, obstáculos naturales)».	**Hernández Rueda, 2009, p. 4**
«El deporte, en general, es la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío, expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de las disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales».	**(Colombia) Ley 181 de 1995, Titulo IV, Capítulo I, Articulo 15**
«Medio de superación capaz de combinar la disciplina y el esfuerzo. El deporte es el medio y camino ideal para alcanzar la excelencia. Se defiende el derecho a practicar el deporte sin discriminación de raza, religión, posición, género o creencias. El deporte se encamina al juego limpio, dentro y fuera del campo, manteniendo siempre la equidad, la integridad y verdad. El deporte se difunde a través del arte y la cultura como un complemento indispensable en la búsqueda del verdadero desarrollo humano. El deporte implica responsabilidad y eficiencia».	**Comité Olímpico Colombiano**

«Actividad humana significante que se manifiesta y se concreta en la práctica de los ejercicios físicos, bajo forma competitiva [...]. Es la actividad específica de competición en la que se valora intensamente la práctica de ejercicios físicos con vistas a la obtención, por parte del individuo, del perfeccionamiento de las posibilidades morfofuncionales y psíquicas, conectadas con un récord, en la superación de sí mismo o de su adversario».	**Unesco**

Fuente: Albor, 1989; Hernández Mendo, 1999; Robles, Abad y Giménez, 2009; y otros

Continuando con este ejercicio de análisis conceptual desde lo histórico, se hace necesario evidenciar los rasgos constitutivos del concepto deporte, labor en la cual se hizo un proceso de seguimiento a diversos autores y se extrajeron los elementos constitutivos del término en mención, de la siguiente manera:

Tabla 6. Características del concepto Deporte

	ELEMENTOS	EXPLICACIÓN
DEPORTE	**Juego**	**Todos los deportes nacen como juegos, con carácter lúdico**
	Situación motriz	**Implican ejercicio físico y motricidad más compleja**
	Competición	**Superar una marca o un adversario(s)**
	Reglas	**Reglas codificadas y estandarizadas**
	Institucionalización	**Está regido por instituciones oficiales (federaciones, ligas, clubes)**

Fuente: Hernández, 1994, p. 16

Para concluir, se puede afirmar entonces que, a pesar de las múltiples definiciones encontradas y de sus marcadas similitudes y diferencias, el Diccionario de las Ciencias del Deporte (Aquesolo, 1992, p. 574-575) hace claridad respecto a que «no es posible delimitar esta noción con precisión, debido al uso diverso y corriente de la misma [...] la comprensión del concepto deporte está sometida a modificaciones históricas y no puede determinarse de una vez por todas», afirmación que es convalidada por Palacios y León (2012, p. 9), cuando comentan que, «a pesar de toda esa historia, acontecimientos, circunstancias o vicisitudes, nunca se ha encontrado una definición holística de deporte que sea satisfactoria, es decir, que lo unifique, que lo vuelva identificable» y por Monroy y Saez (2007, p. 15) cuando argumentan que no hay un acuerdo unánime en lo concerniente a una definición de deporte.

2.4. Fines principales de la educación física y el deporte en la historia

Para mayor comprensión del lector y como ruta de análisis en el texto, respecto a los propósitos de la educación física y el deporte en la historia, Pérez Feito (2009, p. 272) define los cuatro fines principales para los que han sido utilizados, en función de las necesidades particulares de cada sociedad y su momento histórico, los cuales son expuestos a continuación:

- **Supervivencia e interacción ambiental**: en un principio, servían como preparación para adaptarse y afrontar los peligros de un ambiente externo hostil.
- **Comunicación-expresión**: la mímica es la manera más rudimentaria que tienen las personas para relacionarse con el resto de los seres humanos. Debido a que, en un principio, el lenguaje no existía o era muy rudimentario, se cree que las poblaciones primitivas utilizaban el movimiento como medio de expresión de las emociones humanas y de las manifestaciones sociales.
- **Bélico-militar**: se utilizaban juntamente con las anteriores, de manera que se desarrollaban las aptitudes físicas y las destrezas motoras específicas, para así preparar al individuo para los numerosos eventos bélicos.

- **Terapéutico-deportiva**: aunque se ha manifestado a lo largo de la historia en los distintos períodos (China, India, Grecia, etc.), será en la época actual cuando más se desarrolle la actividad física como un medio para el bienestar y como un entrenamiento para participar en competiciones deportivas, es decir, como una manera para desarrollar la cultura física y expresar la belleza del cuerpo.

2.5. La realidad histórica y práctica de la educación física, un pequeño análisis desde lo conceptual con fines de apertura al debate

A partir de los argumentos generados por Portela (2006, p. 92), encontramos que la educación física ha enfocado sus acciones históricamente en lo técnico del movimiento, lo instrumental, lo funcional y lo productivo, bloqueando la posibilidad de pensar una pedagogía con pensamiento crítico donde se conciba al hombre como totalidad, como un «tener cuerpo» sumado a un «ser cuerpo» a través del movimiento que es acción. Prosiguiendo el análisis, la visión estructural del cuerpo, sistemática y funcionalista que solo alude a lo biológico debe acompañarse de lo axiológico, lo estético, lo ético, buscando que el desarrollo multilateral del hombre sea escenario de la creatividad humana, la interlocución, la alteridad, el lenguaje y las expresiones motricéas (Portela, 2006, p. 93).

Por tanto, la educación física, desde una perspectiva integral, debe articular lo físico, lo social, lo emocional, lo cognoscitivo y lo cultural; donde lo físico se materialice en la actividad; lo social, en la atención al contexto y la interacción; lo cognoscitivo, en los procesos mentales que surgen del movimiento; lo emocional, en los aspectos actitudinales, motivacionales y emocionales del ser; y, por último, lo cultural, en las características del participante, su formación, contexto y perspectivas de desarrollo.

Históricamente se han utilizado diversidad de términos que tienen que ver con la educación física y el deporte, estos son: educación deportiva, ciencia deportiva, cinesiología, antropocinética, educación del movimiento, artes y ciencias del movimiento humano, cinética humana, entre otros términos que solo han intentado convertirse en los conceptos dominantes en diferentes

épocas y lugares (Pérez y Granados, 2017, p. 62-63; Pérez, 2018, p. 44). Aunque vale la pena tener en cuenta que, a pesar de la multiplicidad de términos, la educación física ha venido sufriendo crisis de credibilidad que la perfilan en Canadá como «adorno inútil» y que incluso pretenden excluir su obligatoriedad de los planes de estudio en Portugal e Irlanda (Hardman y Marshall, 2000), evidenciándose esta crisis en aspectos como el siguiente:

> Condición disminuida, falta de relevancia cultural, crisis de identidad, sentido deteriorado de profesionalismo con una baja general en la autoestima de la profesión de la educación física, inhabilidad para levantar desde la profundidad el prestigio educativo y el fracaso para comunicar un mensaje relevante a un grupo significante, inadecuadas condiciones y mantenimiento de ellas, escepticismo acerca del valor académico de la educación física y pesimismo dividido al ver su futuro. (Wilcox, 1996, citado por Portela, 2006, p. 95)

Esta situación no es ajena a nuestro país, pues la educación física es la cenicienta de la educación y es tratada de manera peyorativa, dado que se desprestigia su aplicación en la básica primaria, aspecto que se vio fortalecido cuando el gobierno de turno optó por suprimir el docente especializado de educación física de las aulas de básica primaria.[7]

Retomando el ejercicio de propuesta de debate, vale la pena dejar tareas al lector, acciones que afectarán positivamente su pensamiento y su quehacer como estudiante y futuro profesional, preguntas tales como **¿cuál es el concepto de educación física y deporte que subyace a su práctica?, ¿cuál es la idea de cuerpo que permea el pregrado al cual pertenece y que afecta la percepción individual y colectiva del futuro profesional o licenciado?** Seguramente, el simple acto de iniciar un debate con estas preguntas orientadoras generará múltiples cuestionamientos adicionales, prolongadas charlas y constructos generados desde lo individual y lo colectivo para el mejoramiento de la educación física y el deporte del país.

---

7 Para profundizar al respecto, se le invita a revisar el texto Teorías implícitas sobre enseñanza de la Educación Física (Pérez y Granado, 2017), citado en la bibliografía y escrito por el autor de esta obra con la coautoría de Alexander Granados.

Capítulo III
Teorías sobre el origen del deporte[1]

3.1. Introducción

Debemos iniciar este estudio del origen del deporte desde dos perspectivas de análisis fundamentales que enmarcan las diversas teorías de su génesis. Una primera postura que podemos llamar **antropológica y psicoanalítica o transhistórica**,[2] enraizada en que los procesos de actividad física son acciones tan antiguas como la humanidad misma; entonces, el deporte evoluciona a la par de la especie humana dependiendo de variables de corte antropológico, geopolítico y económico. Y una segunda premisa de análisis enfocada en que el nacimiento del deporte responde a necesidades generadas por el modo capitalista de producción industrial, entre ellas necesidades de orden educativo, perspectiva que podemos denominar **sociocrítica y educativa**.

---

1 Se sugiere al lector que, para fines de profundización en el apasionante mundo de las teorías del origen del deporte, hagan revisión de los aportes de Roberto Velásquez (2001a) y (2001b) y el trabajo realizado por Antonio Monroy y Gema Sáez (2007, p. 15-26).

2 Término acuñado por Brohm, (1993, p. 47) cuando rechaza esta postura para ser tenida en cuenta como fundamento del origen del deporte, postulando una teoría de origen sociocrítico que se explicará más adelante.

Por otro lado, no podemos dejar de considerar que, aunque existan diversas teorías, lo que al día de hoy se conoce como deporte, en cualquiera de sus múltiples presentaciones modernas, fue originado en Inglaterra, a fines del siglo XVIII y principios del XIX, mediante una modificación paulatina de los juegos practicados por las Élites sociales británicas, donde las *public schools* y los clubes ingleses tuvieron un papel preponderante (Velázquez, 2001a), al igual que lo tuvo la creación de las reglas de algunos deportes como mecanismo de normalización de estas prácticas.

Como punto de partida de este ejercicio de análisis de las teorías del origen del deporte, es relevante exponer los planteamientos generados por diversos autores, postulados que son presentados a continuación.

3.2. Teorías antropológicas o transhistóricas: la pulsión de autoconservación como eje creativo del deporte

Según estas teorías, el deporte nace desde el ejercicio de destrezas físicas y psicológicas que actuarían en función de la supervivencia de la especie humana, actos como el lanzamiento de jabalina, los saltos en altura o de longitud, la lucha, la natación, la carrera, el buceo, entre otros, corresponden a prácticas necesarias para la subsistencia de la humanidad que posteriormente se convertirían en deportes. De acuerdo con esta perspectiva y apoyado en planteamientos psicoanalíticos, esto corresponde a la «pulsión de autoconservación, comúnmente llamado el instinto de supervivencia» (Monroy y Saez, 2007, p. 15).

Abordaremos estas teorías que se enfocan en el deporte como una actividad vinculada a los orígenes de la humanidad permeada por las variables propias de la evolución, constituyéndose en una herencia histórica del hombre, desde los planteamientos de autores como Diem (1966), Blanchard y Cheska (1986), Popplow (1973), Mandell (1986), Lukas y Eichel (1953), Eppensteiner (s.f.); Mitchell, Van Dalen y Bennett (1953), Neuendorff (1930) y Saurbier (citado por Monroy y Sáenz, 2007).

3.2.1. Teoría de Carl Diem[3]

Carl Diem, por medio de la demostración documental, expresó que, a lo largo del tiempo, se han ido desarrollando actividades como la carrera, los saltos y los lanzamientos como prácticas para la supervivencia y como actividades de carácter sagrado[4] (Monroy y Sáez, 2007, p. 15-16), cuestión que evidencia su perspectiva de origen del deporte desde lo cultural.

Según Diem (1966, p. 71), los motivos que explican la aparición del deporte moderno en Inglaterra deben vincularse a las **características peculiares de sus habitantes (idiosincrasia)**. Para fortalecer su argumento, este recurre a la enunciación de características del pueblo inglés que, según comenta, han influido directamente en el nacimiento del deporte, cita características como su carácter emprendedor, el gusto por las apuestas, el aprecio e importancia otorgada a la fuerza física y a su demostración, e incluso se refiere al «espíritu del deporte ingles» (Diem, 1966, p. 92), entendido como una forma de concebir y de practicar la competición deportiva basada en una gran corrección ética que surge de un «impulso interior» (Velásquez, 2001b), fuerza que ha impulsado el desarrollo del deporte, acción evidenciada en la creación de unas reglas aceptadas en cada rincón del planeta, en la generación de categorías diferenciadoras como profesional y *amateur*, la noción de récord, la construcción de unas reglas de entrenamiento y planificación del mismo, además de la implementación de una práctica moralizadora del deporte conocida como *fair play*.

3.2.2. Teoría de Blanchard y Cheska

Estos autores sugieren tomar la evolución del deporte como resultado natural de la evolución de la sociedad; por tanto, el deporte refleja las características de la sociedad en la cual está inmerso y refuerza en sus miembros los principios de organización social que los rige.

Exponen también lo que para ellos se denominan ejes evolutivos del deporte, los cuales son: la **identidad social**, como acción que une conocidos y familiares sin distinción de género o edad; el **significado adaptativo o ecoló-**

3 Figura del deporte del siglo XX, a él debemos la organización de los Juegos Olímpicos de 1936 en la Alemania Nazi, conocido también como el arquitecto del Olimpismo.

4 Hace referencia a la emulación de deidades o de los difuntos como tributo para acceder a favores y efectuar las actividades cotidianas.

gico, pues la función del deporte (al menos en las sociedades del pasado, pues ha venido disminuyendo este efecto) es preparar a sus individuos para la caza y la defensa; la **especialización**, solo presente en los tiempos modernos, pues en las sociedades primitivas todos jugaban a todo; la **cuantificación**, mínima en las sociedades primitivas y máxima en la actualidad (Rodríguez, 2000, p. 13); el **material y equipo utilizado**, cada vez más avanzado de acuerdo a la evolución social y el desarrollo científico e industrial y, por último, el **alejamiento social**, que consiste en que, si el juego se gesta entre miembros del grupo, la premisa fundamental es el disfrute sin importar los resultados; si se da con rivales de iguales condiciones, lo único importante es el resultado y si se da con un rival de condiciones inferiores, la competitividad se reduce y debe sobresalir el lucimiento individual (Blanchard y Cheska, 1986).

3.2.3. Teoría de Ulrich Popplow

Basa su teoría del origen del deporte en un enfoque desde lo cultural y espiritual, a partir de las danzas del Paleolítico Inferior, considerando que «en la danza, se hace realidad un movimiento nacido de la unidad vital del hombre, que tiene su objetivo y finalidad fuera de sí mismo, pero cuya presencia da testimonio de la acción del espíritu. Espíritu, alma y cuerpo revelan su unidad mediante el movimiento humano» (Popplow, 1973, p. 146).

De igual forma, comenta que todos los ejercicios de supervivencia constituyen «un estado previo del verdadero ejercicio físico, con todo el valor que por ello tienen, sobre todo porque se contienen en ellos los gérmenes de muchas modalidades deportivas posteriores» (Popplow, 146, p. 147). Se puede decir que Popplow considera que el ejercicio físico, como semilla del , aparece en el Paleolítico Medio como consecuencia de tres factores: los movimientos corporales (ejercicios con sentido práctico), los movimientos rítmicos inconscientes (fase previa a las danzas culturales) y los juegos (sin algún objetivo externo) (Monroy y Sáez, 2007, p. 20; González, Carrasco y Carrasco, s.f., p. 3).

3.2.4. Teoría de Lukas y Eichel[5]

Generan una distinción entre aquellos ejercicios que tanto los seres humanos como los animales pueden realizar (movimientos corporales involuntarios) y los que solo pueden ser desarrollados por la especie humana. A estos los llaman trabajo. Este «trabajo» debe cumplir con unas premisas fundamentales: «el servicio a un fin, consciencia y planificación y, por último, utilización de medios» (Monroy y Sáez, 2007, p. 21; González, Carrasco y Carrasco, s.f., p. 4).

Basan su teoría del origen del deporte, **en primer lugar, en el proceso de producción, y en segundo lugar en causas psicofisiológicas, es decir, la necesidad de estímulos de movimiento y el placer de realizarlos**.

Eichel afirma que el primer ejercicio corporal fue el lanzamiento de jabalina en 70 000 a.C., pues requirió un ejercicio previo y consciente y de una fuerza y habilidad específica; y el segundo ejercicio data de 24 000 a.C. y corresponde a la aparición del arco y la flecha. Esta teoría no es compartida por Lukas, pues para él, los primeros ejercicios fueron la carrera, el salto, la natación y trepar (Monroy y Sáez, 2007, p. 22-23).

3.2.5. Teoría de Eppensteiner

Este autor distingue dos tipos de deporte, basado en su modo de aparición más no en su momento temporal de iniciación, expresando que existe un deporte originario y otro cultural. El deporte cultural es aquel que se realiza con la consciencia de que es bueno para el hombre haciendo parte de la historia de los pueblos. Eppensteiner ubica a los juegos de pelota como el deporte originario del cual se desprenden las demás prácticas deportivas de cada cultura.

Este autor perfila su enfoque del origen del deporte en una postura social y religiosa, donde se requiere lo deportivo como acción de entretenimiento y autoafirmación, como culto de veneración y agradecimiento y como herramienta para ostentar las capacidades individuales (Monroy y Sáez, 2007, P. 22-23; González, Carrasco y Carrasco, s.f., p. 5).

El deporte originario surge por la mezcla de instintos permeados por el placer como el movimiento y el instinto deportivo derivado de la unión del instinto de juego y de lucha. Dentro del instinto deportivo, se distinguen tres fases; una de carácter motor (0-10 años) que es común al hombre y al animal,

5 Autores de corte marxista, los cuales abogan por una mentalidad monista.

el instinto de juego (10-20 años) que está tanto en el hombre como en el animal cachorro o domesticado y, por último, el instinto de lucha (20-30 años) que solo prevalece en la especie humana, porque se requiere la capacidad de medir o medirse ante otros.[6]

Según comentan González, Carrasco y Carrasco (s.f., p. 5-6), las características asociadas a una actividad deportiva que permiten denominarla como tal son el no cumplimiento de un objetivo previo, su realización en forma de juego instintivo, el acceso a sensaciones de placer derivadas de su práctica, realización al aire libre, la búsqueda de rendimiento y su afán de mejorarlo.

3.2.6. Teoría de Mitchell, Van Dalen y Bennett

Estos autores, partiendo de investigaciones en culturas primitivas, encuentran que la base de la educación corresponde a las actividades físicas y «deportivas», como estrategia de generación de individuos bien formados y fuertes, lo cual permitirá tener un grupo fuerte. Por tanto, su postura se enmarca en la necesidad de formación de individuos fuertes para la supervivencia, pues como argumentan, «la supervivencia del grupo dependía también de que sus miembros poseyeran cualidades físicas tales como la agilidad, fuerza, velocidad, coraje para afrontar batallas» (Mitchell, Van Dalen y Bennett, 1953).

3.2.7. Teoría de Edmund Neuendorff

El autor afirma que «el ejercicio físico nace de dos instintos originarios: de la necesidad de una preparación para la lucha por la existencia y del gusto por un tipo de movimiento de alguna forma reglamentado y dirigido» (Neuendorff, 1930). A pesar de las palabras del autor, no se puede considerar como instinto la necesidad o el gusto por algo, todo lo que se puede considerar ejercicio físico debe estar presente primero en el mundo humano para luego estar en el mundo animal (Monroy y Sáez, 2007, p. 26), pero el autor concluye que, aunque en uno de ellos sea antes que en otro, ambos tienen la necesidad de modelar y moldear sus movimientos, para efectos de supervivencia y desarrollo. Para este autor, los primeros ejercicios físicos fueron la carrera, el salto, la trepa y los lanzamientos.

---

6 Surge acá la duda de si este instinto también resalta en los animales; bastaría analizar las luchas por el dominio de las manadas presentes en muchas especies.

3.2.8. Teoría de Saurbier

Este autor enfoca su teoría del origen del deporte en dos aspectos, uno **instintivo-vital y otro espiritual**. Argumenta que es en la lucha por la existencia donde nacen y se desarrollan los diferentes embriones de actividad deportiva que vemos en la actualidad.

3.3. Teorías sociocríticas y educativas del origen del deporte

Desde esta perspectiva, el nacimiento del deporte responde a necesidades generadas por el modo capitalista de producción industrial, entre ellas, las necesidades de orden educativo. Para su análisis, revisemos los estudios generados por Elias y Dunning (1992), Brohm (1993), Bourdieu (1993) y Gillet (1971).

3.3.1. Teoría de Richard Mandell

Para Mandell (1986, p. 142), el origen del deporte se fundamenta en las características geopolíticas de Inglaterra, cuestiones que provocaron unas condiciones especiales y óptimas para el surgimiento de este fenómeno social. Este reconoce y asume parcialmente los planteamientos de Diem, pero hace crítica al carácter idiosincrásico que le da este autor al surgimiento del deporte.

La situación de aislamiento insular y la invasión normanda que tuvo lugar a principios del siglo XI determinó la imposición de una autoridad central completa que dio lugar, a lo largo de los siglos posteriores, a la existencia de ciudades abiertas, de clases aristocráticas, profesionales y comerciales con un sentido nacionalista antes que localista, de unas rupturas políticas menos severas que en Francia o Alemania, de una mayor movilidad social (Velásquez, 2001a). Esas condiciones de vida favorables para los terratenientes, obreros y jornaleros facilitaron una «explotación más lujuriosa del ocio y una más libre experimentación de las formas de espectáculo y juego existentes en Europa» (Mandell, 1986, p. 145), aspecto que facilitó el desarrollo del deporte en Inglaterra.

De igual forma, los ingleses adquirieron una nueva actitud mental, enmarcada en la capacidad de intuir las posibilidades de éxito en operaciones

especulativas y el conocimiento de los mercados comerciales. Esta actitud se vio reflejada en la aparición del récord deportivo como logro cuantificable, la preparación metódica del deportista como elemento de producción de resultados y en las apuestas deportivas con parámetros objetivos y racionales (Mandell, 1986, p. 147-154).

Según este autor, la cultura inglesa integraría en su cotidianidad elementos provenientes de la industrialización, tales como la racionalización de leyes, la estandarización, la precisión de las mediciones, impregnando con esto las prácticas deportivas, acciones evidentes en la aplicación de la estadística en el deporte y en la generación de reglamentos deportivos y la personificación de estos en la figura de árbitros o jueces. Por otro lado, a pesar de la creación de los nuevos deportes inmersos en reglamentos estrictos y de la selección social para la práctica de estos, que limitaba principalmente a la clase obrera por factores de altas cargas laborales, estos deportes innovadores terminaron siendo aceptados y masificados por la sociedad en pleno.

3.3.2. Teoría de Norbert Elias

Este autor perfila su argumento desde una **perspectiva sociopolítica**, asociando el nacimiento del deporte durante el siglo XVIII, a las **características del proceso civilizador de la sociedad inglesa** y la evolución misma de los pasatiempos de la época y su transformación en deportes (Elias y Dinning, 1992, p. 31).

El deporte, según Elias y Dinning (1992, p. 44), corresponde a un resultado de la pacificación de las clases altas del país, generándose un marco político apropiado para dirimir las diferencias de manera pacífica, este cambio civilizador en la conducta política se extiende a la conducta social en los pasatiempos tradicionales practicados en Inglaterra (Velásquez, 2001b), por lo que, en palabras de Elias y Dinning (1992, p. 48), «la parlamentarización de las clases hacendadas de Inglaterra tuvo su equivalente en la deportivización de sus pasatiempos».

Por último, Elias y Dinning (1992, p. 53) comentan sobre la importancia capital que tuvieron los clubes, como espacios de expresión libre de los caballeros de la época. Allí se organizaron competiciones, se unificaron reglamentos y se crearon los primeros esbozos de los organismos de supervisión para el cumplimiento de la norma en el campo deportivo.

3.3.3. Teoría de Jean-Marie Brohm

Este autor se enfoca en una **perspectiva sociocrítica**, rechaza de manera vehemente las teorías que perfilan al deporte como una actividad transhistórica que ha acompañado los orígenes de la humanidad, considerando como falsa la pretensión de herencia histórica o de misticismo atribuida al origen del deporte (Brohm, 1993, p. 47). Para Brohm (1993, p. 48), el deporte es producto exclusivo de una ruptura histórica que comienza en Inglaterra con el modo capitalista de producción industrial y que responde a las necesidades de dicho modo de producción.

3.3.4. Teoría de adaptación a la vida moderna

Esta teoría se circunscribe en la postura de que el deporte se originó recientemente como una forma de adaptación a la vida moderna. Según los promotores de esta teoría (Rigauer, 1986; Eichberg, 1973 y Guttman, 1978; citados por Mandell, 1986, p. 3), el deporte puede ser una forma de trabajo disfrazado y ausente de moralidad, evidente en las características del deporte moderno —disciplina, autoridad, iniciativa, perfección, destreza, finalidad, racionalidad, organización y burocracia— compartidas con el capitalismo industrial, que aparecieron por primera vez en Inglaterra, en el marco de la revolución industrial. Por tanto, y según lo propuesto por Mandell (1986, p. 3) al analizar a los autores mencionados previamente, «los deportes modernos son adaptaciones particulares de la vida política, económica y social moderna».

3.3.5. Teoría de Pierre Bordieu

Explica la génesis del deporte como una **necesidad educativa de las clases sociales dominantes**, gestada en las *public schools*, provocándose en este espacio la transición de los pasatiempos populares a deportes (Bordieu, 1993, p. 61). El deporte se usa en estas instituciones como estrategia para aumentar el coraje, el desarrollo del carácter y la voluntad de ganar, respetando siempre la norma, como regla de la aristocracia, que la diferenciaba de las actitudes «anómalas» de los plebeyos.

En su opinión, la popularización del deporte y el enorme crecimiento de las asociaciones deportivas provienen de su visualización e implementación

como instrumento de control social económico, aspecto que lo perfilaría como un elemento de enorme valor instrumental para todas las organizaciones (Bordieu, 1993, p. 72).

3.3.6. Teoría de Leclerc

Este autor vincula el nacimiento del deporte a una exigencia ética necesaria para frenar y erradicar los comportamientos anómalos y sociópatas del pueblo inglés en el período de fines del siglo XVII y principios del siglo XVIII. Cabe citar las palabras textuales de Leclerc, el cual explicita el comportamiento de los ingleses en el año 1800, señalando que «este pueblo era, al decir de todos los testimonios, fofo, bruto y entregado, de arriba a abajo de la escala social, a los excesos de la mesa y a las tabernas» (Leclerc (s.f.) citado por Gillet, 1971, p. 64).

A pesar de las múltiples teorías de su origen, y de nuestra adhesión o no a algunas de ellas, no cabe duda de que el deporte permea todas y cada una de las esferas de la sociedad. Por eso «el fenómeno deportivo es universal en el tiempo y en el espacio, y si ha encontrado una adhesión permanente, es porque de hecho responde a ciertas exigencias fundamentales del hombre» (Barreau y Morne, 1984, p. 74).

Para terminar este capítulo, vale la pena preguntarse y discutir sobre ¿a cuál teoría del origen estoy adherido como estudiante o como profesional del área? ¿El programa de pregrado al cual pertenezco se adhiere a cuál teoría y de qué manera esa adhesión ha permeado lo teórico y lo práctico dentro de este contexto académico? Y, por último y no menos importante, ¿cuál es mi teoría sobre el origen del deporte?

Capítulo IV
Época primitiva. Aspectos históricos respecto a la actividad física y el deporte

Desde los tiempos más remotos el hombre ha manifestado una tendencia instintiva que le incita a jugar
Gillet (1971)

4.1. Algunas generalidades sobre la prehistoria humana

La educación del hombre primitivo, en palabras de Guaschi (s.f., p. 1), fue «natural, espontanea, inconsciente y sus actividades naturales como la caza, pesca, pastoreo, agricultura, las hacían por imitación y coparticipación».

La actividad física como manifestación corpórea no empezó con la llegada de las grandes civilizaciones, sino que ha acompañado al hombre desde sus orígenes, en muchos casos en forma de juego (Ángel, 1970, p. 11; Howell y Howell, 1979, p. 2-3; Mandell, 1986, p. 1; Campo, 2003, p. v. 1. p. 10; Pérez, 2018, p. 57), el cual, en su evolución, ha venido igualmente modificando y mejorando estas prácticas enfocándolas a diversos objetivos; la supervivencia, los actos de veneración de las deidades de cada cultura, la conquista del territorio y la defensa del propio y en la actualidad como estrategia de desarrollo corporal, mejoramiento de la salud y como herramienta para alcanzar récords.

En palabras de Howell y Howell (1979, p. 3), «las personas han corrido, saltado y practicado juegos desde mucho antes de la aparición de las ciudades-estado» y, en la historia de la civilización, se han detectado vínculos claros entre el ejercicio físico y las ocupaciones humanas, tales como la caza, la pesca, la lucha o la guerra (Rose, 1925; Schobel, 1968, p. 13; Le Flochmoan, 1969; Pérez Feito, *Op. cit*., p. 273), que servían para asegurar la existencia y la continuidad de la especie, cuestión que confirma Ángel (1989, p. 1) de manera clara y amena cuando comenta:

> Nosotros los representantes del zoo humano, desde la época homínida, participábamos con deleite en el pasatiempo correlón de las etapas o evitando el acoso de las fieras. La propia vida representa en sí un acto agonal para sobrevivir. La pesca, la natación, la lucha con animales, el alzamiento de pesados troncos y piedras, de presas cazadas, el tiro de la lanza, la carrera o bien la creación de entretenidos juegos en los pequeños clanes o la tribu, iban paulatinamente convirtiendo al hombre en un deportista en bruto, desprevenido de sus actos; todo ello estaba desde ya inmerso en su cultura.

Este temor a la naturaleza y sus fenómenos no controlables lo explica Huizinga (1968, p. 29) cuando comenta que «los hombres miman, como expresa Leo Frobenius, el orden de la naturaleza al modo como tienen conciencia de él».

Solo resta llegar a alguna posible conclusión sobre una gran dificultad presente en el intento de definición del tipo de conducta imperante en las actividades primitivas, pues existe un dilema cuando se piensa si «la repetición lúdica de conductas para sobrevivir, caza, guerra, etc., nace como adiestramiento imprescindible para cuando llegue el hecho en sí o como repetición expresiva de pura expansión espiritual, de emplazamiento mágico» (Cagigal, 1985, p. 11); es decir, si los deportes para la subsistencia —la caza, la pesca, lucha, carrera, etc.— son producto de un necesario entrenamiento o son una réplica lúdica de estas acciones, pero enfocadas a la creación, al disfrute de la vida.

El estudio de las culturas primitivas ofrece una dificultad obvia, pues, al no haber dejado testimonios escritos y escasas representaciones artísticas que testimonien cuáles fueron sus costumbres, contamos con una cantidad reducida de información que pueda ayudarnos en su estudio (Mañas, 2011, p. 38).

No obstante, hay que resaltar al lector que, respecto a la actividad física y «deportiva» en la época primitiva, las evidencias han sido obtenidas a partir

de dos métodos: el primer método corresponde a los estudios arqueológicos y el segundo a los procesos de corte antropológico, de ambos métodos se generan interpretaciones y se formulan conclusiones que se relacionan con la vida social de la población primitiva.

El método arqueológico posee dos dificultades: los materiales estudiados generalmente no resisten el paso del tiempo, además de que sus procesos de conservación son deficientes, y que «los estudios "exprofeso" para investigar el juego brillan por su ausencia» (Rodríguez, 2000, p. 11).

La segunda fuente de información, los procesos de corte antropológico, se realizan desde el análisis conductual de las poblaciones primitivas modernas. Basados en sus costumbres respecto a las prácticas de actividad física y juegos, «extrapolando que esas costumbres que actualmente siguen son las mismas, si no muy similares por ser derivación directa, de las que practicaban hace miles de años» (Mañas, 2011, p. 38), se plantean inferencias y conclusiones sobre lo que serían estas actividades en la época prehistórica. Sin embargo, «se debe tener mucho cuidado al realizar inferencias y formular generalizaciones de esta fuente, puesto que dichas poblaciones no necesariamente representan lo que fue la civilización típica primitiva» (Lopategui, 2002., p. 34).

En este capítulo abordaremos lo concerniente a los hallazgos de prácticas de actividad física que fueron efectuadas por la sociedad primitiva. Iniciaremos el recorrido dando una explicación amplia sobre la prehistoria en general,[1] con el fin que el lector se ubique temporalmente y reconozca las diferentes etapas que la componen. Posterior a esto, abordaremos las actividades físicas y deportivas evidenciadas de acuerdo con hallazgos arqueológicos y principalmente estudios antropológicos que fueron practicadas por las culturas primitivas, y por último, se expondrá un análisis antropológico de gran impacto para el reconocimiento de las diferentes configuraciones grupales de la prehistoria y sus prácticas más comunes.

---

1 Cabe en este punto resaltar que, aunque este texto tiene enfoque hacia la educación física y el deporte, los estudiantes, los licenciados, profesionales y todas las personas en general deben, por cultura general; conocer la historia, el contexto, las temporalidades de cada una de las realidades sociales y culturales, pues presentar exclusivamente los aspectos deportivos fragmentaría la información disponible y aportaría al lector una información descontextualizada y con pobreza argumental. Así como lo confirma Mandell (1986, p. 4) cuando afirma que «los deportes antiguos y modernos son actividades difícilmente analizables, descritas al margen de la vida social».

Para efectos de ampliación de información y contextualización del lector, se adjunta el siguiente cuadro que explica la temporalidad de cada una de las etapas de la prehistoria.

Tabla 7. Etapas de la prehistoria[2]

Paleolítico (2 500 000-10 000 a.C.)
Mesolítico (10 000-7000 a.C.)
Neolítico (7000-4000 a.C.)
Eneolítico: metales (4000-1500 a.C.)
Escritura: cerca del 3500 a.C.

Fuente: Prats et al., (1994).

4.1.1. Aspectos generales sobre la Prehistoria humana... el Paleolítico

La edad más larga y antigua de la Prehistoria humana se denomina Paleolítico. Si inició hace al menos 2,5 millones de años según indican los hallazgos arqueológicos y se extendió aproximadamente hasta los 10 000 años antes de nuestra era. El modo de producción practicado fue la caza, la recolección y la pesca, sin disponer de plantas o animales domesticados.

Durante el Paleolítico Inferior (2 500 000-500 000 a.C.), se perfeccionó la técnica de caza, se realizaron los primeros refugios y se inició el uso controlado del fuego (Prats *et al*., 1994). El Paleolítico Medio (500 000-100 000 a.C.) está relacionado con el hombre de Neandertal. Sus utensilios fueron fabricados desde técnicas de percusión suave, lascado, retoque y tallado. Aparecen las puntas de flechas y al final del período aparecen adornos personales, grabados decorativos, así como indicios de rituales de enterramiento. El Paleolítico Superior (100 000-10 000 a.C.) está vinculado al surgimiento del *Homo sapiens sapiens* y a la práctica de la caza mayor. Aparecen los instrumentos de marfil, asta y hueso. Los elementos de piedra se especializan y aparece la aguja, que indica

2 La información correspondiente a las etapas de la prehistoria, en particular los períodos paleolítico, mesolítico y neolítico, corresponden a adaptaciones de Prats *et al.* (1994) y Hernández (2009) con algunos aportes del autor.

el uso de ropas de piel, además, según diversos estudios, «los antropólogos están de acuerdo en afirmar, que parece existir una relación estrecha entre el surgimiento del Homo sapiens y el despegue cultural» (Prats *el al*., 2009).

A manera de resumen, se generan a continuación algunas características del período Paleolítico.

Tabla 8. Características del período Paleolítico

Clima glacial e interglaciar	**Nomadismo**
Utensilios de piedra	**Ritos funerarios**
Caza y recolección	**Arte rupestre**

Fuente: Prats *et al*., (1994).

4.1.2. Período Mesolítico: algunas generalidades

Aparece después del 10 000 a.C. Se caracterizó por culturas costeras, fluviales y adaptadas a los bosques, fabricándose múltiples elementos en piedra. Aparece la domesticación animal y surgen inventos básicos en función de la explotación, aunque, en su modo de producción, prevalece la caza, la recolección y la pesca.

El Homo sapiens sapiens, según algunos expertos, evolucionó de otras formas más primitivas y otros consideran que este fue una rama homínida que se fue imponiendo debido a su mejor adaptación, mientras que las otras especies se fueron extinguiendo. Sin embargo, todos coinciden en que hace aproximadamente 35 000 años solo sobrevivió en el mundo una especie de homínido y que, desde el punto de vista biológico, toda la población humana actual procede de esta rama, por lo que ningún grupo se puede considerar más o menos humano que otro (Hernández, 1994).

4.1.3. Período Neolítico: aspectos básicos

Durante el Neolítico, se genera la domesticación de las plantas y animales y el desarrollo de los primeros modos de producción agrícola. El cultivo de cereales silvestres hace posible la vida sedentaria en poblados. Esta revolución agrícola trajo consigo una serie de beneficios adicionales en forma de mayor producción individual y del grupo de proteínas e hidratos de carbono, que provoca sobre todo una estabilidad en la alimentación a lo largo de todo el año.

Abordemos ahora las características del período Neolítico, expuestas a continuación:

Tabla 9. Características del período Neolítico

Clima más cálido **Poblados estables** **Agricultura, ganadería,** **Cerámica, tejidos** **Comercio de trueque**	**Organización social** **División del trabajo** **Construcciones funerarias** **Megalitos**

Fuente: Prats *et al.*, (1994).

4.2. Abordaje de la actividad física y los vestigios de lo deportivo en la Prehistoria

Las prácticas de actividad física y de «deporte» en la prehistoria se han abordado desde dos métodos principalmente, el arqueológico y el antropológico, pues ambos —siendo complementarios— posibilitan una visión completa y cercana de este tipo de acciones durante esta etapa. En este capítulo daremos mayor profundidad al método antropológico dada su amplia cantidad de hallazgos en materia de actividad física y deporte.

4.2.1. El método arqueológico y sus hallazgos frente a la actividad física y el deporte

Arqueológicamente, los hallazgos en materia de elementos de actividad física y deportiva son bastante reducidos, tanto así que quizá los principales y mejor documentados hallazgos sean el juego de pelota mesoamericano, el *chunkey*, puntas líticas de flechas y lanzas, cuestión que evidencia la presencia de un enigma deportivo que quizás nunca develaremos por falta de evidencias históricas que nos representen otras prácticas.

Se sabe con relativa certeza, gracias a los hallazgos arqueológicos, que el hombre del Paleolítico Inferior empleó el hacha de mano, con un diseño más evolucionado consistente en una punta y una ancha y cortante base para suplir sus necesidades a partir de la caza. En el Paleolítico Superior, se pasa al uso del arco y la flecha e incluso se registran las primeras redes para la pesca y, por último, los pueblos del Neolítico se especializaron en el diseño y uso de la honda y las mazas (Guaschi, s.f. p. 1-2).

Los mayores y mejor conservados hallazgos arqueológicos corresponden al arte rupestre, muestras artísticas de las culturas primitivas que cuentan su cotidianidad, algunas historias y muchas de sus prácticas. Respecto al arte rupestre con connotaciones «deportivas» hallado, tenemos que considerar los valiosos aportes realizados por la arqueóloga María Concepción Blasco, pues ella ha podido documentar con detalle las escenas de caza representadas en diversas cuevas en Europa, particularmente en España. Así:

Tabla 10. Algunos hallazgos arqueológicos rupestres enfocados a la caza

NOMBRE DEL HALLAZGO ARQUEOLÓGICO RUPESTRE	DESCRIPCIÓN DE LA REPRESENTACIÓN RUPESTRE
Cueva de Cogul	**Caza con arco y flechas de un ciervo y de un bóvido. Pareciera existir una tercera imagen que representa la huida de un hombre del acecho de un animal.**
Mas de Ramón d' en Besso	**Muestra a un cazador disparándole a un bóvido.**

Val del charco del agua amarga	**Aparecen varias escenas, un arquero cazando un cáprido herido, y en otra, un cazador persigue un jabalí herido.**
Abrigo del Arquero	**Muestra a un cazador que se dirige a un macho cabrío herido por una flecha.**
Covacho ahumado	**Siete arqueros persiguiendo a siete cápridos.**
Covacho de la Tía Mona	**Varios arqueros en cacería.**
Recolectores	**Aunque es una representación dudosa, parece evidenciar la caza de un cáprido.**
Frontón de los Cápridos	**Dos arqueros en actitud de ataque hacia una cierva.**
Abrigo de los Borriquitos	**Aparente escena de caza de un équido.**
Abrigo de los Toricos del Prado de Navazo	**Cinco arqueros en proceso de caza de un toro.**
Abrigo de los Toros de Tormón	**Un arquero que se dispone a llevarse una cierva muerta.**
Abrigo de la Selva Pascuala	**Imagen de caza a partir de un lazo, de un équido.**
Cueva del Polvorín	**Captura a lazo de un cáprido y cacería de un ciervo por parte de cinco arqueros.**
Galería del Roble	**Representa a un cazador parado frente a un ciervo y a un arquero cazando una cabra.**
Cueva Remigia	**Es la muestra más representativa de arte rupestre español. Hay seis escenas; cuatro sobre cacería de jabalíes, una sobre la caza de una cabra y otra de la caza de unos ciervos.**
El Cingle	**Representa tres escenas de caza; una donde un hombre dispara a un bóvido, otra que parece mostrar una lucha cuerpo a cuerpo con un animal indeterminado y, por último, sin certeza, parece que representa el descabello de una cabra.**
Cuevas del Civil	**Caza de un jabalí.**
Cueva dels Cavalis o de los caballos	**Muestra una gran cacería de una manada de ciervos por cuatro arqueros.**
Mas d' en Josep	**Dos arqueros corriendo detrás de un ciervo.**

Fuente: Blasco, 1974, p. 29-56.

Respecto al hallazgo de otros elementos arqueológicos, tenemos algunos accesorios como dados, tableros de puntuación, mazos, bolas de piedra, palos, artefactos de hueso (Hernández, 1994). También ha sido posible hallar elementos empleados para la caza de animales como parte de su supervivencia, pero también como muestra inicial de los vestigios de futuros elementos empleados en modalidades deportivas como son el arco, las flechas y las jabalinas (Monroy y Sáez, 2007, p. 31-33). Por último, se han registrado hallazgos en países como Dinamarca y Escocia, de trampas para pesca que consistían en cestas en forma de cono o tubo, cerradas en el fondo y con túneles internos; al igual que también se han hallado herramientas para navegación a manera de canoas hechas de madera ahuecada que llegan a ser fechadas por pruebas de Carbono 14, hacia el año 6300 a.C. (Guaschi, s.f., p. 2-3), cuestión que evidencia, por un lado, capacidad creativa del ser humano para suplir sus necesidades básicas para su sobrevivencia y, por otro lado, demuestra los inicios de algunas herramientas deportivas que usamos actualmente.



Figura 1. Diversas puntas líticas empleadas tanto en flechas como en lanzas, con diferentes dataciones geocronológicas[3]

3 Es importante resaltar que, aunque estas puntas líticas corresponden a elementos para la supervivencia del hombre primitivo, también constituyen las bases de algunos de los deportes modernos, tales como lanzamiento de jabalina y tiro con arco.

4.2.2. El enfoque antropológico y sus hallazgos frente a la actividad física y el deporte

Es el enfoque de mayor empleo para el estudio del deporte en la Prehistoria y nos ofrece una interesante cantidad de información, que evidencia que el deporte es un componente cultural que avanza en función de la sociedad donde está inmerso. El abordaje antropológico lo haremos desde varias áreas de influencia que se ha demostrado que correspondían a usos de las actividades físicas y deportivas en la prehistoria.

4.2.2.1. Usos de carácter ritual de los ejercicios corporales y el deporte en la Prehistoria. El culto como origen primario de los ejercicios corporales

Es bastante claro, según lo confirman diversos autores (Diem, 1966, p. 15; Mandell, 1986, p. 5; Paredes, 2003, p. 125; Bazaco, 2011, p. 15; Pérez, 2018, p. 65), que todos los ejercicios corporales y competiciones deportivas de las sociedades antiguas fueron, en un principio, actos de culto y parte integral de las creencias religiosas, y efectivamente todos los hallazgos arqueológicos y antropológicos así lo han demostrado, e incluso el respeto inconsciente y la alta valoración y hasta supervaloración de que disfrutan las proezas corporales son herencia de los tiempos en que estas prácticas se asociaban al culto.

El pensamiento primitivo, dada su incapacidad de explicar su propia existencia, esta mediado por creencias en fuerzas más poderosas que las suyas, fuerzas que se manifestaban en los elementos de la naturaleza y en todo cuanto les rodea, pues, según su pensamiento, toda su existencia y todos sus pensamientos «son regalo de los dioses, es así como todo el esfuerzo físico que no se destine a la satisfacción de necesidades básicas debería de destinarse a honrar a estas deidades» (Diem, 1966, p. 15), con el fin de mostrar su respeto y sumisión, además de solicitar favores «mágicos» que facilitaran su cotidianidad.

Prosiguiendo con los valiosos aportes de Diem y con el fin de comprender un poco el pensamiento del hombre primitivo en relación con sus deidades y el nacimiento del culto como expresión cultural, se apunta lo siguiente:

> Para el hombre primitivo, el mundo y las fuerzas naturales constituyen una unidad. Él debe subsistir mediante duros esfuerzos. Con frecuencia se halla enfrentado a poderes más fuertes, refractarios a su influencia, y sin duda alguna, superiores. Es cosa de estar bien con estos poderes. Para ello, en la naturaleza, los hombres deben asociarse, prestarse mutuamente ayuda. Pero todo sería inútil si no se contara con los dioses; por eso el hombre les pide éxito en la caza y la recolección, felicidad familiar y seguridad. Querría que ellos lo protegieran a él y a los suyos de las enfermedades, o bien la curación de estas. Pide victoria sobre sus enemigos, fecundidad en los campos, protección frente a tormentas y catástrofes. Así consagra a los dioses el libre juego de las fuerzas [...] Así va formándose el culto, como un sistema fundado en el espíritu y sometido a reglas, de acciones que pueden repetirse con el objeto de propiciarse a los dioses y darles gracias por su ayuda. (Diem, 1966, p. 16)

El mismo autor, en su explicación, confirma el papel vital que posee la veneración de los dioses en el hombre primitivo como parte constitutiva de su forma de vida. Luego de esta visualización mitificada de seres superiores aparece una abstracción y personificación de estas fuerzas misteriosas, razón por la cual el culto ahora se ofrece al sol, culto evidente en el lanzamiento de disco como práctica deportiva proveniente de la adoración a este astro; a la luna como la parte antagónica del sol y a toda figura que suponga algún dominio sobre la naturaleza. De igual forma, también se observa adoración hacia los árboles y bosques situados donde se construirían templos como espacios sagrados. Asimismo, se veneraban elementos del mundo animal como símbolo de relaciones rituales; para citar un ejemplo, se adoraba, en algunas culturas, al toro como símbolo de fuerza, fiereza y fecundidad.

Otras representaciones halladas sobre los usos rituales de los ejercicios corporales, se encuentran en su práctica en el marco de las festividades asociadas a los cambios de estaciones, a la celebración de diversas festividades relacionadas con fechas importantes según su calendario y como parte de las ceremonias funerales en las cuales se conjugan el luto y la tristeza con el juego para que se ponga en práctica el supuesto de que el difunto pudiese «estar presente» después de su fallecimiento (Diem, 1966, p. 23-38).

Para concluir, es importante reconocer que inicialmente no existía una diferenciación clara sobre lo sacro, lo lúdico, lo mágico y lo competitivo; aspecto que se hace más evidente mientras más antigua sea la cultura.

4.2.2.2. La danza como ejercicio corporal vinculado a la veneración de los dioses[4]

La danza constituye la expresión lúdica y artística más antigua de la que se tenga conocimiento, pues la más primitiva excitación estética, la del ritmo, encontró en la danza su inmediata expresión desde que el hombre prehistórico prestó atención a los sonidos repetidos de la naturaleza. Se cree incluso que el hombre primitivo «cantó antes de aprender a hablar, y danzó tan pronto como cantó» (Guaschi, s.f., p. 3). Por eso, la primera expresión del ritmo fue ejecutada gracias al repetido chocar de dos bastones, el batir de las palmas o el pisoteado continuado contra el suelo. Más tarde se agregó la cadencia del cuerpo, los movimientos de los brazos y piernas, así como la voz. Todo ello se convirtió en danza en el momento que todos esos movimientos quisieron expresar un sentimiento o un estado de ánimo (Bonilla, 2004, p. 12-14), e incluso se cree que existía un baile para todas las expresiones humanas y todas sus manifestaciones sociales (Lopategui, 2002, p. 34; Pérez Feito, 2009, p. 273; Pérez, 2018, p. 67).

A partir de diversos estudios antropológicos y algunos hallazgos arqueológicos, se sabe que la población primitiva participaba en danzas como acto de veneración de los dioses o como parte de procesos de celebración, como protocolo previo a sus luchas, e incluso se cree que la danza fue el inicio de la organización de los movimientos corpóreos de lo que hoy conocemos como ejercicio (Guaschi, s.f., p. 3; Lopategui, 2002, p. 34).

Las danzas prehistóricas tienen un alto valor simbólico, por su significado terrenal y divino como expresión de lo humano y veneración de seres superiores, pues, según sus creencias, en la danza se comunican al hombre el poder los dioses, además es una necesidad psíquica que permite la exteriorización de sentimientos a través del movimiento.

Dado que el lenguaje como parte del proceso evolutivo no era totalmente efectivo, se hace necesaria la adquisición y afianzamiento de otras formas de expresión y comunicación que alcancen mejores niveles de efectividad. Es allí donde aparece la danza, como una forma de comunicación y de «invocación directa al poder divino [...] es la fe en posibilidades recíprocas de influenciación

4 Para efectos de profundización sobre la danza, su historia y su impacto en diversas civilizaciones, se sugiere la lectura de Bonilla (2004).

[sic] [...] este cree que una conducta alegre puede influir en la naturaleza, y recíprocamente» (Diem, 1966, p. 18)

En la danza ritual, se encuentra contenida una gran parte de la tragedia interior humana ante la naturaleza, pues refleja el intento de control de manifestaciones tales como los problemas de fertilidad, la vejez, la muerte, el miedo a la naturaleza, la contemplación de sus fenómenos incontrolados e imprevisibles. Estos problemas o situaciones encuentran en esta danza una forma de expresión humana y de solicitud de influencia mágica en ellos (Bonilla, 2004, p. 12-14).

Es importante resaltar, para fines de ampliación de información sobre la danza como práctica cultural, lúdica y de actividad física, algunos de los bailes propios de culturas primitivas, así:

Tabla 11. Diversas danzas presentes en algunas culturas primitivas

RELIGIÓN O CULTURA	DANZA PROPIA
Hindúes	Danzas del Templo y danzas rogativas
Indios	*Huehuetis*
Tarahumara de México	*Tutuguri* y *yumari* (danzas rogativas son cierta similitud a los festejos de la religión católica) *Matachines* (danzas grotescas, con máscara y triángulo ritual, pueden durar varios días)
Derviches	Danzas del corro (danzan por horas)
Montañeses del Pinzgau	Saltos como danza (pueden durar seis o más horas)

Fuente: Diem, 1966, p. 18-20; 62

Por último, cabe mencionar al lector que independiente de la ubicación geográfica de la danza; pues cada cultura posee su propio acervo cultural respecto a esta práctica, esta posee unas características claras que Diem (1966, p. 19) resume así: «Se trata siempre de un gesto imploratorio, desarrollado coreográficamente y reiterable según reglas, como expresión de la fe en que tal rito sea agradable a los dioses [...] ya que a estos también les alegra la danza. Esa fe ha despertado en el hombre el arte, las fuerzas creadoras».

4.2.2.3. El juego como preparación del hombre primitivo: posibles orígenes de la educación física

La meta educativa principal de la sociedad primitiva era la supervivencia individual y colectiva. Para llegar a esa supervivencia, el hombre primitivo sufría de continuas demandas físicas que le preparaban para situaciones más complejas dentro de su cotidianidad. En la época primitiva, era necesario y vital que el ser humano tuviera una buena aptitud física, de manera que pudiera subsistir en el medio ambiente hostil que le rodeaba. Por lo tanto, es posible que la actividad física primitiva estuviera relacionada en sus inicios con actividades de sobrevivencia, tales como la búsqueda continua de alimento, vestimenta, albergue, protección de un ambiente hostil y la propagación de la especie (Rose, 1925; Le Floc'hmoan, 1969; Ángel, 1989; Lopategui, 2002, p. 35; Paredes, 2003, p. 125-126; Pérez, 2018, p. 69), evidenciando seguramente que «los mejores corredores, nadadores, saltadores, o luchadores fueron el producto de la necesidad de defenderse, atacar o luchar contra la penuria» (Mandell, 1986, p. 5).

El juego constituía parte importante del diario vivir para estas poblaciones primitivas. Allí se participaba por simple diversión y espontaneidad, pero también era empleado como estrategia para preparar a los jóvenes para la vida adulta, puesto que, en el jugar, se tomaban las actividades cotidianas diarias y representaban un medio reconocido para mejorar las cualidades físicas necesarias para sobrevivir, tales como la fortaleza muscular, velocidad y destrezas motoras particulares (Lopategui, 2002, p. 35).

La primera educación ofrecida a los jóvenes se concentraba en algo que podríamos asemejar con la educación física, pues los mayores se esmeraban en transmitir o reimplantar los conocimientos para el desarrollo de la fortaleza y la habilidad motora, destinada al desarrollo de destrezas de supervivencia

y conformidad, necesarias para la continuidad de la especie (Freeman, 1982, p. 22; Vicente,1988, p. 16-17; Paredes, 2003, p. 127). Las destrezas de supervivencia pueden resumirse en aquellas acciones que permiten suplir las necesidades fisiológicas fundamentales del ser humano primitivo. Por otro lado, las destrezas de conformidad corresponden a aquellos procesos que apoyaban el aseguramiento de la supervivencia del grupo, gracias a las destrezas de supervivencia que poseía cada uno de sus integrantes, igualmente se requería una sinergia, un trabajo colectivo para garantizar la sobrevivencia.

Se puede especular, según los aportes de Lopategui (2002, p. 35), que «las destrezas físicas requeridas para la sobrevivencia para dicha época fueron enseñadas a los hijos de generación en generación [...] entonces podemos inferir que los padres y madres primitivos o quizás el líder de la tribu, fueron los primeros maestros de la educación física, pues el padre adiestraba a sus hijos en el uso del arco y la flecha, cómo trepar árboles, el empleo de sus extremidades para correr y nadar, entre otras destrezas». Además, los hallazgos arqueológicos de equipos de protección pueden verse como los vestigios de la implementación propia de un proceso de enseñanza de una práctica individual o de equipo en el marco organizativo y educacional de su sociedad (Bazaco, 2011, p. 16).

4.3. Algunas culturas primitivas y sus prácticas de juego, actividad física y «deporte»

A continuación, y para fines de profundizar en las conductas de juego, actividad física y deporte de la población primitiva, se reseñan algunas culturas con su respectiva ubicación geográfica y ejercicios que realizaban con cierta relación hacia el deporte. Se espera que lo contenido sirva como referencia al lector para seguir ampliando este constructo, razón por la cual se sugiere la lectura del magno texto de *Historia del deporte*, escrito por Carl Diem en el año 1966, y que se emplea como apoyo de primer orden para la elaboración del siguiente cuadro:

Tabla 12. Actividades deportivas presentes en algunas culturas primitivas de diferentes ubicaciones geográficas

ZONA GEOGRÁFICA	CULTURA O PUEBLO	EJERCICIOS FÍSICOS PRACTICADOS
Ártico	Chukches (pueblo siberiano ubicado sobre las tundras de la península al noroeste de Asia)	Lanzamiento de piedra, lucha, saltos y carreras sobre la nieve. También se encuentran las carreras en trineo de reno.
Norteamérica	Algonquinos, hurones e iroqueses de la costa atlántica; los dakota del Medio Oeste; los chokta y maskoki del Sur; los shinook y salish del Noroeste; los pimo y maidu de California; los narraganset, los powhatan y los mikmak	Juego de pelota conocido como juego a raqueta, con uso de bastón con extremo curvado o terminando con una red hecha de tendones. La pelota es de madera o de piel de corzo llena de pelo. Los encuentros eran a cien puntos. Existen dos juegos de pelota practicados exclusivamente por mujeres: el shinny, que tiene mucha similitud con el hockey; y la pelota doble, donde se unen por medio de correas y se empujan con palos puntiagudos y curvados. El juego de fútbol era muy practicado por los narraganset, los powhatan, los algonquinos y los mikmak. Otro juego practicado es el ring and pin, que consiste en lanzar entre cincuenta a sesenta aros de un diámetro de 30 cm. Se lanzan por medio de un cordón, o se hacen rodar para ser recogidos o tocados por un palo. La práctica de la equitación aparece cuando los indios conocen el caballo en el siglo XVII. Realizan carreras de larga distancia, tiro con arco a caballo y algunas acrobacias. Otros juegos practicados son la lucha, tiro con arco, escondite, montar a cuestas o «caballito» y tirar la cuerda.
	Indios pima de la tribu opata, huitchol, chimu y zuñi	Carreras de larga distancia.

Centroamérica	**Tarahumara (tribu de los uto-aztecas, situados en la Sierra Madre a 2300 metros de altura)**	**Pedestrismo (carreras de larga distancia): formaba parte de la formación física de esta cultura y tenía connotación mágico-religiosa. Juegan también una especie de hockey llamado takari, que se juega con una bola de raíz de roble, que es empujada por un bastón curvado. Practicaban también una especie de lanzamiento de jabalina. Existen también muchas similitudes con las prácticas deportivas de Norteamérica.**
Sudamérica	**Indios en la zona del Perú**	**Carreras de larga distancia y simulacros de combate con bastones.**
	Muiscas de Colombia	**Turmequé o tejo.**
	Chibcha de Colombia, Timbira y Bororo de Brasil y los Diaguitas de Argentina	**Carreras de larga distancia. Existen similitudes con las prácticas deportivas de Norteamérica y Centroamérica.**
	Aruacos del Amazonas	**Marcha sobre zancos.**
	Timbira, canella, crahó y saucurú	**Carreras con troncos a manera de carrera de relevos**
	Shipaya	**Lanzamiento del cari o bastón «mágico», que tiene la forma de una maza, para que rebote y siga una trayectoria de saltos.**
	Quimbayas	**Luchas con lanzas.**
	Indios carya	**Lucha de bienvenida a los huéspedes.**
	Botocudos de Brasil	**Luchas y combates de bastones.**
	Caingang del sur de la Selva Virgen	**Duelos de bastones y piedras con resultados ocasionalmente mortales.**
	Warau	**Lucha de empujones.**
	Araucanos	**Luchas haciendo agarres en el cabello.**
	Caribes	**Luchas con agarre en los brazos.**
	Tapirapes	**Lucha con agarre al cuello.**
	Aymaras de los Andes	**Lucha por equipos.**

África	Nyaturu de Tanganyka	Esgrima de bastones con defensas de cuero para los puños.
	Niloticos	Lucha combinada con pugilato.
	Tuaregs	Danzas de espadas.
	Weddas de Ceilán	Tiro con arco.
	Nuba de Sudán	Lucha simple y lucha con cuchillos.
	Bayots de Elia	Luchas de hombres contra mujeres y combates de bastones.
	Burun del Este de África	Lucha y combates de bastones.
	Wanyaturu	Danza y esgrima de bastones.
	Waschaschi del Nilo	Esgrima de bastones.
	Pangwe del Norte	Lucha y tirar la cuerda.
	Nupe	Pugilato.
	Duala de Biafra	Lucha y competencias de remo.
	Watussi	Salto, lanzamiento de jabalina, tiro con arco, carreras de velocidad y resistencia.
	Bakuba	Carreras de obstáculos y el tephu, juego similar al actual hockey.
	Mano de Liberia	Danza de los zancos.
Australia	Culturas no especificadas	Lanzamientos de jabalina y búmeran, marcha, carrera, trepa de árboles, natación, buceo, tiro al blanco, esquivar la lanza, una especie de rugby adaptado y lucha con armas
Oceanía	Papúas, malayos, melanesios, polinesios, micronesios, javaneses, vietnamitas, pelaus, ponapes, naurus, tamis y filipinos	Juegos gimnásticos, pugilato, lucha, prácticas ecuestres; esgrima de bastones, masas y armas arrojadizas; lanzamiento de jabalina y juegos en zancos.

Fuente: Diem, 1966, p. 48-95



Figura 2. Pintura rupestre de una escena de caza, hallada en la Cueva Remigia en Castellón
Fuente: https://www.worldhistory.org/image/3449/rock-art-of-an-archer-hunting-an-ibex/

4.4. El modelo evolucionista adaptado de Elman Service (1963)[5] como referente de los procesos de actividad física y deporte prehistórico

A partir de este modelo, las culturas más interesantes antropológicamente podrán agruparse en cinco categorías o niveles de adaptación: bandas de nivel I, bandas de nivel II, jefaturas de nivel III, estados primitivos de nivel IV y civilizaciones arcaicas de nivel V. Este modelo constituye un aporte válido para la comprensión del desarrollo de la cultura y la caracterización de las culturas sencillas o primitivas que aun sobreviven (Blanchard y Cheska, 1986, p. 92; Bantulá, 2006, p. 19).

4.4.1. Bandas de nivel I

Estas se caracterizan por su reducida población (dieciséis a veinticinco personas) y se dedican a la caza-recolección. Las relaciones del grupo y los rangos se dan por parentesco familiar, requiriéndose que exista un líder que se legitima con la posesión del jefe (Blanchard y Cheska, 1986, p. 94-103).

Incluye a los aborígenes australianos, a los esquimales y a los Yahgan, agrupaciones que cuentan con una forma de vida simple, bandas pequeñas, cazadores-recolectores con alta disponibilidad de tiempo de ocio para su ocupación en juegos y prácticas competitivas, acciones que son efectuadas con equipamiento escaso y con un nivel bajo de competición.

En el grupo de los aborígenes australianos, descendientes de los primeros habitantes que llegan al continente insular, entre los años 25 000-20 000 a.C., las actividades deportivas lúdicas señaladas son:

- Lanzamientos de venablos contra un disco de madera blanda o corteza de árbol que hacían rodar sobre el suelo. El blanco era fácil de acertar, pero resultaba difícil saber a quién pertenecían las jabalinas que daban en el blanco (Rodríguez, 2002, p. 13).

---

5 Modelo diseñado por Elman Service (1962, 1963), revisado por Monton Fried (1975) y tomado por Blanchard y Cheska (1986, p. 94-130) en su obra pionera sobre sociología del deporte. El modelo mencionado es tomado como referente principal de esta sección del capítulo desde el texto de Blanchard y Cheska, citado anteriormente.

- El *mungan-mungan* era un juego en el cual los adultos se disponían en círculo para proteger a una *wormar* o mujer joven, simbolizada por una vara de hibisco pintada de blanco. Se buscaba que alguno de los grupos tomara la posesión de la vara.
- Juegos de pelota: se jugaba a una especie de trompo, con bolas hechas a base de ceniza, cal o arcilla (Roth, 1902); también se daban juegos de lanzar y atrapar la pelota, llamado por los Kalkadun como «juego de canguro», por su similitud con los saltos de esta especie animal y porque la pelota estaba hecha de la piel del escroto del animal rellena con hierba. Se repartían en dos equipos, de ambos sexos, e intentaban retener la pelota durante el mayor tiempo posible, pasándosela de unos a otros y manteniéndola alejada del control de los adversarios. El juego duraba varias horas sin ningún tipo de interrupción (Bantulá, 2006, p. 25).
- Otro juego corresponde al *prun*, el cual se jugaba en el campo específico para ello, llamado *puya*, donde, por medio de una «batalla campal contra un grupo visitante [...] se arrojaban los bumerán, los venablos de madera, se golpean con espadas, hay ruido ensordecedor de gritos, las mujeres intervienen animando a los de su grupo y peleando directamente contra otras mujeres [...] todos se toman un descanso, recogen los bumerán, lanzas, reponen fuerzas y vuelven de nuevo al combate, y así hasta que finalizan los asaltos y regresan al poblado» (Rodríguez, 2000, p. 14). Este juego servía para zanjar disputas locales, reflejar el valor o simplemente divertirse (Hernández, 1994). Este tipo de juegos de lucha se relacionaban con ceremonias de iniciación, celebraciones y preparación bélica.

Otro grupo que abordaremos son los esquimales o inuits del Ártico. Su hábitat se extiende entre el estrecho de Bering y Groenlandia. Llegaron a Alaska hace aproximadamente 2000 años, emigrando hacia el Este (Rodríguez, 2000, p. 14).

Es un pueblo que vive en bandas grandes de cien a ciento cincuenta personas, con dedicación a la caza de la foca, una dieta pobre en vegetales y un clima hostil que dificulta su supervivencia. Corresponde a un pueblo muy analizado por antropólogos, por lo cual se conocen a la perfección sus prácticas deportivas y juegos que reflejan su carácter. Entre ellas tenemos:

- El *Ungatanguarneg* (Hoebel, 1972), que servía para dirimir toda clase de conflictos a partir de una lucha en la cual dos participantes se golpeaban, uno después de otro, con el puño o la mano abierta en ambos lados de la cabeza, en los hombros o bien en el pecho. Estos combates que constituían auténticas pruebas de resistencia eran a su vez una extraordinaria ocasión para que cada participante demostrara su valor y virilidad, sin llegar a la muerte del contrincante.
- El segundo es un juego de lucha que denominan *iqiruktuk*, en el cual dos participantes se disponen uno delante del otro y, con el brazo derecho alrededor del cuello del adversario y el dedo índice de la mano izquierda introducido en el interior de una de las mejillas del otro, cogiéndole el cabello o el pañuelo del cuello, intentan hacer que el contrincante gire la cabeza (Bantulá, 2006, p. 25; Diem, 1966, p. 52).
- Juegos de fútbol como el *Akraurak*, juego adoptado probablemente tras el encuentro con la sociedad euroamericana; sin embargo, es un juego mencionado en la mitología esquimal, por lo que es posible que sea uno tradicional modificado. Este se juega en la superficie helada, con una pelota hecha de piel de foca o de reno rellena de musgo o arena y tiene un carácter místico dado que, según sus creencias, dependiendo del equipo ganador (se dividían según su temporada de nacimiento, un equipo se conformaba por los nacidos en invierno y el otro equipo, por los nacidos en verano) sería favorable o no la temporada climatológica venidera.
- El *Anauligatuk* es un juego similar al béisbol moderno.
- Existen evidencias etnográficas de realización de desplazamientos de troncos y lanzamientos de precisión y de alcance con diversos objetos arrojadizos (Mandell, 1986, p. 7).
- Practican ejercicios de fuerza, impulso y equilibrio sobre una cuerda de piel de foca y otros en barras fijas de madera que guardan mucha similitud con la gimnasia de Occidente (Diem, 1966, p. 52; Mandell, 1986, p. 7).
- También se realizaban competiciones de lanzamientos de arpones hacia un aro elevado camuflado con cuero, lanzamientos de piedras clasificados según peso y distancia, juegos de dardos, carreras, saltos con cierta similitud al baile ruso y tiro con arco.

- El *unatartoat*, una lucha que se practicaba con carácter ceremonial, como por ejemplo durante la celebración de una cacería fructífera (Hernández, 2009).
- Por último, cabe resaltar la lucha con cuerda[6] hecha a base de piel de foca con halterios de madera en cada lado, que describe Boas (1888) citado por Blanchard y Cheska (1986), mostrando una relación entre las manifestaciones lúdicas y las creencias mágico-religiosas de esta población, de la siguiente manera:

> Los asistentes se separan en dos grupos: el de las perdices (*axigirn*), que reúne a los nacidos durante el invierno, y el de los ánades (*aggirn*), o hijos del verano. Cada bando se sujeta firmemente al extremo opuesto de una cuerda de piel de foca trenzada, tratando de vencer el esfuerzo de tracción del adversario y arrastrarlo hasta su propio campo. La victoria de los ánades, es decir del verano, es premonitoria de buen tiempo para el invierno (*mussueraqtung*).

Los Yahgan, un pequeño grupo de cazadores-recolectores que habitaban en tierra de Fuego (América del Sur), gustaban de ser llamados «los indios de las canoas» y en la actualidad están totalmente extintos. Este grupo, según estudios antropológicos, solo tenía que dedicar una quinta parte de su tiempo a tareas propias de la subsistencia y, por tanto, les restaba mucho tiempo libre, que empleaban en practicar diversas actividades lúdico-recreativas (Bantulá, 2006, p. 25). Su deporte más popular era la lucha o *kalaka* o *mulaka*, cuya importancia queda reflejada en la mitología; tenían también juegos de pelota, juegos de lanzamiento vertical y saltos con caída en el interior de un determinado círculo (Hernández, 2009).

4.4.2. Bandas de nivel II

Son esencialmente grupos de bandas de nivel I, que basan su economía de subsistencia en la caza, la recolección, algo de pastoreo y horticultura, con mayores procesos de intercambio entre bandas. Respecto a los tiempos de ocio, son menores, pero siguen siendo bastante elevados. Los deportes y

6 Juego empleado para intentar apaciguar a Sedna, espíritu femenino del mar, pedir sus favores y alejar espíritus maléficos.

juegos son más complejos que los de las bandas de nivel I, pero, en la mayoría de los casos, son estructural y funcionalmente similares (Blanchard y Cheska, 1986, p. 103-113). Para este caso, se tendrán en cuenta para mayor análisis de sus prácticas a los Navajos, los Chukchi, los Dani y los Kumngo (Blanchard y Cheska, 1986; Bantulá,2006, p. 25):

Los Navajos del suroeste americano, grupo inmigrado del Canadá Central entre los siglos XIV y XV, poseen, entre los deportes tradicionales más populares, los siguientes:

- El juego del aro y la jabalina, en el cual los participantes lanzan por turnos su jabalina para conseguir pasarla a través del aro. Gana quien obtenía un mayor número de puntos. En este juego, eran frecuentes las apuestas.
- Desde el siglo XVI con la llegada del caballo, traído por los españoles, practican todo tipo de carreras y juegos ecuestres, aunque en los últimos años, el navajo se ha puesto a imitar el modelo de *cowboy* moderno, tanto en su vestimenta como en su fiesta más genuina que es el rodeo, siendo uno de los principales acontecimientos de la comunidad que incluye concursos de monta, doma, lanzamientos de lazo y otras modalidades.
- También practican el *ndashdilka*, o juego de pelota golpeada por un bate de madera.

El deporte tradicional navajo tenía como función la conservación de las cualidades necesarias para la vida pastoril y errante. Era una distracción, una oportunidad de interacción social que, en una sociedad de hábitat disperso, sería muy apreciada.

Abordando ahora a los Chukchi, encontramos que está formada por un importante grupo de pastores de renos, extendidos desde el Norte de Europa, hasta la costa ártica de Siberia, constituyendo el extremo oriental del grupo. Entre sus deportes, están las carreras de renos, las carreras a pie, levantamientos de rocas o troncos; luchas con lanzas; saltos de longitud; juegos de pelota, sin seguir reglas específicas, jugados indistintamente con los pies o las manos (Bogoras, 1904, citado por Bantulá, 2006, p. 26; Hernández, 2009).

Todas estas actividades, de naturaleza competitiva, tienen como fin el perfeccionamiento de las capacidades físicas y el control de los actos violentos, razón por la cual, en los juegos de lucha, no se ofrecen premios, para no incitar

violencia. Igual que los deportes practicados por otras sociedades, al margen de la función lúdica, estos cumplen otros propósitos adicionales como son la preparación física y la interacción social.

Los Dani, habitantes de las montañas de Nueva Guinea, tienen una forma de vida dominada por el cultivo del boniato, la cría de puercos, costumbres belicosas y sus juegos tienden a ser informales, desorganizados y exentos de competición y victoria; sin embargo, las guerras intratribales son ejemplo de guerras sociales (el conflicto no se origina por motivos económicos, ni para adquirir nuevos territorios o capturar recursos, sino que se produce para conseguir prestigio, honor, compensaciones sobrenaturales y sobre todo venganza). En este caso, las batallas son competitivas, se desarrollan según un reglamento respetado por ambos bandos, y ni las lesiones ni las muertes impiden que el conflicto sea considerado deporte. Algunos juegos infantiles de esta población son los juegos guerreros, batallas con lanzas de cañas y lanzamientos de jabalinas sobre blancos móviles (Wright, 1942, citado por Bantulá, 2006, p. 26; Hernández, 2009).

Por último, respecto a los Kumngo, ubicados igualmente en Nueva Guinea, tenían juegos infantiles que Aufenanger (1979 [1961]) categoriza como juegos sociales, juegos de lucha, competiciones atléticas, entretenimientos diversos, juegos con determinados artefactos u objetos e imitaciones de los adultos.

4.4.3. Nivel III: la prefectura

Esta configuración grupal presenta tendencia al sedentarismo y mayor densidad poblacional. Su economía se centra en la horticultura, la caza, recolección y pesca. Las prácticas de carácter físico y deportivo requieren un equipo más complejo, aparecen unas reglas básicas y la competición es mayor. Seguirán reflejándose en sus juegos aspectos de preparación para la guerra y su sentido mágico y ritual. En este nivel se incluyen a los Choctaw, los Maorí y los Samoanos (Blanchard y Cheska, 1986, p. 116-126; Bantulá, 2006, p. 26-28).

Los Choctaw, ubicados en el suroeste americano, son descendientes de las poblaciones prehistóricas del Missisippi. Entre sus deportes tradicionales, figuran el juego de raqueta toli y el *chunkey*.

El chunkey o juego del aro y el bastón (*hoop and pole*), se practicaba en un suelo nivelado donde se echa a rodar una especie de aro de madera o de piedra que, en su centro, posee una pequeña abertura. La idea es que los ju-

gadores lancen venablos o bastones a este blanco. Este juego está extendido por todo Norteamérica y es también practicado por los creek y los muskhogee del Missisipi, además de los Natchez y Sioux de Carolina del Sur. Algunos de estos pueblos cuentan con un campo para la práctica de este juego que se denomina *chunkyard*, con postes cuyas puntas servían de blanco para los arqueros, aunque además del uso deportivo de este campo, también era usado para atar y quemar a los prisioneros (Diem, 1966, p. 58).

El juego de raqueta toli, denominado también de doble raqueta, juego de *stick* o *lacrosse* era el deporte tradicional preponderante en esta cultura. El lacrosse se jugaba en distintos niveles. Los partidos eran encuentros formales intercomunitarios enfocados en la prevención del conflicto, donde sus jugadores eran sometidos a un proceso de entrenamiento riguroso. A pesar de su prohibición por el cristianismo a finales del siglo XIX, reaparece como parte de las ferias Choctaw en Missisippi y cuenta con clubes de deportivos por todo Canadá.

Los Maoríes son habitantes autóctonos de Nueva Zelanda. Entre sus deportes tradicionales, se encuentran los *kaipara* o juegos atléticos, en que se incluye el entrenamiento para el uso de las armas militares, el lanzamiento de jabalina, la lucha o *mamav*; las carreras de fondo, las carreras de natación, el *surfing*, lanzamientos de venablos y carreras de zancos. Principalmente, las actividades deportivas tenían como fin la preparación para la guerra, el mantener la condición física, conservar la fuerza, la rapidez, agilidad y resistencia. También tienen la costumbre de precipitarse al océano, impulsando el salto gracias a una gran soga ubicada en un poste de madera (Mandell, 1986, p. 7).

Otra manifestación lúdica tradicional muy practicada es el juego de *ti rakau* o *touretua*, en el que cada uno de los participantes está dispuesto de rodillas en círculo y tenía que golpear dos palos de 60-90 cm de longitud, para pasarlos seguidamente al jugador de al lado; quien no conseguía seguir el ritmo y fallaba en la recepción o entrega de los palos quedaba eliminado y resultaba ganador el último jugador.

Los Samoanos habitan el archipiélago de Samoa en el suroeste de la Polinesia. Cuentan con una economía abundante y la guerra constituye una institución muy importante en su cultura, formando parte del ceremonial de rivalidad entre pueblos. Entre sus deportes tradicionales se encuentran la lucha, el venablo o *tika*, juegos acuáticos como el *surfing* con piragua, juegos guerreros con mazos, lanzas o patadas, pesca de competición y captura de palomas.

4.4.4. Nivel IV: el Estado primitivo

Se caracterizan por una economía agrícola, donde su gran productividad ha llevado a una diversificación económica y a una especialización del trabajo que conllevó al desarrollo de la artesanía y de los intercambios comerciales. Como ejemplos, citaremos los zulúes, los ashanti y el Estado maya prehistórico (Blanchard y Cheska, 1986, p. 126-131; Bantulá, 2006, p. 28).

Los zulúes, un pueblo pastor y en menor medida agricultor, dedicados a la caza y la recolección, forman un grupo de grandes proporciones ubicados en la república sudafricana. Entre sus deportes tradicionales, se encuentra la caza con jabalina y lanzamientos de dardos, actividades donde se advierte el carácter de preparación para la guerra. Otra práctica lúdica muy extendida entre los zulúes era el *uku Qakulisana,* actividad que consistía en utilizar dos bastones, uno en cada mano, para luchar contra un adversario que debía ser vencido mediante golpes de bastón.

Los ashanti se desarrollarían como Estado en la actual Ghana; Estado creado a partir de la unión de diversas prefecturas, con el propósito de hacer frente a la intervención europea del siglo XVII, siendo destruidos por los británicos en 1874. Sobre el deporte, conocido gracias a los aportes de la literatura, sabemos que los juegos de estrategia eran más populares que los de destreza física, aunque también les gustaba disputar juegos guerreros, sobresaliendo ante todo la lucha.

En cuanto a la civilización maya prehistórica, el principal juego deportivo consistió en los juegos de pelota.

4.4.5. Nivel V: la civilización arcaica

La civilización arcaica se caracteriza por el desarrollo de la agricultura a gran escala, alto grado de perfeccionamiento técnico e incremento del comercio, donde este y la artesanía adquieren gran importancia en un nuevo ámbito urbano. Desde el punto de vista político, el Estado se manifiesta como un verdadero gobierno burocrático con una importante fuerza militar, aparecen la escritura, las leyes codificadas y la ciencia (Blanchard y Cheska, 1986, p. 130).

En el deporte, aparece el profesionalismo deportivo y una alta especialización tanto de los jugadores como del material empleado y los campos de juego.

Como ejemplo de civilizaciones arcaicas tenemos los Estados mesopotámicos, el egipcio, el chino y los Estados mesoamericanos.[7]

7 Algunas de estas civilizaciones arcaicas son tratadas en capítulos posteriores; véase capítulo V sobre la civilización mesopotámica, capitulo VII sobre la cultura egipcia y el capítulo X cuyo énfasis radica en la cultura china.

Capítulo V
Civilizaciones del antiguo próximo oriente y sus influencias en el desarrollo del deporte y la educación física

Introducción

El antiguo Próximo Oriente ha sido llamado también cuna de la civilización occidental. A sus pueblos conformantes debemos el desarrollo de la agricultura, la rueda, la escritura, el alfabeto y, sin lugar a duda, grandes avances en aspectos deportivos y de educación física. Las primeras ciudades del mundo surgieron en este período en particular, hacia el año 4.000 y el 000 a.C. en una zona extremadamente fértil, entre los ríos Tigris y Éufrates, pues, en primavera, se inundaban los márgenes de estos ríos favoreciendo el progreso de estas civilizaciones.

Las naciones que componen el Antiguo Próximo Oriente son Mesopotamia, Egipto, Persia, Palestina y Siria, naciones que entendían que el ser humano tenía el derecho de hacer de la actividad física parte indispensable de su vida diaria. En estas naciones, la educación física se encargó de generar acciones efectivas para educar al individuo física y moralmente, con el fin de prepararlo

principalmente para la guerra, aunque también se hacía para fines competitivos y para venerar las múltiples deidades presentes en estas culturas.

Las civilizaciones del Antiguo Próximo Oriente "fueron sociedades dinámicas y visionarias, donde se creía en vivir una vida a plenitud; sus habitantes gustaban de la realización de múltiples actividades; desde la equitación y arquería hasta los juegos con pelotas y la danza, haciendo del deporte parte de su vida diaria». Según el mismo Lopategui (2002, p. 37), posiblemente, la civilización que mayor impacto tuvo en la educación física y deportes fue la hebrea, debido quizás a la «influencia judeocristiana y la idea de hermandad y fraternidad en la humanidad».

En los siguientes capítulos, abordaremos la cultura mesopotámica, la civilización persa, la increíble civilización egipcia y, por último, los cretenses y minoicos. Los griegos y los romanos, aunque constituyentes de este grupo de civilizaciones, los abordaremos en capítulos posteriores.

Civilización mesopotamica

El interés de este capítulo está enfocado en la educación física y el deporte evidenciado en la que, para muchos historiadores, constituye la primera civilización de la que se tenga conocimiento, Mesopotamia. Se analizarán las conductas deportivas y aquellas asociadas a la educación física de la **cultura sumeria y de los hititas**, como culturas constituyentes de la civilización mesopotámica. Se abordará parcialmente la **cultura babilónica**, sobre la que, aunque constituye también esta civilización, no ha sido posible encontrar evidencias significativas sobre la educación física y el deporte.

La civilización mesopotámica, cuyo nombre etimológicamente significa «país entre ríos» (Rodríguez, 2000., p. 15), se remonta al año 3500 a.C. y estuvo ubicada en el área comprendida entre los ríos Tigris y Éufrates.

En este lugar emergieron muchas grandes culturas que influenciaron de gran manera el desarrollo de la humanidad. Con el desarrollo del primer sistema de escritura, la escritura cuneiforme[1] hacia el 3400 a.C., altos avances en astronomía que aportaron el calendario de doce meses que aún empleamos

1 Escritura en tabletas de arcilla con incisiones oblicuas hechas con una caña, probablemente desarrollada por la necesidad de mantener testimonios en una sociedad cada vez más compleja.

y, en particular, grandes desarrollos en la educación física y el deporte. Gran parte de las evidencias arqueológicas reposan en escritos en piedra, en bajo relieve y en jeroglíficos.

Sumeria fue un pueblo que, aunque se desconoce el punto de donde inmigraron, para el año 3500 a.C., ya estaba totalmente establecido en Mesopotamia. La cultura sumeria es mucho más antigua que la babilónica, llegando incluso a formar un imperio, pero, por su conformación en ciudades-Estado y sus permanentes guerras, fueron perdiendo supremacía política y militar hacia el año 2300 a.C. frente a los acadios, perdiendo totalmente su identidad en el año 2000 a.C. y sufriendo ocupación territorial bajo el dominio persa en el año 539 a.C. (Mandell, 1986, p. 16).

Parte de su herencia cultural aún se conserva, como es el de un día santo cada siete días llamado *sappatu* (sábado); el mito del diluvio universal, cuyo personaje principal es conocido en esta cultura como *Utnapistim*, y en la Biblia se le llama Noé; el sistema sexagesimal conservado en las horas del reloj (Diem, 1966, p. 99); y también encontramos el mito del superhombre sumerio, del típico héroe llamado, en Sumeria, *Gilgamesh*, comparable con el Hércules de la cultura grocorromana. También reposan como prueba histórica de su creatividad e ingenio; un sistema de escritura, un calendario, un sistema de pesas y medidas; e incluso crearon instituciones políticas, religiosas y militares como herramientas administrativas para el mantenimiento de su poder (Mandell, 1986, p. 15).

Abordando ahora a los **hititas**, también llamados desde el génesis bíblico como heteos o «hijos de Heth». Esta cultura, que aparece en el siglo XVIII a.C., se caracterizó por su alegría, cordialidad, honradez y sentido del humor (Diem, 1966, p. 103), habitó Asia Menor y parte de Siria, fue un pueblo indoeuropeo que hizo un puente entre Asia y Europa, habiendo arribado probablemente del Cáucaso. Constituyeron una de las grandes potencias del mundo antiguo con enormes avances en técnicas de adiestramiento hípico para la guerra. Los hititas desaparecieron bruscamente de la historia aproximadamente en el año 1200 a.C.

Babilonia, como parte de la civilización mesopotámica, corresponde a la Babel expuesta en el libro del Génesis. Se dice que, por casi mil años, fue una ciudad enorme y cosmopolita, que tuvo dos épocas de auge; la primera hacia el siglo XVIII a.C., cuando fue capital de los amorreos, siendo su rey más conocido el famoso y renombrado Hammurabi (1728-1686 a.C.), a quien

debemos el primer código de ordenamiento legal del mundo; reflejándose allí la «evolución desde una cultura primitiva de pastores y agricultores, hasta un sistema estatal ordenado, con diferencias de clases, funcionarios instruidos, constitución y reglamentos políticos, con planificación económica e impuestos, con arte y ciencias y, no en último lugar, con un culto altamente diferenciado» (Diem, 1966, p. 100).

La segunda época de gloria se da por el siglo VII a.C., cuando se independizó de Asiria y estableció un imperio bajo los caldeos. En esta época su rey más famoso fue Nabucodonosor. En su decadencia y con su población en continuo descenso, Babilonia continuaba siendo un importante centro religioso muy respetado y venerado por propios y extranjeros.[2]

Manifestaciones deportivas y de educación física encontradas en la civilización mesopotámica

En la cultura mesopotámica, los ejercicios físicos se encontraban bastante difundidos de forma natural como estrategia para demostrar la fuerza y la resistencia individual. Pero, ante la llegada de los asentamientos y del sedentarismo, no podían permitirse el descanso corporal pues debían conservar la superioridad desde lo corpóreo.

Dado que, al parecer, los inmigrantes a Mesopotamia provenían de pueblos de jinetes, estos llegaron con caballos domesticados y con los primeros protocolos conocidos para la doma de estos, evidenciándose la equitación como el primer deporte practicado por esta civilización, aunque tenía mayormente fines militares. Una evidencia arqueológica de la equitación corresponde a la cuadriga de cobre hallada en las excavaciones realizadas en Kisch, que parece ser un vehículo de carreras tirado por onagros, convirtiéndose esta obra en la primera muestra de un corredor de caballos guiando a sus animales de pie. Este hallazgo fue quizás «un exvoto dedicado a conseguir la protección de los dioses contra un accidente» (Diem, 1966, p. 100).

En el año 1360 a.C., los hititas escribieron un texto llamado *Kikuli*, que es atribuido a un intendente general de las caballerizas del rey, que describe la forma de domar y entrenar caballos tanto para carreras como para la guerra.

---

2 Incluso el mismo Alejandro Magno quiso hacer su capital en Babilonia, y de hecho murió allí.

Este es el primer manual deportivo para el entrenamiento hípico (Diem, 1966, p. 102-103; Rodríguez, 2000, p. 15). El *Kikuli* contiene reglas para el entrenamiento con una perfección no superada en la actualidad, contiene un proceso planificado para siete meses. Se extrae a continuación un fragmento muy ilustrativo, analizado por Diem (1966, p. 102-103), así:

> El primer día del entrenamiento, que comenzaba en primavera, los caballos uncidos al carro de carreras debían efectuar tres recorridos, probablemente unos 35 kilómetros al paso y unos 1500 metros a galope. Se trata en este caso del «trial» o galope de prueba y para la reducción de las grasas acumuladas durante el invierno, para lo cual se realiza, además, al cuarto día, un galope de sudoración, cubriendo los caballos con mantas, y de una duración prolongada. Luego, abrevar dos veces con agua salada conteniendo malta, sin duda como purgante. Después de este tratamiento, asociado a frecuentes baños, siguen dieciséis de reposo, parte en los pastos y parte en la caballeriza.

Esta práctica planificada de entrenamiento hípico da inicio a las carreras de carros, efectuadas hasta la caída de Constantinopla por parte de los turcos en 1453 d.C., proceso histórico iniciado en Mesopotamia, seguido por los griegos, luego por los romanos y, por último, en Bizancio (Rodríguez, 2000, p. 16). Este proceso, aunque era empleado como deporte, también tenía una implicación prioritaria hacia la guerra, lográndose la educación del caballo para tirar carros de combate, elementos necesarios en sus frecuentes luchas.

Por otro lado, los hititas al parecer tienen una relación histórica, no comprobada ampliamente, con el surgimiento de los juegos fúnebres e incluso con la prefiguración de los juegos griegos pues, según las evidencias halladas, sus prácticas festivas funerarias guardaban una gran similitud con los juegos organizados por Aquiles en honor de Patroclo (Vanhove, 1992c).

Otro deporte de gran tradición persa fue la caza. A partir de esta civilización, la caza se empieza a ver también como práctica deportiva y no solo de subsistencia, incluyendo restricciones basadas en argumentos éticos y ecológicos amparados por un orden jurídico y social (Monroy y Sáez, 2007, p. 34).

El deporte de la lucha también hizo parte de esta civilización, práctica de la cual se conserva como evidencia arqueológica una estatuilla en bronce de 2600 a.C., hallada en las excavaciones del templo de Chafadji. En esta estatuilla, se encuentran dos atletas desnudos que se agarran mutuamente por el



Figura 3. Relieve de arcilla, datado sobre el segundo milenio antes de Cristo. Se muestran dos púgiles en posición de pelea. Procede de excavaciones realizadas en Ashunnak y se conserva en el Museo de Louvre.
Fuente: https://www.worldhistory.org/image/13244/terracotta-plaque-of-two-boxers/

cinto, llevando sobre sus cabezas unas vasijas de arcilla. En el manual *Kikuli*, aparece una pequeña referencia a la lucha o *sibpatsu* según su lengua, que textualmente reza lo siguiente: «Trabad con las piernas, como suelen hacer los luchadores» (Diem, 1966, p. 101-102), cuestión que demuestra la existencia de reglas fijas, gestos técnicos similares a los actuales y de avances sistemáticos en lo deportivo.

El boxeo también hace su aparición en esta cultura a partir del hallazgo de un pequeño relieve de arcilla fechado sobre principios del segundo milenio

antes de Cristo. En este relieve se muestra a dos púgiles en postura de combate; con la pierna izquierda adelantada, un brazo en posición defensiva, el otro en aparente espera para el ataque y una protección en sus puños (Bazaco, 2011, p. 17).

Otros deportes de los que se tiene evidencia son natación (acompañados de los *mussuks*, vejigas hinchadas que parecen ser los inicios de los flotadores), carrera, remo, pesca, esgrima, lanzamientos diversos y tiro con arco; se tiene como constancia de tales deportes inscripciones, algunos bajo relieves y figurillas (Lloyd, 1936, p. 110; Diem, 1966, p. 100-103; Howell y Howell, 1979, p. 6-8; Rodríguez, 2000, p. 15-16; González, Carrasco y Carrasco, s.f., p. 6). Otros registros encontrados evidencian la presencia de maestros que se dedicaban a la enseñanza de lucha, natación, remo, esgrima, caza, tiro con arco y equitación (Tocqueville, 1999, p. 10; Bazaco, 2011, p. 17), siendo estos los primeros docentes de educación física y deportes. Dentro de sus celebraciones atléticas, se tiene evidencia de que los sumerios celebraban la fiesta del Año Nuevo acompañados de juegos, competiciones deportivas y banquetes en honor al dios Marduk.

Civilización persa

Abordaremos ahora otra civilización de alta relevancia para el desarrollo de la humanidad, ahondaremos en las conductas deportivas y aquellas asociadas con la educación física de la cultura persa, pueblo cuya esencia fue prioritariamente bélica y, por tanto, sus prácticas de actividad física estaban encaminadas hacia el mejoramiento de su fuerza individual y colectiva para la guerra.

La civilización persa habitaba la zona que actualmente ocupa Irán. Fue una cultura con dedicación al pastoreo y la agricultura, tuvo un desarrollo amplio del comercio interno e internacional ayudado por la creación de la moneda y la fabricación de herramientas de metal, gracias a su riqueza mineral, cuestión que mejoró su producción agrícola y desempeño bélico. Desde el siglo VI a.C., los persas, bajo el liderazgo de Ciro el Grande, iniciaron la conquista de los territorios cercanos y fueron formando uno de los mayores imperios de la Antigüedad.

Esta sociedad se encontraba dividida en unas rígidas clases sociales. El rey y su familia, la aristocracia (sacerdotes, nobles y grandes comerciantes), clase media (pequeños comerciantes, artesanos y soldados), campesinos como base de la base de la pirámide social, y esclavos.

Persia tuvo uno de los ejércitos más poderosos, pero este éxito obtenido en las guerras fue opacado por la presencia del vicio y la corrupción, que debilitaron internamente a esta nación, corrompiendo los principios morales y físicos de sus habitantes. Como consecuencia, el ejército persa, luego de tres intentos de conquista infructuosa de Grecia (Guerras Médicas), fue derrotado por los estados griegos emergentes y conquistado en el año 330 a.C. por el ejército de Alejandro Magno (Alejandro III de Macedonia).

El deporte y la educación física en la civilización persa

Los persas, pueblo de conquistadores e invasores, preparaban a sus niños desde los seis años en un programa riguroso de adiestramiento dirigido a la preparación física y moral. Entre las prácticas deportivas utilizadas para este proceso estaba manejo del arco, equitación, caza, lanzamiento de jabalina, carrera, natación, marchas a pie, juegos activos para el entrenamiento físico y para un compromiso hacia la verdad en la educación moral (Tocqueville, 1999, p. 11; Contecha, 2007, p. 132, Lopategui, 2002, p. 37; Pérez Feito, 2009, p. 275).

El propósito radicaba en que los niños persas aprendieran las destrezas motoras necesarias para ser soldados aptos y preparados para el combate, entrenados en marcha, carreras, equitación, arquería, caza y uso de armas (Diem, 1966, p. 277; Pérez Feito, 2009, p. 275). Según argumenta Lopategui (2002, p. 37), una vez se alcanzaban los doce años, el niño se sometía a una prueba de sobrevivencia en un ambiente remoto y hostil. Bajo estas circunstancias, el prospecto soldado tenía que cruzar ríos a nado con su armadura, protegerse contra los fenómenos climatológicos y desarrollar otras estrategias para poder subsistir.

Este proceso de entrenamiento a temprana edad se presume que se daba por ambiciones imperiales para fines de preservar su sed de conquista y aumentar su capacidad de agresión militar. Se supone que, a partir de la aplicación efectiva de esta política estatal, Persia se convirtió en la principal potencia militar del momento y «tal vez donde el adiestramiento físico alcanza su máxima expresión en las civilizaciones antiguas» (Barrow y Brown, 1992).

En la civilización persa, se consideraba a la educación física como un instrumento para el desarrollo de las capacidades físicas de los individuos, preparando de esta forma, física y moralmente a su ejército. Estas prácticas eran dirigidas por los líderes militares.

Parece ser que los jinetes persas fueron los primeros en jugar al polo, llamado por ellos *chuvigran* y juego de reyes. Este pasa de la India a China, a Japón, al mundo árabe y después a Europa. Este juego hacía parte de la educación de los príncipes persas como lo confirma un texto del siglo III d.C. En los tiempos antiguos, los encuentros enfrentaban en algunas ocasiones a centenares de jinetes que gustaban del juego de la «pelota encendida», el cual se realizaba a manera de ritual en un período agrícola que era de marzo a abril, como un tributo al sol. Ocasionalmente tenían lugar durante la noche y los jugadores debían golpear una pelota ardiente contra los rivales, teniendo como línea final un precipicio. En Samarkanda, todo un costado del terreno de juego colgaba sobre un barranco de cien metros de profundidad. El entusiasmo de los intrépidos jinetes era estimulado por este peligro que, sin embargo, provocaba en cada partida la muerte de muchos de ellos. Las apuestas consistían en caballos, esclavos, o bien, en mujeres de gran belleza (Gillet, 1971, p. 22; Macías, 2011).

Varios autores (Hitti, 1951; Gillet, 1971) se atreven a afirmar que el polo viene de esta cultura, como argumenta el mismo Hitti (1951, p. 480), cuando comenta que «este fue introducido desde Persia probablemente al final del periodo Umayyad y se convirtió en el deporte favorito y de moda entre los Abasidas». El polo es uno de los deportes más complejos del mundo y su origen, aunque atribuido a los persas aproximadamente en el siglo VI a.C., sigue siendo realmente desconocido y fuente de controversia.

La lucha también fue practicada por los persas, aspecto demostrado con el hallazgo de un sello que muestra a dos luchadores desnudos. También se han encontrado sellos de corredores donde aparecen con la cabeza descubierta, sin barba y sin prendas de vestir. La caza fue una parte necesaria en la forma de vida de los persas; evidencia de esto han sido los sellos hallados en tumbas persas, donde se muestran escenas que representan a leones, ciervos y asnos siendo cazados por arqueros y personas con espadas, jabalina, o lanza (Howell y Howell, 1979, p. 11).

El entrenamiento de aurigas tenía una importancia primaria en la civilización persa (Frye, 1963, p. 103-104). En palabras de Heródoto, al referirse a

la esencia de la vida persa comenta que estos deben dedicarse con experticia «a correr, a usar el arco y la flecha y a hablar con la verdad». Los persas fueron grandes jinetes, y la forma como alimentaron y entrenaron sus caballos fue famosa por toda Asia Occidental, teoría validada por las investigaciones realizadas por Hitti (1951, p. 480), quien comenta que «muchos califas y cortesanos estaban comprometidos en pasatiempos como la caza y las carreras de caballos».

En una tumba persa, perteneciente a Darío, se encontró la siguiente inscripción, otro indicativo de la presencia de ciertas prácticas de actividad física en esta civilización: «Fui amigo de mis amigos; un jinete y un arquero [...] me mostré superior a todos los demás» (Ghirshman, 1954, p. 152), hallazgo que evidencia la amplia relación terrenal y hasta «extraterrenal» de los persas con el deporte.



Figura 4. Pintura representativa del polo persa
Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Museo_Rocsen_14,_juego_del_polo_Persia.jpg

Como último hallazgo que relacionaremos en el texto respecto a las prácticas deportivas, encontramos que varios autores (Hitti, 1951, p. 480; Frye, 1963, p. 231; Ghirshman, 1954, p. 347; Howell y Howell, 1979, p. 11) hacen referencia al hecho de que el ajedrez fue también practicado en Persia, y se han hecho hallazgos de piezas de este deporte en excavaciones realizadas en Persépolis.

Civilización egipcia

> *En lo que respecta al propio Egipto, extenderé mucho mis comentarios, pues no hay país que posea más maravillas.*
> *Herodoto (siglo V a.C.)*

Egipto fue cuna de una de las civilizaciones más impresionantes y duraderas del mundo antiguo y tuvo un desarrollo paralelo con Mesopotamia. Durante la mayor parte de sus 3000 años de vida, esta civilización única logró un amplio desarrollo cultural con cierta seguridad y aislamiento propiciado por las barreras naturales de su ubicación geográfica.

El antiguo Egipto se encontraba ubicado en el valle del Nilo, una franja de tierra larga y estrecha que se extendía cerca de 1200 km desde Asuán hasta la región al sur de El Cairo, donde el río se diversificaba en el delta, con amplias extensiones de desierto a ambos lados del valle. El Nilo, rasgo unificador del país, también fue su principal fuente de vida y el motivo de su aparición, siendo decisivo para la longevidad de esta civilización, dado que, en Egipto, los índices de pluviosidad son escasos, pero en la Antigüedad, la inundación anual regular del Nilo entre los meses de julio y octubre cubría la mayor parte del suelo, en el valle y en el delta, depositando una capa rica de limo fertilizante.

Las labores agrícolas incluían el esmerado aprovechamiento de las aguas del río, en función de las cuales se había creado una compleja red de pantanos y canales de riego. Sus cosechas principales eran cereales, pero también se cultivaban hortalizas y frutas.

Los egipcios también criaban vacas, bueyes, cerdos, cabras y ovejas y la caza y la pesca añadían variedad a su dieta. El antiguo Egipto era rico en recursos minerales, como el oro, cobre y turquesa, elementos con los cuales pudieron construir herramientas simples, que fueron decisivas para la extracción y modelamiento de los enormes bloques de piedra caliza y de granito que se usaron en la construcción de templos, estatuas y las famosas pirámides, una de

las maravillas del mundo antiguo, evidencia de sus altos avances en el campo de la ingeniería. Igualmente fueron destacados anatomistas, farmaceutas y mostraron avances en cosmética.

A pesar de su aparente aislamiento, los egipcios salieron para comerciar con países vecinos y desarrollar procesos de conquista para el aumento de sus riquezas y la ampliación de sus dominios. Las expediciones comerciales traían a Egipto los recursos de los que el país carecía: madera del Líbano; aceite, vino y plata de Asia Occidental; lapislázuli de Afganistán e incienso, ébano, marfil, piedras preciosas y animales exóticos del país semimítico de Punt, que se supone estuvo situado en algún lugar de las actuales Eritrea y Somalia.

Un rasgo característico de los egipcios está en la escritura a base de jeroglíficos, la cual se inicia a finales del período predinástico sobre el año 3200 a.C., quizás como resultado de la influencia de la cultura mesopotámica, aunque los egipcios llamaban a su escritura *medu-netsher*, que significa «palabras divinas». El término *hieroglyphics* fue dado por los griegos. Posterior a la escritura jeroglífica, aparece la hierática, sobre la dinastía II aproximadamente en el año 2700 a.C., que consistía está en formas más abstractas de jeroglíficos usados casi exclusivamente en textos religiosos. La escritura demótica aparece en el período dinástico tardío (dinastías XXV–XXVI) y fue una evolución de la escritura hierática, pues se escribía de manera más rápida y contenía mas símbolos o caracteres. Por último, aparece el copto, el cual se usaba como instrumento para traducir textos religiosos cristianos a un lenguaje entendible por los egipcios. Fue introducida por influencia griega y contenía el alfabeto de esta cultura.

Otro rasgo vital de la cultura egipcia radica en la enorme fuerza de la fe de su pueblo en el poder divino de sus múltiples dioses-reyes, en quienes depositaban su vida entera y confiaban también su salvación tras la muerte. Precisamente, tal nivel de adoración a sus dioses terrenales y místicos lleva a esta comunidad a la creación de las pirámides, como una forma de aunar esfuerzos para la glorificación eterna de su faraón.

Para efectos ilustrativos, procurando que el lector conozca parcialmente el proceso de desarrollo de los períodos y dinastías del antiguo Egipto, se expone el siguiente cuadro:

Tabla 13. Períodos y dinastías del antiguo Egipto

DINASTÍA	FECHAS (a.C.)	PERÍODO	ACONTECIMIENTOS PRINCIPALES
Cero	5500-3100	Predinástico	Presencia de cazadores-recolectores. Comunidades agrarias dependientes de la inundación anual del Nilo. Primeros pobladores denominados como cultura de Nagada. Creación de la escritura en jeroglíficos, quizá por influencia de Mesopotamia.
I-III	3100-2686	Dinástico arcaico	Unificación del Alto y Bajo Egipto bajo Menes. Fundación de Menfis. Construcción de la pirámide escalonada.
IV-VIII	2686-2181	Imperio antiguo	Administración centralizada. Construcción de las grandes pirámides de Giza. Monumentalidad de la arquitectura de la piedra destinada a tumbas reales.
IX-XI	2181-2055	Primer período intermedio	División de Egipto. Fragmentación política. Control por monarcas locales.
XI-XIII	2055-1650	Imperio medio	Reunificación bajo Mentuhotep II. Fundación de Ity – Towy. Reformas administrativas. Corregencias. Conquista de Nubia.
XIV-XVII	1650-1550	Segundo período intermedio	Gobierno de los hicsos.[3] La dinastía tebana libera a Egipto.
XVIII-XX	1550-1069	Imperio nuevo	Egipto imperialista: el imperio se extiende desde Siria al sur de Sudán. Capital en Tebas. Grandes construcciones.
XXI-XXIV	1069-747	Tercer período intermedio	Egipto dividido: los sacerdotes de Amón gobiernan en Tebas. Los faraones reinan en Tanis.
XXV-XXX	747-332	Período tardío	Reunificación de Egipto bajo la XXVI dinastía. Invasión persa. Conquista por Alejandro Magno: fin de los faraones nativos.
Macedónica	332-30	Ptolemaico	Alejandro Magno barre con el dominio persa en el 33 a.C., que solo duró poco más de diez años. Los egipcios reciben a Alejandro como su salvador, declarado hijo de Amón y proclamado como faraón. Es sucedido por su hermanastro y luego por su propio hijo Alejandro IV. El período macedónico propiamente dicho se extiende hasta el 395 d.C. cuando comienza el período bizantino.

Fuente: Douek, 1995, p. 366-367; Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 44-46.

3 Los hicsos correspondían a un grupo de pueblos extranjeros procedentes de Siria, Palestina y el norte de Mesopotamia que arrebataron el poder político a los egipcios sobre la segunda mitad del siglo XVII a.C. Contaban con gran dominio de la equitación, excelentes técnicas de guerra, sumado a la posesión de carros de combate (bigas a dos ruedas) y grandes armas, razón por la cual dominaron a esta civilización temporalmente.

El proceso de decadencia de la civilización egipcia se inicia en la XXVIII dinastía, que es la primera de las tres últimas integradas por reyes egipcios, que duraron en su conjunto algo menos de cien años. Durante esta época, Egipto intentó replicar su antigua majestuosidad y generó alianza con Grecia, dándoles la bienvenida a algunos colonos e invitando mercenarios a unirse a su ejército.

Hacia el año 343 a.C., el último faraón nacido en Egipto, Nectanebo II, fue derrotado por un gigantesco ejército persa. El dominio persa es corto y fueron derrotados abruptamente por Alejandro Magno, dando inicio al período macedónico, período de que durará algo menos de setecientos años, pero históricamente la muerte egipcia se da el 31 de agosto del año 30 a.C., cuando Egipto sucumbió al dominio de Roma y Octavio fue proclamado faraón.

A partir de ese momento preciso, la civilización egipcia, vigente durante milenios, perdió su independencia y se convirtió en poco más que un puesto fronterizo del Imperio Romano.

Hallazgos de tipo arqueológico sobre el deporte y la educación física en Egipto

Según Diem (1966, p. 104), mucho antes que el pueblo griego creara la medida del concepto occidental de belleza, Egipto ya contaba con un alto nivel cultural y gran desarrollo deportivo. Era tal el nivel de dedicación del pueblo egipcio al deporte, que incluso autores como Aguilera, Pastor y Villena (2008, p. 42) lo perfilan como «el pueblo más deportista de la Antigüedad».

El deporte egipcio era bastante amplio y variado, motivo que llevó a Decker (1992, p. 8-16) a realizar un estudio a profundidad de las prácticas deportivas de Egipto basado en elementos como los materiales utilizados, figuras, estatuillas, inscripciones murales, dibujos y algunos escritos divididos en epigráficos y papirológicos, hallazgos que serán usados, apoyados por algunos otros autores, como referente importante en este apartado del capítulo.

Respecto a los hallazgos de material deportivo, es importante diferenciar aquel implemento de uso exclusivo para el deporte y aquellos que se empleaban para otros usos alternos.

Dentro de los elementos de uso mixto y con implicación deportiva encontramos ocho carros hallados en la tumba de Tutankhamón, artefactos utilizados en la guerra, la caza y para el deporte. De igual forma, dentro de los hallazgos

de elementos deportivos egipcios se evidencian algunos arcos compuestos articulados y simples, balones o pelotas empleadas para fines lúdicos y deportivos, extremos de arpones usados en la cacería de hipopótamos, anzuelos de pesca, lanzas y jabalinas en madera empleadas en la cacería de pájaros, el cual era uno de los mayores pasatiempos de la nobleza egipcia. Frente al hallazgo de juguetes infantiles, debemos tener en cuenta los hallados en las tumbas de los visires del Antiguo Reinado, Ptahotep y Mereruka (Rodríguez, 2000, p. 17; Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 43).



Figura 5. Estela de tiro con arco de Amenofis II de la dinastía XVIII. Templo de Karnak
Fuente: https://www.worldhistory.org/image/5707/egyptian-chariots/

Ahora bien, respecto a las representaciones visuales encontradas en la cultura egipcia, puede deducirse que estos poseían una cultura física perfeccionada y una educación gimnastica sistematizada, pues los elementos encontrados a nivel visual en las tumbas de Beni Hassan (datadas sobre el año 2000 a.C.) son prueba de ello, además que estos sistemas de ejercicios parecieran, como en otras culturas, también tener fines rituales (Vanhove, 1992c; Tocqueville, 1999, p. 10).

Deben citarse como referente de elevada importancia las imágenes halladas en el templo funerario de Ramsés III perteneciente a la dinastía XX, evidencia de competiciones deportivas con población extranjera, deportes practicados por el faraón como la equitación, prácticas de caza mayor a partir del uso de lanzas y tiro con arco, además de varias escenas de la carrera ritual anual propia de los faraones.

También debemos tener en cuenta los hallazgos hechos en las tumbas de los príncipes del Reinado Medio, tumbas en las cuales pudo encontrarse una especie de manual de lucha, especialidad deportiva de Egipto en su período medio y de la cual se encuentra gran cantidad de evidencias visuales, al igual que imágenes de caza de pájaros y arponeo de peces.

De igual forma, en la tumba del faraón Ramsés III de la dinastía XX, se encontraron representaciones de este dominando los caballos y varias escenas de carreras como ritual para la celebración de su aniversario.

Ahora, abordando la escultura deportiva egipcia, tenemos las hermosas obras halladas en la tumba de Tutankhamón, donde se muestra al faraón cazando hipopótamos, también se han encontrado representaciones de luchadores, acróbatas tanto hombres como mujeres, y en ostracas y escarabajos se han visto esculpidas imágenes de lucha de bastones y otras manifestaciones deportivas de esta época.

Prosiguiendo el análisis de las esculturas deportivas, encontramos que la estela de Amenofis II es calificada como el más hermoso retrato de un rey deportista, siendo así la figura central de la historia del deporte egipcio, mientras que el rey Sethos I de la dinastía XIX es representado como un cazador diestro en el tiro con arco.

Respecto a las inscripciones halladas, se deben citar las de la tumba del príncipe Kheti de Sint, donde, acompañado de imágenes, se menciona que le gustaba bastante la natación y que agradecía al rey el haberle permitido recibir estas clases en su infancia.



Figura 6. Estela de Amenofis II (1438-1412 a.C.). Representación del atleta perfecto de la civilización egipcia
Fuente: https://www.worldhistory.org/image/3313/statue-of-amenemhat-iii/

De igual forma, es importante citar las inscripciones que evidencian las proezas atléticas «sobrenaturales» de Tutmosis III y Amenofis I (padre e hijo respectivamente), textos cumbre de la literatura deportiva egipcia:

> En presencia de todo el ejercito, (Tutmosis III) hundió profundamente su flecha en una placa de metal, que se exhibió en un templo como prueba de su inigualable fuerza [...].
>
> Su majestad (Amenofis II), desde este momento convertido en rey bello y joven, recién cumplidos los dieciocho años plenos de bravura [...] no tenía nada más que aprender del arte de la guerra y no tenía rival en la arena. No tenía nada que aprender en el manejo de los caballos ni rival en el ejército. (Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 40, 47).

Tomando ahora las instalaciones deportivas, es relevante enunciar que, aunque la civilización egipcia tuvo un desarrollo deportivo importante y una predilección a este tipo de prácticas, no se construyeron instalaciones especializadas para la ejecución de estas a excepción de «la pista de carrera ritual del faraón Djoser correspondiente a la III dinastía que hizo parte de sus monumentos funerarios» (Rodríguez, 2000, p. 18).

Se supone entonces que la cultura egipcia le apostó más a soluciones temporales y quizá rudimentarias de instalaciones deportivas que a espacios permanentes, como lo hizo la cultura griega.

Como último elemento de análisis respecto a lo arqueológico, tenemos los papiros, de los cuales reposan gran cantidad en buenas condiciones, gracias al clima de la zona, el cual es propicio para su conservación. Según Aguilera, Pastor y Villena (2008, p. 42-43), si tomamos como eje referencial el deporte en todas sus manifestaciones, incluyendo la caza, la danza y el juego, pueden contabilizarse más de dos mil documentos repartidos entre todas las dinastías egipcias.

Los papiros hallados poseen información valiosa sobre la cultura egipcia, pero, para el tema que nos atañe, algunos están enfocados en las excursiones de caza y guardan relevancia directa para el análisis del deporte egipcio posterior a la dominación griega, aunque pudo encontrarse uno que relata el mito de Horus y Seth, ficción acompañada de dos escenas de combate.

Manifestaciones deportivas y de educación física evidenciadas en la cultura egipcia

La cultura egipcia fue mucho más inclinada a las prácticas deportivas que sus antecesoras, principalmente la civilización mesopotámica, debido a la mentalidad alegre de los egipcios, su amor por los juegos y deportes, comparable en importancia a su interés por la muerte (Wilson, 1980). Se destaca la importancia que los egipcios daban al cuerpo, otorgando a la corpulencia y buena alimentación una connotación de estatus y valorando el cuerpo atlético como un bien que debía llevarse y conservarse en la «otra vida» (Monroy y Sáez, 2007, p. 34-35). Se rescata de esta civilización el hecho de ser una sociedad que hacía deporte por placer y no solo para fines bélicos ni competitivos, aspecto que se ve modificado al contacto con los griegos, quienes le imprimieron su espíritu agonístico (Guaschi, s.f., p. 8).



Figura 7. Pintura mural de Beni Hassan. Secuencia de 122 posiciones y llaves de lucha. IX dinastía egipcia, en el año 2000 a.C., aproximadamente
Fuente: https://www.worldhistory.org/image/917/beni-hasan-wrestling/

Los registros encontrados parecen indicar que, en Egipto, se contaba con un aparente sistema de educación física o de prácticas corpóreas mediadas por la pedagogía, con intervención de maestros que se dedicaban a la enseñanza de la lucha, la natación y la equitación, actividades realizadas con el fin de fortalecer la juventud, aunque tenía también un significado religioso. Los jóvenes, dentro de este proceso educativo, ejecutaban programas de actividad física para el mejoramiento de su fuerza y su tolerancia, con propósitos militares, de salud, recreación y como ritual de veneración para algunos de sus dioses (Lopategui, 2002, p. 37).

Una evidencia de los procesos de «educación física» es expuesta por el historiador romano Diodoro, cuando comenta que, en la corte egipcia del rey Sethos, hacia el año 1300 a.C., los príncipes tenían un proceso estructurado y bastante rígido de educación física, donde diariamente practicaban el pedestrismo sin derecho a comer hasta que cumplieran un recorrido de al menos ciento ochenta estadios, según la medida griega, práctica extenuante que garantizaría que en su edad adulta fuese un auténtico atleta (Monet, 1946).

Más allá del nivel social al cual se perteneciera, los egipcios se dedicaban a manera de diversión y de supervivencia a diversas actividades recreativas y deportivas, desde juegos de mesa a juegos de pelota, carreras con aros, acarreo de troncos, levantamiento de sacos de arena y hasta a procesos de caza y pesca, en que, con el apoyo de perros, se cazaban liebres, antílopes, avestruces, zorros, rinocerontes, búfalos, hienas y leones, e incluso, a manera de competencia, se cazaban cocodrilos e hipopótamos.

El guerrero egipcio tenía un duro entrenamiento basado en carreras, lanzamientos, boxeo, lucha, gimnasia, remo, natación, esgrima de bastones, tiro con arco, salto de longitud, salto de altura, carreras de carruajes, cacería y manejo de embarcaciones, que les permitiera mantenerse en forma y poseer conocimientos y habilidades para la guerra.

Asimismo, el guerrero debía tener dominio de las armas, aspecto donde cabe resaltar la esgrima de bastones, deporte que guarda similitud con la esgrima actual. Consistía presuntamente en una sucesión de ataques, paradas y contrataques, siendo considerado el segundo deporte de combate luego de la lucha.

El bastón de madera empleado en esta práctica medía un metro aproximadamente y tenía refuerzo de metal en su extremo. Los deportistas solían llevar protección en la frente, antebrazo y dedos, a excepción de los casos donde hacían esgrima con un bastón en cada mano. Se cree que la esgrima

de bastones se practicaba en la puesta de sol y su objeto era prohibir simbólicamente la entrada de Seth, el dios de la guerra egipcio a un templo.

Este deporte se practicaba como muestra solemne ante el faraón, para fines religiosos, entrenamiento militar e incluso para simple disfrute. Fue tan grande su importancia histórica, que actualmente y bajo el nombre de *nabbut* es practicado en algunas poblaciones del Valle del Nilo y tiene muchos componentes que recuerdan a su antecesor (Guaschi, s.f., p. 7; Gillet, 1971, p. 20-21; Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 39, 50-51).

Los ejercicios gimnásticos también son un aspecto relevante en la historia del deporte egipcio. Las acrobacias, aunque guardan grandes similitudes con la gimnasia actual, eran constituyentes de la danza egipcia, por tanto, no eran vistas como un deporte independiente. Estas prácticas aparecen representadas en diversos murales, entre ellos en la tumba de Anchmahor de la VI dinastía, donde se observa con mucho detalle a cinco mujeres realizando diversas posiciones gimnásticas.

También es importante citar los murales hallados en la tumba de Antefoqer, que representan ejercicios de contorsionismo, muchos de ellos realizados con mujeres, lo que evidencia que las acrobacias tenían cierta tendencia de género. Estas danzas acrobáticas acompañaban las festividades reales, las fiestas privadas e incluso, en muchos casos, tenían connotación de acto ritual para congraciarse o solicitar favores de alguno de los dioses del antiguo Egipto.

Igualmente, es importante volver a citar la lucha como uno de los deportes insignia de esta civilización[4], evidenciado en la enorme cantidad de elementos arqueológicos hallados sobre esta práctica que demuestran la ausencia de elementos de protección en los atletas, «mostrándose semidesnudos y en plena juventud» (Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 39). De igual forma, en ninguno de los elementos encontrados que hace alusión a este deporte ha sido posible constatar la presencia de árbitros

La natación en la cultura egipcia no cuenta con registros que evidencien su empleo como competición, aunque realmente lo importante radica en la presencia efectiva de imágenes que denotan afinidad a este deporte e incluso al estilo denominado crawl. Esta disciplina deportiva se constituía como una

4 Algunas de las mayores representaciones de lucha en la cultura egipcia se pueden constatar en las tumbas de los monarcas de Beni Hassan, la tumba de Ptahhotep en Sakkara (2367-2347 a.C.), la tumba del monarca de Orix fechadas en el Imperio Medio y la tumba de Khéty.

actividad placentera, pero también como una necesidad vital en la formación, pues era útil para casos de naufragios y procesos de pesca y caza, además era obligatorio su aprendizaje para los altos dignatarios y los príncipes, formando parte de su educación, proceso apoyado con la construcción de piscinas en sus palacios (Guaschi, s.f., p. 7; Mandell, 1986, p. 22; Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 38; Bazaco, 2011, p. 19).

Por otro lado, y como parte de los deportes acuáticos del antiguo Egipto, se han encontrado evidencias visuales de competencia de remo (deporte al cual llamaban «boga»), de buceo o inmersión, justas náuticas y de práctica de esgrima sobre las embarcaciones (Campo, 2003, v. 1. p. 10; Lara, 2013, p. 42). Se dice incluso que Amenofis II se impuso en una competición de remeros de fondo contra los mejores deportistas egipcios del momento. Otro deporte acuático practicado era la lucha entre barcos de pescadores o «justas», que consistía en abordarse mutuamente sus embarcaciones y, con la ayuda de los remos, hacer caer al agua a los contrincantes.

Una evidencia clara de la práctica del remo fue hallada en una inscripción encontrada en la tumba de Tutankamón, donde se expone que «el rey apareció en persona, Rey del Alto y Bajo Egipto, soberano de los dos países, para elegir a los mejores equipos de remeros» (Beinlich y Saleh, citado por Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 55).

Los juegos de pelota también hacían parte de las prácticas deportivas del antiguo Egipto. Una de las evidencias gráficas encontradas en el templo del faraón Thothmes III, muestra a este monarca con un palo curvo en su mano derecha y una pelota de gran tamaño en su mano izquierda, imagen que probablemente representa un juego llamado *keretizein*, muy similar al *hockey* actual (Howell y Howell, 1979, p. 15-16; Bazaco, 2011, p. 18), actividad que, según Naville (1901, p. 4), tenía connotaciones rituales, pues el propósito era «*golpear la pelota en honor de Hathon, la protectora de Tebas*».

Otra muestra de juegos de pelota se halla en la tumba de Beni-Hassan donde se muestran mujeres de cabello largo trenzado jugando con pelotas como parte de una danza o de un ejercicio, e incluso, en otra representación, se encuentra lo que indudablemente son malabarismos. Las pelotas estaban hechas de piel rellena de juncos, hojas de palmera trenzadas o también se elaboraban en arcilla y loza.

Otro deporte hallado en las representaciones de la cultura egipcia es el lanzamiento de cuchillos, evidente en pinturas halladas en la tumba de Be-



Figura 8. Juego de pelota hallado en la tumba de Baquet III en Beni-Hasan. Dinastía XII
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Ball_game_Beni_Hasan.jp

ni-Hasan, en la cual se muestran unos jóvenes lanzando cuchillos delgados a un bloque de madera.

Las carreras pedestres no constituyeron parte primordial de las actividades deportivas egipcias, pero fueron parte integral de los entrenamientos de los soldados y mensajeros (Ayala, Ramírez y Ocampo, 2020, p. 19). Según Aguilera, Pastor y Villena (2008, p. 53-54), en esta disciplina atlética, es importante resaltar el hallazgo de la «estela de la carrera», piedra conmemorativa erigida bajo el dominio del faraón Taharqa (690-664 a.C.) de la dinastía XXV, que evoca una carrera de soldados que debían recorrer una distancia entre Menfis, el oasis de Fayoum y culminar en la residencia imperial, tras recorrer una distancia cercana a los cien kilómetros, cifra astronómica en comparación con las carreras griegas.

Otras evidencias deportivas encontradas en murales de un palacio de la dinastía XVIII, sugieren la práctica de juegos de tauromaquia acrobática, similares al toro cretense (Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 44).

Ahora bien, respecto al pugilato, se ha encontrado evidencia de su práctica en el marco de la cultura egipcia, pues, en la tumba de Khérouef, se hallaron imágenes de seis pugilistas en posición de combate, pero sin protección alguna.

Dentro de la historia deportiva del antiguo Egipto, es obligatorio resaltar la XVIII dinastía, mejor conocida como la familia de los reyes atletas, la cual estuvo compuesta por múltiples faraones con grandes capacidades físicas acompañadas, de igual forma, con una gran propaganda que los perfilaba como atletas inalcanzables.

Para esta época, gracias al efecto de la invasión de los hicsos (Dinastía XV) y la destrucción de la superioridad divina del faraón, este mito ya se venía rompiendo y debían ganar adeptos entre sus gobernados, siendo la mejor manera de hacerlo el demostrar sus habilidades en lo deportivo, aunque esto lo acercara a las prácticas «humanas», cuestión que afectaba de igual forma su imagen mítica, generándose por primera vez en la historia de la humanidad la aparición del deporte como estrategia política. Entre los reyes atletas de mayor renombre tenemos desde Tutmosis III hasta Tutankamón, pero el principal exponente fue Amenhotep II.

Una de las prácticas propias de los faraones y que hacía parte de sus rituales como "deidad" terrenal, era la carrera que debía realizar cuando cumpliera treinta años de estar en el poder. Esta se realizaba en el marco de la «fiesta del jubileo» y tenía como fin poner de manifiesto la aptitud y fuerza física del faraón ante su pueblo. Aunque no se conservan datos sobre qué distancia debía recorrer el faraón, si se tiene por representaciones visuales, la técnica empleada por él para la carrera, empleando grandes zancadas y los brazos plegados al abdomen. Esta fiesta deportiva cumplía una función de refuerzo de la imagen positiva y legitimación del poder del faraón ante su pueblo, clara evidencia del uso político del deporte desde tiempos antiguos.

La cultura egipcia también celebró fiestas deportivas que, aunque pocas e incomparables con la magnitud de los agones griegos, si es importante enunciarlas pues, según comenta Herodoto hacia el 449 a.C., estos juegos presuntamente fueron parte de la inspiración para los juegos helénicos, tal como lo enuncia en su texto cuando afirma que: «Los egipcios no tenían competiciones atléticas, tan comunes en Grecia, excepto en Chemmis, donde los juegos en honor de Perseo Horus aparecieron para obtener el explícito favor de los griegos» (II, 91).

Las fiestas deportivas egipcias, cuya evidencia fue encontrada en la pirámide de Sahuré de la V dinastía, eran realizadas como celebración por haber terminado la construcción de una pirámide o también como tributo a alguna deidad.

Dentro de las competencias deportivas celebradas en estas fiestas encontramos el tiro con arco, esgrima de bastones, lucha y remo, además estaban acompañadas de danzas y sacrificios rituales. Según la evidencia arqueológica, a estas fiestas asistía público, conducta que evidencia la importancia de estas actividades en la sociedad egipcia e incluso su posible importancia política,



Figura 9. Juego del Sennet, diversión propia de la XVII dinastía del antiguo Egipto
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Nefertari_playing_senet.jpg

además se sabe que aumentaron en número e impacto luego de la dominación griega en Egipto.

Respecto a los juegos desarrollados por los niños egipcios, vale la pena mencionar que estos, dentro de sus actividades recreativas y probablemente en el marco de sus procesos educativos; jugaban la pídola, el caballito, la gallinita ciega, el cabrito a tierra (una especie de salto de obstáculos), carreras de rodillas o con las piernas cruzadas. Además poseían juguetes en madera en forma de animales, algunos incluso articulados y también usaban bolas de arcilla, cuero o papiro.

Las niñas, según la evidencia encontrada, preferían los juegos de habilidad y los de pelota, aunque el pasatiempo favorito de los infantes egipcios parece haber sido la danza, en honor a Hathor, la diosa de todos los placeres (Bazaco, 2011, p. 20).

Los egipcios tenían juegos de mesa como el de «perros y chacales» o el «mehen o juego de la serpiente», aunque el más popular era el sene, similar a las damas, que se practicaba sobre un tablero dividido en treinta casillas (tres filas con diez casillas), las fichas debían avanzar en función del número sacado por unos palitos o dados y ganaba aquel jugador que llegaba de primero al final, a diferencia de las damas actuales que dependen de los movimientos libres realizados. Los juegos de mesa como elemento recreativo tenían tal importancia que incluso hacían parte del ajuar funerario.

Civilización minoica y micénica

Las civilizaciones minoica y micénica fueron originadas gracias a la llegada de diversos pueblos indoeuropeos; entre ellos los jonios, los aqueos y los eolios, hacia el extremo sur de la península de los Balcanes, en la Europa Oriental. La fusión de los pueblos migrantes con sus elementos culturales particulares, vio florecer inicialmente la cultura minoica, como una de las civilizaciones antiguas más influyentes del Mediterráneo oriental y, posteriormente a la civilización micénica, una poderosa civilización guerrera influenciada en gran medida por la cultura minoica.

La civilización minoica estuvo localizada en la isla de Creta, alcanzó su apogeo sobre el año 2200 y el 1450 a.C. Aprovechó su excelente ubicación geográfica y se convirtió en el centro cultural más importante del Egeo. Hacia

el año 2200 a.C., la civilización minoica empezó a construir sus primeros palacios ubicados en los emplazamientos de Cnosos y Phaistos. Aparece sobre esta misma época, la escritura lineal tipo A, la cual se grababa en arcilla sin cocer, pero también se empleaba en vasijas, y parece ser que fundamentalmente se usaba para fines administrativos (Mandell, 1986, p. 27).

Esta civilización, posiblemente muy influenciada por los egipcios, se caracterizó por su naturaleza pacífica, siendo ajenos a la guerra y libres de agitaciones sociales, organizados en torno a sus grandes palacios no amurallados, pues su protección natural parecía bastar (Bazaco, 2011, p. 23).

La construcción más espectacular —desde lo arquitectónico y también por la cantidad de información aportada sobre esta cultura— es el Palacio de Cnosos (2000 a.C.); pero también son relevantes los palacios de Agia Triadha, Phaistos, Zacro, Tirinto y Mallia. Cnosos era un espacio destinado para la élite minoica. El palacio cubría aproximadamente trece kilómetros y se cree que estaba bellamente decorado. Su destrucción ocurrió en el año 1450 a.C., aunque sin certeza sobre los motivos, se atribuye a fenómenos naturales y posiblemente a alguna de las invasiones micénicas.

Las pinturas murales y cerámicas cretenses aportan mucha información de la cotidianidad de esta civilización. Creta es mencionada en los documentos egipcios antiguos como *kheftiu*. La civilización minoica finalmente decae por las constantes invasiones aqueas (Lopategui, 2002, p. 39) hacia el año 1380 a.C., a causa de la renuncia de los minoicos al uso de la fuerza para oponerse a las presiones de los micénicos. Creta, la ciudad más importante de la cultura minoica, fue saqueada y dejó paso a los griegos antiguos (Le Floc'hmoan, 1969, p. 14).

La cultura micénica aparece sobre el año 1600 a.C., subsiste hasta el 1150 a.C., y corresponde al pueblo griego ubicado a finales del Bronce Reciente, que llega a reemplazar a los minoicos como potencia hegemónica del mar Egeo. Sus emplazamientos más importantes fueron Micenas, Pilos, Tirinto, Tebas y la misma Atenas, con su centro administrativo en el Peloponeso. Los palacios micénicos eran más sencillos que los minoicos, pero estaban fortificados con grandes murallas, lo que es uno de sus rasgos junto al megaron, una sala con un hogar central, propio de sus construcciones.

Su escritura se denominó lineal tipo B y guarda similitud con el lineal tipo A efectuada por los minoicos. Se basa principalmente en la lengua griega y evidencia la gran influencia helénica en esta cultura, pues también adoraban

a muchos de sus dioses. Lastimosamente se desconocen los aspectos filosóficos y la literatura de esta cultura; se conservan solamente algunas de sus estructuras y pocos murales de carácter deportivo.

La destrucción de los palacios micénicos se efectúa hacia el año 1200-1100 a.C., y al igual que los minoicos, también hay muchas conjeturas sobre los motivos de su destrucción, entre los cuales se tienen posibles luchas internas o revoluciones, cambios climáticos y posibles invasiones extranjeras.

Para la comprensión de estas civilizaciones, es relevante conocer las edades de las que estuvo compuesta, espacios de tiempo donde se generaron desarrollos de todo tipo, aspectos de importancia capital para el reconocimiento de las dinámicas de estas culturas:

Tabla 14. Edades de las civilizaciones minoica y micénica

AÑOS	EDADES	DESCRIPCIÓN
3000-1950 a.C.	Bronce Antiguo	Inexistencia de grandes migraciones. Desarrollo de vida urbana desde el año 3000 a.C. aproximadamente. Los pueblos del Mar Egeo evolucionan singularmente, pero también con influencias de sus pueblos vecinos. Creta es el espacio geográfico con mayor evolución.
1950-1550 a.C.	Bronce Medio	Aparición de los primeros palacios minoicos. Desarrollo de la cultura micénica ajena a la minoica.
1550-1100 a.C.	Bronce Reciente	Abundancia de información arqueológica en detrimento de la escrita. Sobrevivencia del palacio de Cnosos y desaparición de los otros palacios. Construcción de nuevos palacios hacia el año 1700 a.C. La cultura minoica evoluciona gracias a su ampliación marítima. Mayor formación de la cultura micénica, sustituyendo la minoica en el año 1400 a.C., aunque inicialmente hubo coexistencia. Destrucción de Cnosos en el año 1370 a.C.

Fuente: Howell y Howell, 1979, p. 20; López, 1989, p. 117-139; Rodríguez, 2000, p. 22-24; Pérez, 2018, p. 105.

Hipótesis sobre la influencia de las civilizaciones minoica y micénica en el origen del deporte griego

Algunas de las hipótesis formuladas sobre la influencia de estas culturas en el origen del deporte griego parten de los análisis generados desde varias fuentes,[5] citadas de manera independiente por Rodríguez (2000, p. 22-24), García Romero (1992, p. 10-11) y Aguilera, Pastor y Villena (2008, p. 37). Las hipótesis formuladas son las siguientes:

- El deporte griego (época homérica en adelante) proviene de costumbres de los indoeuropeos llegados a Grecia.
- Este se desarrolla por influencia de los minoicos y micénicos.
- El deporte en Grecia se desarrolló por influencia de otros pueblos, entre ellos el Egipto antiguo y el Oriente Próximo.
- El deporte griego se desarrolla por evolución natural de su propia cultura, sin relación o influencia de otras culturas.

Manifestaciones deportivas encontradas en la civilización minoica y micénica

Las civilizaciones minoica y micénica, respecto al componente deportivo, poseen una importancia singular por sus prácticas taurinas y también por su aparente influencia, no demostrada, en el desarrollo del deporte griego.

Abordando el juego del toro, práctica deportiva más característica de la civilización minoica, encontramos que existe una innumerable cantidad de imágenes de esta actividad, pero es difícil determinar la justificación, sitio y método utilizados para este ejercicio.

Es bien sabido que el toro adquiere una posición mítica y enaltecida en la cultura minoica, razón por la que esta especie fue criada y cuidada especialmente

5 García Romero comenta que se carecen de datos suficientes para establecer una relación o ausencia de esta entre estas civilizaciones y su desarrollo deportivo. En la revisión realizada encuentra que Sakellarakis, Glotz, Popplow y otros autores defienden el aporte de los minoicos y micénicos como base del deporte griego; por el contrario, Gardiner, Howell, Patrucco y otros rechazan su influencia; y, por último, Harris y Weiler (1972, p. 10-11) creen en la relación existente, pero argumentan que no hay datos que lo confirmen. Incluso Gillet (1971, p. 22) apoya la influencia del deporte cretense en la cultura griega.

para los espectáculos de acrobacia deportiva y sacrificios rituales (Mandell, 1986, p. 8), revestidos incluso de algún significado oracular. López (1989, p. 178-179), en su texto, aporta algunas de las justificaciones hipotéticas de la importancia y utilización del ritual del toro en estas culturas, siendo las siguientes:

- Evolución de la caza de toros salvajes, domesticación de los mismos para sacrificios rituales.
- Se usaba como ritual de fertilidad, celebrado en las fiestas de la primavera, argumentando que la sangre le daría vida a la tierra.
- Como rito mágico para la reproducción; es por ello que la mujer aparece muchas veces representada junto al toro.
- Representación del toro como una deidad, como el sol, y a la diosa como la mujer, actuando ambos como mediadores para la transmisión de vida al mundo.
- Actividad realizada como rito para dar fuerza vital a los jóvenes de la clase dirigente.



Figura 10. Fresco del Palacio de Cnosos, Creta. Escena de juego del Toro. Fechada sobre el año 1500 a.C
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Bull-leaping_Fresco

Respecto al ssitema empleado para ejecutar el salto, Evans, citado por Rodríguez (2000, p. 25), mencionaba que implicaba que «el joven (*taurocaptates*) tomaría al toro de los cuernos en la embestida y voltearía por encima del toro sin apoyarse en su lomo, cayendo de pie a uno de los lados», método excesivamente peligroso y difícil de realizar.

La ejecución gimnástica realizada en la tauromaquia era el resultado de una escuela gimnástica de gran perfección, posible de adquirir solo con la practica continuada y sistemática de muchos años; evidencia de que probablemente fuesen conductas aprendidas en el marco de los programas formativos de la juventud minoica de estratos superiores, basados en sus ropas y peinados (Bazaco, 2011, p. 24-26). Sobre el lugar empleado para esta práctica, se cree que los patios centrales en Creta eran usados al menos en las ceremonias de mayor relevancia.

La práctica de la tauromaquia, según comenta Diem, pasa desde Creta a la cultura micénica, encontrándose algunas representaciones en los palacios de Tirinto, Micenas, Orchomenos, Vaphio y Atenas. Esta costumbre se supone que alcanza a ser llevada por César a Roma, siendo Claudio uno de sus continuadores, aunque allá cambio a ser una práctica no solo acrobática como en Creta sino también sangrienta, pues buscaban retorcer el cuello del toro aferrándose a sus cuernos (Diem, 1966, p. 117-118). Luego de la instalación de esta práctica en Roma gracias probablemente a César, pasaría a España cuando se convirtió en provincia romana, donde, hasta la fecha, no ha perdido su crueldad.

El arte cretense permite evidenciar sus prácticas deportivas, pues «se ven escenas de la vida de entonces, boxeadores y acróbatas en la corte del rey Minos, y lidiadores de ambos sexos que agarran a los toros literalmente de los cuernos, y saltan sobre el lomo de los animales» (Forero-Nougués, 2004, p. 38). Se encuentra también un rasgo distintivo de esta cultura: la predominancia femenina en las acrobacias y su presencia igualmente como espectadoras que aportaban belleza a las justas deportivas, pues se presentaban vestidas elegantemente (Bazaco, 2011, p. 25).

Según Gillet (1971, p. 22), la civilización minoica presentaba gran afinidad por las carreras y el pugilato, e incluso comenta que ya eran divididos en categorías de acuerdo con el peso corporal. Una de sus más bellas evidencias es el fresco de Thera que representa a dos niños pugilistas.

Por otro lado, se han encontrado evidencias de ejercicios de salto, levantamiento de peso, tiro con arco, danza con preponderancia de participación femenina y parece ser que con connotaciones rituales, malabarismos, caza de animales salvajes ayudados por perros seleccionados y gatos semisalvajes, pesca y juegos acrobáticos. Los minoicos fueron grandes navegantes, cuestión que se evidencia en las muchas representaciones de barcos y temas marinos encontradas en cerámicas y pinturas murales cretenses.

Respecto a los premios otorgados a los atletas minoicos, algunos hallazgos arqueológicos han demostrado que se acostumbraba la entrega de vasos, cráteras y trípodes (Ángel, 1989, p. 2).

Abordando ahora a los micénicos, aunque se conservan mínimas evidencias de sus prácticas deportivas, se han hallado algunos frescos que evidencian actividades acrobáticas heredadas de Creta, carreras de velocidad y de resistencia, natación, carreras de carros, caza, levantamiento de pesos, boxeo, lucha, concursos de lanzamiento de jabalina, tiro con arco y carreras de carros (Howell y Howell, 1979, p. 22-27; Mandell, 1986, p. 33-34)

Se tiene igualmente evidencia de que los concursos atléticos heredados de los minoicos fueron instaurados y mejorados técnica y arquitectónicamente por los micénicos, dotándolos de espacios vallados al aire libre y plazas específicas para estas prácticas. Esta es la primera evidencia de especialización locativa para las competencias deportivas (Bazaco, 2011, p. 27).

Los judíos y otras culturas del antiguo cercano oriente. Manifestaciones deportivas y de educación fisica

De manera sencilla, corta y para efectos de ampliación de información además de reconocimiento contextual de todo lo relacionado con el antiguo Cercano Oriente y sus prácticas deportivas, es relevante exponer las características de otros cuatro grupos culturales: los judíos, los hebreos, los fenicios y los asirios. Este ejercicio descriptivo se expone a continuación:

Tabla 15. Manifestaciones deportivas de otras culturas del antiguo Cercano Oriente

PAÍS O CULTURA	DESCRIPCIÓN PRÁCTICAS DEPORTIVAS
Judíos	**Desde su período nómada, los judíos practicaron la equitación, la caza y el uso de armas como actividades naturales y necesarias para su subsistencia. Después de su éxodo y posterior regreso con Moisés sobre el año 1500 a.C., se inicia la práctica sistemática de la educación física como necesidad impuesta por las constantes guerras.** **Según San Jerónimo, en los pueblos ciudades y fortalezas de toda Judea, como tradición, se colocaban piedras redondas para el entrenamiento de la fuerza en los jóvenes. Se practicaba igualmente con los jóvenes, el tiro con arco y el manejo de la lanza como base del ataque y la defensa en situaciones bélicas. Tenían como práctica, con mucha similitud al actual lanzamiento de martillo, lanzamientos con honda, usado como diversión, articulo de caza e incluso para la guerra.** **El tiro con arco se hacía con armas de madera elástica, flechas en madera o caña y la cuerda estaba hecha de pelo de camello o caballo e incluso con tripas vacunas. La natación, el pedestrismo, los juegos de pelota, las danzas y el hipismo también se confirman como actividades deportivas judías en la Antigüedad. Las carreras de relevos aparecen, no directamente como deporte, pero si registradas como parte de los protocolos de mensajeros del correo real. Se cuenta que el rey Salomón, organizaba al menos doce competiciones de carreras de caballos anualmente, competencias efectuadas por influencia griega y romana, al igual que la construcción de edificaciones deportivas como gimnasios, pistas, anfiteatros y palestras, e incluso se registra que el primer campo deportivo de Jerusalén, ubicado al este del gran templo, fue inaugurado el año 174 a.C., pero, por resistencia de los mismos judíos, fue destruido en el 140 a.C. Aparece también una de las primeras asociaciones deportivas, llamada *Herakles*, donde los deportistas judíos se inscribían para participar en competencias, incluso el mismo Herodes la protegía y asignaba un recurso anual para su funcionamiento. Abordando a Herodes, encontramos que fue el primer gobernante judío que efectivamente apoyó la competición atlética internacional, e incluso llegó a fundar un festival deportivo con una periodicidad de cinco años y donde le eran otorgados premios no solo al primer lugar sino también al segundo y tercero.**

Hebreos	**Los hebreos estuvieron instalados al norte de Asia Menor. Tuvieron gran impacto en la educación física y deportes, debido a su influencia judeocristiana y su idea de hermandad y fraternidad en la humanidad. Su cultura física estaba enfocada a propósitos militares y la actividad física se promovía principalmente como actividad para los sábados (*Sabath*). Dentro de sus prácticas deportivas encontramos, según las evidencias, que se hacían carreras pedestres, gimnasia como resultado de la influencia griega y romana, natación, danzas y prácticas de hipismo en tiempos de dominio romano.**
Fenicios	**Ubicados en el Bósforo, en Italia, en Sicilia, en las costas de España y África del Norte. Tuvieron una enorme influencia egipcia probablemente por motivos de sus intercambios comerciales. No existen mayores datos sobre sus prácticas deportivas, posiblemente por haber sido una de las culturas más afectadas por las invasiones de los pueblos de la península de los Balcanes. Aunque según varios autores, se le adjudica el probable origen de los Juegos Olímpicos a la inmigración fenicia a estas tierras**
Asirios	**Existe bastante evidencia de las prácticas deportivas asirias gracias a los hallazgos arqueológicos. Dentro de sus actividades tenemos las carreras de carros, lucha, boxeo, tiro con arco, la natación, pesca y la caza; dentro de esta práctica, se debe citar que la cacería de leones y toros salvajes era practicada por el rey y sus altos oficiales e incluso hay evidencias de combates cuerpo a cuerpo con leones.**

Fuente: Diem, 1966, p. 263-26; Howell y Howell, 1979, p. 8-10; Mandell, 1986, p. 17; Lopategui, 2002, p. 37; Fernández, 2005, p. 21-58; Bazaco, 2011, p. 20-22, 109; Pérez, 2018, p. 109-110.

Capítulo VI
Civilizaciones del antiguo Lejano Oriente y sus influencias en el desarrollo del deporte y la educación física

Introducción

El antiguo Lejano Oriente es quizás la segunda de las grandes fuentes de la historia de la humanidad, donde toda su ciencia, todos sus pensamientos y todos sus actos estaban basados en su filosofía. A diferencia de los demás continentes y a pesar de la influencia moderna, en Asia existe, desde tiempos inmemoriales, una cultura física propia con tal tradición y continuidad que incluso muchas de esas prácticas aún acompañan nuestro mundo del deporte y la educación física.

Igual que en otras civilizaciones e incluso aquellas del cercano Oriente, el deporte corresponde a una forma inicial de culto, pero lo que realmente diferencia este sector geográfico es que sus prácticas deportivas no tienen carácter agonal, por tanto, la competencia no es el fin último de estas prácticas, cuestión que solo se daba de manera absolutamente eventual. En las palabras de Diem (1966, p. 272), «el deporte asiático, no es agonal, ni racional

[…] Estas artes deportivas no sirven a ningún fin útil, ni se concibieron como distracción estética, sino que implican una formación espiritual llevada a sus últimas consecuencias».

Las naciones que componen el antiguo Lejano Oriente son China, India, Japón y demás países del conteniente asiático, naciones que veían parcialmente a la actividad física y el deporte como actividades mundanas que afectaban su meta de la vida eterna. A pesar de esta limitante, la educación física, al igual que en las civilizaciones del Cercano Oriente, estuvo dispuesta para la formación física y moral de los individuos, su preparación para los actos bélicos, como parámetros de vital importancia para la elección de sus más altos dignatarios e incluso también como actos rituales.

En los siguientes capítulos, abordaremos la cultura china, la cultura india, la japonesa y, por último, haremos un resumen de las conductas deportivas de otras regiones del continente asiático.

Civilización china

El núcleo central de China fue la región alrededor del rio Huang He o río Amarillo, zona que le favoreció el cultivo del mijo sobre el año 4000 a.C. Esto permitió la extensión de sus dominios hasta alcanzar otra zona fluvial como es el Yangtsé, hacia el año 2500 a.C., propiciándose con esta ampliación territorial el cultivo de un cereal que los caracterizaría: el arroz. En el año 1500 a.C., la agricultura totalmente desarrollada del arroz se había extendido por el sur hasta Indochina y, hacia el 500 a.C., por el noroeste hasta Corea. La escritura china era de tipo ideográfico y se conserva actualmente. China, hacia el año 2000 a.C., desarrolló la manufactura del bronce y algunos centros ceremoniales e incluso aparecen, sobre el año 1500 a.C., los primeros gobernantes históricos, la dinastía Chang precedidos por la dinastía Xia, la cual fue de carácter legendario y de la que existen pocas o nulas referencias históricas. Para fines ilustrativos sobre las diferentes dinastías de la antigua China, estas se exponen a continuación:

Tabla 16. Cronología de las dinastías de la antigua China y sus períodos

DINASTÍA	PERÍODO
Xia (legendaria)	Siglos XXI-XVI a.C.
Shang o Chang	1600 a.C.-1045 a.C.
Zhou	1045 a.C.-256 a.C.
Primaveras y Otoños	770 a.C.-476 a.C.
Estados combatientes	476 a.C.-221 a.C.
Quin (Ch'in)	221 a.C.-206 a.C.
Han	202 a.C.-220 d.C.
Época de Tres Reinos	220-280
Yin (Tsin)	226-316
Dinastías del Norte y del Sur	420-589
Sui	581-618
Tang	618-907
Cinco Dinastías	907-960
Song del Norte	960-1127
Song del Sur	1127-1279
Yuan (mongol)	1271-1368
Ming	1368-1644
Qing (manchú)	1644-1911

Fuente: Mezcua, 2012, p. 9.

Manifestaciones deportivas y de educación física en la antigua China

La antigua China es quizá una de las influencias más grandes para la educación física desde el antiguo Lejano Oriente, permeando las conductas de zonas como Corea, Japón, Tíbet, entre otras. Según Diem (1966, p. 325), desde el siglo V a.C., se inicia la influencia hindú en China, lo que dificulta distinguir con certeza a que zona geográfica cultural pertenecían algunos avances deportivos.

El deporte en esta cultura, según comenta Mezcua (2012, p. 1), era visto como herramienta útil para reforzar el orden social y las conductas establecidas, aunque la nobleza china fue muy severa en sus críticas hacia las prácticas que generaban desorden como los juegos de apuestas o las peleas de gallos,[1] al igual que benévola con aquellas actividades que se ajustaran más a sus cánones de normalidad.

Sus enfoques religiosos —el taoísmo, confucionismo y budism— y sus códigos morales imprimieron un sello característico en sus prácticas deportivas y en la educación física. A diferencia de otras culturas, China (2500 a.C.-1200 d.C.), se caracteriza como un pueblo que promueve la tranquilidad, la serenidad y la virtuosidad como orientaciones de vida aplicables en todos los contextos, considerándose una cultura con baja tendencia a lo bélico y con una sociedad basada en la familia, caracterizándose más por sus creencias espirituales, intelectuales y por su aislamiento.[2]

Según comenta Sambolin (1979, p. 2), debido a este fenómeno, no se promovía inicialmente la actividad física como elemento cotidiano; sin embargo, el movimiento y el juego como necesidades humanas, hicieron que posteriormente se desarrollaran actividades para los niños enfocadas en juegos de organización sencilla, juegos de persecución, lucha informal, entre otros, actividades en su mayoría desprovistas de un sentido altamente competitivo y más perfiladas hacia el virtuosismo de la técnica y el espectáculo (Escande, 2010, p. 105-117).

---

1 Etimológicamente, el vocablo *bo* («jugar») se aplicaba estrictamente a los juegos de apuestas, de azar y de mesa. Por otro lado, el término *dou* («pelea») era empleado para referirse a las peleas de gallos, grillos y otros animales (Eggert, 2002, p. 138-139).

2 Como ejemplo de aislamiento, está la construcción de la Gran Muralla China, construida con fines de protección y de distanciamiento de influencias culturales externas (Pérez Feito, 2009, p. 273).

De acuerdo con Wen-Chung Wu (1975, citado por Barrow y Brown, 1988, p. 65), en los siglos iniciales de la cultura china, como parte de la conciencia adquirida hacia la importancia del desarrollo físico, se practicaba una gran variedad de actividades físicas y deportivas como danza, lucha, guía de carros, tiro con arco, entre otros.

La educación general en la antigua China estaba basada en las seis artes liberales: música, danza, aritmética, literatura, guía de carros y esgrima. Los avances deportivos son atribuidos prioritariamente a Huang-ti[3] quien, según indica Diem (1966, p. 326), introdujo el fútbol, la caza, la lucha libre, el tiro con arco y la esgrima.

Analizaremos ahora individualmente algunas de las prácticas deportivas de la antigua China, para demostrar lo argumentado por varios autores cuando opinan que fue una de las culturas más prolíficas en cuanto a actividad física se refiere y muchas de sus propuestas deportivas se siguen practicando en la actualidad, otras han desaparecido y otras sobreviven como reliquias museísticas del pasado (Monroy y Sáez, 2007, p. 40; Mezcua, 2012, p. 1).

La civilización china parece haber sido la primera en hacer un uso bastante amplio y razonado de los ejercicios físicos, asociando la inactividad física con la enfermedad, por lo cual crearon un sistema de ejercicios ligeros, que sería también la base de toda la gimnasia china posterior, denominado *kong-fu*, creado hacia el año 2700 a.C., con un fin curativo y religioso: «Curar el cuerpo de enfermedades y debilidades que le impiden ser un firme servidor del alma». Este enfoque asociado a lo deportivo y a la educación física se fundamentaba en ejercicios respiratorios de contención y en evitar estimular activamente las fuerzas físicas, generando beneficios en todos los procesos del cuerpo y previniendo enfermedades (Diem, 1966, p. 331; Gillet, 1971, p. 20; Sambolin, 1979, p. 3; Tocqueville, 1999, p. 11; Lopategui, 2002, p. 36; Campo, 2003, v. 1. p. 10; Paredes, 2003, p. 128; Pérez, 2018, p. 114-115).

Las artes marciales, como uno de los grandes legados de la cultura china para la humanidad, aparecen como prácticas con intereses hacia el desarrollo espiritual y el fortalecimiento militar, cuyos primeros registros oficiales datan de la dinastía Song, momento histórico en el cual, dada la inseguridad presente en las fronteras del norte, se hizo necesaria la preparación masiva en artes marciales para todas las clases sociales. Las artes marciales alcanzaron

3 El Emperador amarillo, quien reinó China desde el año 2698 a.C al 2598 a.C.



Figura 11. Monjes Shaolin practicando ejercicios de ataque y defensa en lucha
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Shaolin_monks_practising_kung_fu.jpg

tal apogeo que incluso, durante la dinastía Ming, se empezaron a impulsar competiciones y exhibiciones públicas (Shahar, 2001, p. 379).

La arquería (*she*), como parte de las artes marciales *wushu*, según las evidencias arqueológicas halladas en inscripciones hechas en huesos, se remonta a la dinastía Shang. Este deporte tenía grandes connotaciones rituales y simbolismo social y político, siendo empleada también como examen obligatorio para la nobleza y para la elección de dignatarios, estando inmersa en todo un proceso con excesivo protocolo, organización y coreografía; pues se tenía en cuenta cada movimiento realizado por el arquero, su forma de avanzar, los giros hechos, los ángulos dados en sus brazos, la tensión realizada y hasta los pasos, llegando incluso a tener críticas tales como la interpuesta en la dinastía Tsin (221-206 a.C.) cuando comentan que este deporte «había degenerado en pura ceremonia» (Diem, 1966, p. 326-327; Mezcua, 2012, p. 2).

Lo anterior es evidencia de la forma como la arquería, dentro de las artes marciales, evoluciona desde un marcado espíritu violento y competitivo hacia una práctica más ordenada, correspondiendo con una estrategia de racionalización de la violencia y control ritual (Mezcua, 2012, p. 3-4).

Respecto al origen del arco, según se argumenta en el Libro oculto de *Tai Bo* (*Taibo yinjing*), texto proveniente de la dinastía Tang, este fue inventado por Fu Xi, un ser mitológico al que se le atribuye la construcción de varias herramientas civilizadoras. Aunque la mitificación más antigua relacionada con la arquería corresponde a Yi el Arquero. A continuación, se expone un resumen del mito: «Había en el mundo diez soles, que solían salir uno a uno cada día; pero, en tiempos del emperador Yao, subieron al firmamento todos a la vez, poniendo al mundo en peligro de quedar abrasado por el calor y la sequía. El emperador Yao ordenó entonces al famoso arquero Yi que derribara nueve soles. Este así lo hizo, y logró salvar al mundo» (García-Noblejas, 2007, p. 222).

El tiro con arco guardaba tal importancia en la cultura china que hacía parte de las seis artes cortesanas, siendo el arco y la flecha parte de los regalos típicos para un recién nacido en China. Incluso era considerado el deporte de las personas versadas en filosofía y letras, siendo sinónimo de vida refinada, autodisciplina y perfección. A lo largo de la historia de las dinastías de la antigua China, la arquería adquirió tal relevancia como práctica de obligatorio aprendizaje que alcanzó a contar con una innumerable cantidad de manuales para su enseñanza.

Según comenta Mezcua (2012, p. 3), hasta el período de la dinastía Qing, el tiro con arco seguiría siendo uno de los principales temas en los exámenes oficiales, pero el aumento paulatino de las armas de fuego hará que el arco quede opacado, convirtiéndolo en una práctica idealizada del antiguo esplendor de China.

La equitación es conocida por los chinos desde el año 2000 a.C., siendo empleada como elemento deportivo y posteriormente como elemento de guerra, acompañada por tiro con arco, dadas las continuas disputas con la población tibetana. La cría de caballos alcanza su auge en la dinastía Han (202 a.C.-220 d.C.) y el punto culminante del hipismo chino se da con la dinastía Tang (618 d.C.-907 d.C.).

La lucha (*kich-li*), o «pelea de carneros», también hace parte de las conductas deportivas de la antigua China, principalmente desde el reinado del emperador Huang-ti. En este deporte, estaban permitidas las presas al oponente, se

prohibían los golpes o lesiones de cualquier tipo y ganaba el encuentro aquel que colocara a su oponente de espaldas contra el piso. Este deporte gozaba de gran afición entre emperadores, príncipes y los demás ciudadanos y, a pesar de que en ocasiones estuvo prohibido, contó con el apoyo de emperadores tales como el primero Ts-in-Shi-huang (221-210 a.C.), Han Wu (140-86 a.C.) y Chuang Tsung (923-926 d.C.).

El levantamiento de pesos también hizo parte de la cultura deportiva de la antigua China. Se usaban gigantescos calderos de cobre como elemento para levantar e incluso se adaptaron para el lanzamiento de pesos, siendo estas actividades parte de las ceremonias para honrar invitados célebres (Diem, 1966, p. 328). Las actividades acuáticas también fueron prácticas en la antigua China, siendo predominantes la natación y el remo (*sa-ch'uan*).

Las danzas fueron un pilar fundamental en la educación física china constituyendo incluso herramienta curativa para varias enfermedades. Tal es el caso de la Ta-Yuo o danza giratoria, que era indicada para problemas circulatorios, lo que evidencia una tendencia medicinal en la educación física china.

Abordemos ahora la gimnasia y las acrobacias (*zaji*, cuyo significado era habilidades varias) en China, donde se observa que el pueblo mostraba gran afición a estas prácticas. Existen múltiples evidencias en pinturas y esculturas en las cuales se exponen volteretas, equilibrio sobre cuerda, vertical sobre manos, gimnasia en aparatos, gimnasia de manos libres, entre otras. La acrobacia acompañaba habitualmente a las muestras de artes marciales y lucha. Se aportaba un fondo místico dados los disfraces y máscaras de animales que se utilizaban, muchas ocasiones implícitas en las danzas reales, pues hacían parte integral de las fiestas de la corte imperial, al menos desde la dinastía Tang.

A pesar de las múltiples disciplinas expuestas hasta el momento, según Diem (1966, p. 330-332), aquello que imprime fisonomía al deporte chino es una escuela sistemática denominada «boxeo chino» —atribuida a los monjes del Tao, la más antigua religión china— que corresponde a una gran cantidad de ejercicios libres y de aparatos que se enfocaban sea al desarrollo de algún grupo muscular o al entrenamiento para adquirir alguna habilidad necesaria para las danzas de combate o de armas. Esta práctica agrupaba danzas, lucha, esgrima y, según parece, a una forma inicial del judo japonés. Existieron múltiples tipologías gimnásticas además de las ya expuestas. Algunas de las más relevantes se exponene en el siguiente cuadro:

Tabla 17. Algunas tipologías de ejercicios gimnásticos en la antigua China

FUNDADOR	DESCRIPCIÓN
Hua-To (200 a.C.)	**Sistema de ejercicios de los cinco animales. Basado en la imitación de los movimientos del tigre, ciervo, oso, mono y aves. Su propósito era estimular la circulación, el aumento controlado de temperatura corporal, fortalecimiento de la salud y mejorar el apetito.**
P'u Ch'u-Kuan	**Gimnasia Siao-lao. Destinada a los adultos mayores. Sugería actividad física leve en el día y en la noche y masaje.**
Bodhidharma	**Gimnasia de origen indio. Las dieciocho posiciones para los arhats. Su premisa es la calma, evitar los esfuerzos innecesarios para conservar la energía.**

Fuente: Diem, 1966, p. 331-332

Otra práctica bien difundida en la antigua China fue el ts'u-chu o cuju —cu quiere decir patear y *ju* significa pelota—, que antecedente del fútbol actual. La primera referencia a este deporte aparece plasmada en los textos de la tumba de Mawangdui y su creación también se atribuye a Huang-ti, siendo promovida como una actividad útil para el mejoramiento de la habilidad y el espíritu colaborativo.

Se jugaba en un campo rectangular, limitado en las líneas de fondo con dos bambúes de cinco metros de altura, con una pelota de cuero rellena de pelo que dos equipos de más de diez jugadores buscaban introducir en la portería contraria. Es importante traer a relación una anécdota china que evidencia la importancia del fútbol en esta sociedad:

> En el palacio imperial de Bian-Liang, capital de la dinastía Song (960-1127 d.C.), un príncipe jugaba al fútbol con sus sirvientes, mostrándoles con entusiasmo sus habilidades, cuando, de repente, una pelota voló hacia él con gran rapidez y fue a parar fuera de la cancha. Justo en este momento un sirviente que tenía una baja en la mano paró ágilmente la pelota y antes de que cayera al suelo, la pasó al príncipe, quedándose este maravillado [...] este era Gao Qiu, y a partir de este momento (...) el príncipe hizo de él su propio sirviente. Dos meses más tarde, el príncipe subió al trono convirtiéndose en el emperador Huizong y Gao Qiu fue promovido a funcionario militar de alto rango. (Monroy y Sáez, 2007, p. 40)



Figura 12. Fútbol chino, jugado con el empeine. Época Yuan. 1300 d.C.
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Song_dynasty_cuju_game.jpg

El polo (denominado también como *jiju* o golpear el balón, *jiqiu* o golpear la pelota, y también como *maqiu* o pelota caballo) es otro deporte que nace como parte importante del entrenamiento militar de las élites chinas y del deporte de esta civilización.

Esta práctica deportiva cuya primera referencia china data de los tiempos de la dinastía Han, era proveniente de la civilización persa, y fue practicada por equipos, los cuales debían golpear con palos de madera una pelota o *gola* (Hernández y Recoder, 2015, p. 24), inicialmente a pie y luego fue introducido el



Figura 13. Juego de polo. Mural hallado en tumba de Li Xian de la dinastía Tang
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Tang_dynasty_women_playing_polo.jpg

caballo dentro de su dinámica competitiva. Era tal la importancia del polo que llegó a trascender a las esferas políticas de la antigua China, pues era usado como requisito para el nombramiento de altos dignatarios, pues, según los chinos, era la analogía perfecta de la vida misma. Por tanto, así como juegue el polo, también así se desempeñará en la vida. El polo alcanzó un gran apogeo en la dinastía Tang (618-907 d.C.), después de la dinastía Sung (960-1.279 d.C.) se inicia su ocaso y en las dinastías Ming y Qing desaparece en gran medida su rastro.

El golf también fue practicado por los chinos, según se menciona en un texto antiguo del año 226 a.C., donde se le denomina *Ch'ui o Lung-wan* o *Chuiwan*, lo que significa dar a la pelota con el bastón o introducir la pelota. Este deporte quizá fue de las pocas prácticas deportivas chinas que no estuvo ligado a un origen ritual, pues está asociado con un juego ejercido por niños y mujeres. Según expresa el profesor Mezcua (2012, p. 8) y haciendo una comparación casi absoluta con el golf actual, encontramos que:

> Se jugaba en un campo delimitado, con pequeños montículos y hondonadas. En este campo había agujeros señalados por banderines pinchados. Como ya habrá deducido el lector, el juego consistía en meter la pelota en los agujeros golpeándola con los palos. Había palos y pelotas, que solían ser de madera, de distinto tipo y tamaño. Se competía bien individualmente, bien por equipos, y estos podían estar compuestos por un número variable de jugadores.

Otro deporte que es importante referenciar en el marco de la historia de los juegos en la antigua China es el *musheqiu* o lanzar la bola de madera, pasatiempo con una gran similitud con los bolos actuales. Fue introducido en la dinastía Tang y consistía en derribar un total de quince piezas de bambú, donde diez de ellas presentaban dibujos en negro y cinco en rojo. Triunfaba aquel competidor que derribara exclusivamente las piezas rojas, puesto que aquel que derribaba las negras, perdía.

Los niños en la antigua China desarrollaban actividades como tiro con arco, lanzamiento de piedras, columpios, ejercicios gimnásticos y acrobáticos, elevación de cometas, juegos de equilibrios, entre otros (Diem, 1966, p. 335). También se acostumbraba el tirar la cuerda (*pa-ho*), práctica muy habitual en la corte imperial y el pueblo, que se realizaba en los programas de la fiesta de primavera, además de las competencias de fuerza.

Civilización india

Según comenta Lopategui (2002, p. 36), la sociedad india (2500 a.C.-500 d.C.) es tan antigua como la civilización china. Hay grandes similitudes entre ambas civilizaciones, entre ellas su énfasis en la espiritualidad y sus prácticas religiosas. La historia del subcontinente indio comienza en el noroeste. Los

asentamientos empezaron a crecer, se inicia el trabajo del bronce y surgen algunas élites gobernantes que evolucionan gracias a sus conocimientos sobre procedimientos de cultivo, los cuales fueron transmitidos desde el milenio V a.C., saberes que se extienden primero al centro de la India y luego, en el milenio II a.C., al extremo sur.

Los reinos hindúes se forman en la época del bronce hacia el año 800 a.C. y, trescientos años más tarde, nace allí uno de los maestros religiosos más importantes del mundo, el príncipe Gautama, Buda «El Iluminado». La India es la nación que alcanza mayor abstracción en su aspecto religioso y filosófico, mostrando la impasibilidad y éxtasis religioso como parte de las conductas propias de sus creencias. Su filosofía naturalista estaba indisolublemente unida a su concepto del Universo mientras que, por el contrario, la filosofía griega se independizaba de la religión, buscando elevar esta por medio de la razón (Diem, 1966, p. 303-304). La antigua filosofía india se encuentra consignada en el Veda, redactado entre el año 2500 a.C y 500 a.C., que es un manual para los diversos órdenes sacerdotales.

La decadencia de la cultura india se da sobre el siglo VIII d.C. ante el inicio de las invasiones musulmanas.

Manifestaciones de lo deportivo y la educación física en la India de la Antigüedad

Los hindúes, con la intención de dominar su cuerpo, los sentidos y la mente, practicaban desde la Antigüedad el yoga y algunos ejercicios físicos con fines curativos, generados como parte de actividades de tipo ritual, donde se realizaban movimientos coordinados unidos a ejercicios de respiración y baños especiales (Tocqueville, 1999, p. 11; Lopategui, 2002, p. 36).

Existía una cultura física antiquísima con unos desarrollos médicos bien elevados, donde ya se tenía conocimiento sobre el cuerpo humano *ayur-veda*, la doctrina hindú de la vida, promoviéndose actividades que aumenten la fuerza vital más que la perfección corporal.

La educación física, en el marco de la cultura hindú, incluía el análisis del clima, la alimentación, la herencia genética y las condiciones de vida de los niños. De estas premisas de análisis surgió el sistema del *yoga-asanas*, como técnica para perfeccionar los músculos, la respiración y órganos internos. Aunque cabe resaltar que, en el marco de la civilización india, la educación

física y los deportes no se consideraban parte del proceso educativo de sus habitantes, pues estas eran consideradas actividades mundanas que no eran útiles para el disfrute de la vida eterna.

La mayor parte de las actividades físicas estaban relacionadas con aspectos religiosos, como la danza, la cual también se ejecutaba en bodas y festivales. La danza, la música y otras actividades formaban parte de la educación integral, particularmente para la clase alta hindú (Sambolin, 1979, p. 3).

Dentro de los textos antiguos que promueven la práctica deportiva y la actividad física, están los *Brahmanas*, desde donde se desarrollaron los *Upansishades* como base teórica del *Mahabharata*, texto con cien mil versos dísticos que, entre otras cosas, promueve la cultura física con actividades como los *yoga-asanas*, ejercicios respiratorios (*pranayama*), ejercicios con peso, la lucha, el tiro con arco, juegos de pelotas, equitación, esgrima de bastones y espadas y las prácticas deportivas acuáticas (Diem, 1966, p. 304-305).

Respecto a las prácticas deportivas evidenciadas en la antigua India, tenemos el pugilato, confirmado por imágenes encontradas en algunas cuevas, que reslatan en esta ocasión que se premiaba al ganador con doncellas. También se han encontrado alusiones al simbolismo mitológico del toro y las prácticas de tauromaquia, que según parece, «son arraigadas mil años después por los cretenses» (Cagigal, 1985, p. 10; Hernández y Recoder, 2015, p. 25), donde efectivamente se manifiestan con mayor impacto histórico.

Se ha hallado igualmente, gracias a excavaciones, una enorme plaza como palestra y quizá la más antigua piscina cubierta que además contaba con cabinas individuales y una zona semejante a un baño turco actual. Estos dos hallazgos demuestran que existían prácticas deportivas masivas y que la natación hacía parte de las conductas de la cultura hindú antigua.

Las prácticas físicas de Oriente estaban permeadas por la guerra, lo que enfocaba sus ejercicios hacia aspectos militares en que la defensa de sus territorios era la principal función. Esto evidencia que el cuerpo es visto en esta época como una herramienta de guerra, aunque también es bastante evidente en esta cultura otro enfoque hacia lo curativo, donde las actividades se enfocan hacia lo terapéutico.

Por último, se cree, según argumento de Sambolin (1976, p. 3), que la población infantil y juvenil practicaba juegos de persecución, juegos de organización sencilla, carreras, bailes y lucha .

El Japón antiguo y otras culturas asiáticas y sus manifestaciones deportivas y de educación física

A partir del siglo VII d.C., Japón cae bajo la influencia de la cultura china, lo que afecta su desarrollo artístico y cultural. La cultura física japonesa es, desde sus inicios, un rito religioso, direccionado por el sintoísmo y el budismo, cuyo objetivo es la abstracción y la concentración intelectual.



Figura 14. Samurái. La representación del héroe japonés
Fuente: https://collections.mfa.org/objects/483321

La religión zen, de origen chino, influye en Japón, llevando el supuesto de que «los inconvenientes son más útiles al hombre que el camino llano, de que la pobreza estimula más las energías que la opulencia, de que las adversidades endurecen más el carácter que la felicidad» (Diem, 1966, p. 343). Esta doctrina china evoluciona en Japón convirtiéndose en un código de deberes patrióticos y militares que aplican para todas las situaciones de la vida. De estas premisas iniciales y su evolución, nace el *bushido*, el código moral de los samuráis, los héroes del antiguo Japón, código que exige obediencia, frugalidad, caballerosidad, pobreza honrosa, conducta virtuosa, virilidad auténtica, respeto a las tradiciones, voluntad de vida y acción e incluso capacidad de sacrificar su vida por estos ideales.

Manifestaciones deportivas y de educación física en el Japón antiguo

La cultura física del antiguo Japón abarcó fundamentalmente el sumo, el kendo, el judo y el *kyudo*, que se detallan en el siguiente cuadro:

Tabla 18. Disciplinas deportivas características del Japón antiguo

DISCIPLINA	DESCRIPCIÓN
Sumo	**Es una lucha campesina, cuerpo a cuerpo, que evolucionó hasta adquirir forma deportiva. Se menciona por primera vez en el siglo I d.C. como parte de una celebración hecha en favor del emperador Suinin (29-70 d.C.). Los combates se realizaban en los recintos de los templos evidenciando la importancia de este deporte en esta cultura. Deporte propio de hombres de gran talla, robustos y con músculos potentes envueltos en tejido graso, pero con rapidez y gran capacidad de reacción.**
Kendo	**Significa «el camino de la espada» y corresponde a un concepto moral. La esgrima de espadas es en Japón una danza, pero, para la parte deportiva, se emplean los bastones. Esta disciplina se enfoca en la velocidad de reacción, el dominio de sí mismo y la fortaleza.**

Judo	**Llamado exactamente *kodokan-judo* e inicialmente *jiujitsu*, de *jutsu*: arte y *do*: camino. Según el relato japonés *Nihongi*, el primer torneo fue realizado en el año séptimo del mandato del emperador Suinin (23 a.C.). Se atribuye su invención, aunque no con certeza, al médico Yoshitoki de Nagasaka, cuando observaba como las ramas del sauce sacudían con facilidad la nieve que sobre ellas se depositaba, mientras que otras más fuertes, pero también más rígidas, se rompían por el peso. Su premisa es el domino de sí mismo, haciendo que la fuerza del enemigo se rompa cediendo y se hace caer al adversario volviendo contra él el impulso de su propio ataque.**
Kyudo	**Es la práctica del tiro con arco, deporte que todo japonés culto debe conocer, al igual que usar el arco grande o *yumi* que es parte de la tradición. El tiro con arco es un proceso espiritual, una prueba de sí mismo, en la que debe aprenderse a ser centro impasible.**

Fuente: Diem, 1966, p. 343-349; Cagigal, 1985, p. 11; Pérez, 2018, p. 122

Dentro de las prácticas deportivas japonesas también se hallaba el fútbol o kemari, procedente de China, el cual ocupaba un lugar importante en esta cultura, siendo parte de las actividades de la nobleza cortesana y de las familias de los condes y ministros. Se usaba incluso con fines rituales, para «favorecer las cosechas y la defensa contra los enemigos interiores y exteriores» (Diem, 1966, p. 352; Paredes, 2003, p. 128). Se jugaba con el empeine y el balón no debía tocar el suelo, exigiendo a sus practicantes gran esfuerzo y habilidad.

El polo, el tiro con arco a caballo, las carreras de caballos y demás acciones de carácter hípico también fueron del gusto de los japoneses, costumbres heredadas desde la influencia china y organizadas por los sacerdotes en los recintos de los templos. Está documentado que la primera carrera de caballos en Japón fue realizada por el emperador Nihongi el 21 de septiembre del 679 d.C.

Manifestaciones deportivas de otras culturas antiguas del continente asiático

De manera resumida, pero con el fin de ampliar la información concerniente a las prácticas deportivas efectuadas por las culturas asiáticas en la

Antigüedad y salir del marco típico de China, India y Japón como sus únicos representantes históricos, se expone el siguiente cuadro:

Tabla 19. Manifestaciones deportivas de otras culturas antiguas del continente asiático

PAÍS O CULTURA	DESCRIPCIÓN PRÁCTICAS DEPORTIVAS
Afganistán	**Sus ejercicios están influenciados por la cultura india y la persa. Sus deportes en la Antigüedad fueron esgrima de bastones, ejercicios con mazas, hockey y actividades hípicas.**
Turquía	**Desde el inicio del dominio turco en Europa, se han constatado sus prácticas de atletismo. Las actividades deportivas efectuadas fueron la lucha y las danzas, el tiro con arco constituyéndose este último en su deporte nacional. Esta cultura contaba igualmente con avances en diseño y elaboración de aparatos de entrenamiento para el fortalecimiento muscular.**
Cáucaso	**Cabe resaltar la historia del apogeo de Georgia, cuya cultura resistió a múltiples influencias externas. El hipismo constituye una de sus prácticas deportivas principales. También se promovía el tiro con arco a caballo y el polo.**
Tailandia y Manipur	**Tailandia fue conocida hasta 1949 como el reino de Siam. Su población es principalmente budista. Sus prácticas habituales eran boxeo, esgrima de bastones y espadas, remo, pedestrismo, natación, hipismo y danzas populares. El juego de pelota denominado takraw era bastante promovido; se basaba en impulsar el balón con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos. Los manipures eran practicantes asiduos de polo, equitación, lucha libre, lanzamiento de piedras y jabalina, saltos, carreras, competiciones de fuerza, salto de longitud, tirar la cuerda y gran variedad de danzas.**
El Tíbet	**Todos sus juegos están orientados a conseguir la fortaleza. Los monasterios fomentan y dirigen la vida deportiva. Los monjes y sacerdotes hacen parte de los juegos de pelota, lucha libre y judo. Los monasterios organizan anualmente fiestas deportivas con competencias de carreras, lanzamiento de piedra, salto de longitud, levantamiento de peso, marcha sobre zancos, salto de pértiga a distancia y carreras de caballos. El polo y el yoga se constituyen en sus actividades físicas predilectas.**

Filipinas	**Dentro de sus tradiciones originales se encuentran las danzas, pero, desde el siglo XVI d.C., gracias a la influencia española, se adhieren a prácticas como las corridas de toros, peleas de gallos y el juego profesional de la pelota vasca.**
Corea	**País con gran influencia cultural china, aunque supieron defender su individualidad. Los niños realizaban actividades como lucha, saltos de longitud y tirar la cuerda o tsuna hiki. Los adolescentes tenían concursos de lanzamiento de piedras, pedestrismo y tiro con arco. El fútbol se juega a la manera japonesa. El juego del volante o tjye-kicha-ki era bastante popular.**

Fuente: Diem, 1966, p. 269-357; Pérez, 2018, p. 123-124

Capítulo VII
La cultura griega y su impacto en los procesos de desarrollo de la educación física y el deporte

Ninguna nación, antes o después de los griegos, ha dado tanta importancia no solo al intelecto, sino a la perfección y triunfo físico.
Barrow y Brown

Generalidades sobre la civilización griega

Ahora, al abordar la cultura griega, pisamos terreno fundamental de la cultura occidental, pues su arte, drama, historia, matemáticas, oratoria, filosofía, poesía, ciencia, deporte y escultura tuvieron gran influencia en los fundamentos de nuestra civilización (Lopategui, 2002, p. 37; Pérez y Granados, 2017, p. 26; Pérez, 2018, p. 125), catalogándose incluso a Grecia como la maestra del género humano (Valserra, 1944, p. 17).

Esta cultura aparece como la fusión de diversos pueblos indoeuropeos asentados en el espacio geográfico comprendido entre el sur de la península de los Balcanes, las costas del Asia Menor y las islas del mar Egeo; que inician, en primera instancia, la civilización minoica, otra civilización antigua bastante influyente que analizamos previamente y, posteriormente una gran civilización

guerrera, los micénicos. Luego de grandes revoluciones, invasiones y algunos desastres naturales, estas civilizaciones llegaron a su final, dejando algunos vestigios para el surgimiento triunfal de la civilización griega.

Prosiguiendo el análisis de los aspectos geográficos de la antigua Grecia, encontramos que su relieve está cruzado por cadenas montañosas que la dividen en estrechos valles incomunicables entre sí. Las llanuras, ya sean interiores o abiertas al mar, son escasas y de poca extensión. Las recortadas costas de Grecia están rodeadas por mares —el Egeo, el Jónico, y el Mediterráneo—, cuestión que evidencia y justifica en gran vínculo que sus habitantes poseían con el mar. Para dar mayor claridad sobre las características geográficas del mundo helénico, López (1992a, p. 13) comenta que «era una región de clima templado, de sol y cielo esplendoroso, de montañas de mediana altura y valles con ríos primorosos, rodeados de encinas, olivos, laureles, vides, granados y hermosas flores [...] es un país marinero rodeado de un mar de aguas quietas y transparentes, salpicadas de islas paradisiacas y de bellas playas y puertos».

Desde sus inicios, los griegos vivían de la agricultura, la ganadería, la caza, la pesca y el comercio, según fuera la situación geográfica de la *polis*, entendidas como sus ciudades-Estado, que se concebían como el ámbito ideal para el desarrollo de una vida civilizada, con posiciones filosóficas y culturales diferentes, enmarcadas en costumbres permeadas enormemente por elementos mitológicos y leyendas que intentaban explicar sus orígenes.

Desde la mitad del siglo V y hasta mediados del siglo IV antes de nuestra era, Atenas y Esparta emprendieron la conformación independiente de sus ciudades-Estado, dividiéndose el mundo helénico en dos; las ciudades continentales y las marítimas respectivamente, proyecto divisorio finalmente fallido que, unido al intento de dominación de Macedonia propuesto por Demóstenes, termina por llevar a Grecia a la decadencia política y su posterior destrucción.

Esta división territorial también estuvo marcada por grandes diferencias en sus formas de vida, la mentalidad y su enfoque educativo (Rodríguez, 2000, p. 71). Atenas se convirtió en una ciudad promotora de la democracia y la intelectualidad, y Esparta tuvo mayor énfasis militarista y aristócrata, aunque con grandes ideales respecto al alcance de la *areté*, como su modelo propuesto, como el «máximo logro del hombre equilibrado y perfecto [...] es la aspiración a la consecución del honor y la gloria aun a costa de la vida, cuyo significado juega un papel secundario en la valoración de la existencia de los héroes, que

saben que, en su destino, está escrita la vida gloriosa y descollante a costa de la brevedad de esta misma vida» (Durántez, 1977).

Para dar mayor profundidad sobre el concepto de areté, es pertinente citar las palabras de Popplow (1960, p. 393), cuando argumenta que:

> La areté es un concepto difícil de traducir, una palabra cuyo contenido puede explicarse mejor por el valor de lo caballeroso y lo ejemplar. La *areté*, la exquisitez es el verdadero atributo de la nobleza, la habilidad del guerrero o del agonista, la fuerza y el resultado extraordinario, el valor heroico. La *areté* simboliza, de esta forma, un modo y manera de vivir definidos; precisamente la actitud que encarna el héroe homérico.

En la ciudad de Atenas y algunas otras ciudades griegas, existían tres clases de ciudadanos: los libres, que disfrutaban de todos los derechos políticos, se dedicaban a ocupaciones destinadas a perfeccionar su cultura y podían ser parte de los ejércitos para combatir contra los enemigos de la patria; los esclavos, quienes eran dependientes de los ciudadanos libres, se dedicaban a las labores manuales de construcción, minería, agricultura y artesanía y excepcionalmente se les permitía ser parte de un ejército; y los metecos, extranjeros que venían de paso como artesanos, traficantes o a rendir culto a los dioses.

Los esclavos atenienses correspondían a una tercera parte de la población griega aproximadamente. Raramente adquirían la ciudadanía, pues se obtenía por nacimiento, pero, al contrario de lo que pareciera, la relación entre esclavo y amo no era tan hostil como en otras culturas; se apoyaban mutuamente, pues, para ellos, el estado de esclavo era una «venerable y antiquísima institución social con carta de naturaleza» (Valserra, 1944, p. 23; Gillet, 1971, p. 25-26; Pérez Feito, 2009, p. 275; Pérez, 2018, p. 127).

En Esparta, la sociedad estaba estructurada por los *espartiatas*, minoría poblacional descendiente de los dorios con todos sus derechos y privilegios, dedicados casi exclusivamente a su formación militar; los *periecos*, mano de obra encargada del comercio y la artesanía, sin derechos políticos y con alta carga tributaria; y los ílotas, los campesinos esclavos de las tierras espartanas (Rodríguez, 2000, p. 72).

Un aspecto interesante respecto a la dinámica social de las ciudades griegas es la inadmisión radical que presentaban a quien o quienes, a su juicio, fuesen superiores a los intereses públicos, llegando incluso a aplicar, como estrategia preventiva mas no punitiva, el *ostracismo*, medida en la cual se desterraba



Figura 15. Mapa de la antigua Grecia
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Ancient_Greece_Map_(modern_view).jpg

de la ciudad a aquellos que, por sus virtudes en diferentes aspectos, habían adquirido una influencia importante y podían afectar los intereses comunes.

La comunidad cultural que conformaron los griegos es conocida como la Hélade y ellos se autodenominaban como los helenos. Algo particular que vale la pena resaltar es el hecho de que los habitantes griegos tuvieron una unidad cultural mas no política. Esto equivale a decir que nunca existió un

país llamado Grecia, ni un Estado que uniera a esta comunidad; por lo tanto, es obra de la cultura romana la asignación de este nombre a la civilización analizada en este capítulo.

Algunos de los vínculos culturales que cimentaron a la civilización griega son sus relatos mitológicos, que otorgaban sentido y el conocimiento de su pasado; una lengua en común que, pese a la existencia de varios dialectos, permitía a los griegos comunicarse entre sí; algunas creencias religiosas como el politeísmo reinante y su veneración en templos y en un panteón común de dioses; un sistema de escritura heredado de los fenicios; una importancia capital de la educación física como elemento vital de la educación griega y los magníficos juegos olímpicos, una de sus grandes herencias culturales que trascendió a través de los siglos acompañándonos en la actualidad, con algunas grandes modificaciones.

Los pobladores griegos, según comenta Valserra (1944, p. 17-19), eran

> seres aptos para numerosas actividades, de estatura mediana y tez blanca; vestían el jitón, una especie de túnica ceñida a la cintura, y encima la clámide, que era un manto, corto o largo, que se sujetaba sobre el hombro mediante un corchete o fíbula. También se uso el himatión, bastante parecido a la toga romana [...] poseían una gran excitabilidad y el sentimiento de la propia estimación, que les hicieron prodigarse en luchas intestinas [...] dotado de una sensibilidad exquisita, que le proporcionaba una capacidad nunca vista para el placer y el dolor, con un sentido estético maravilloso; era el artista nato más grande que ha producido la humanidad.

Según Diem (1966), una de las grandes características de los griegos era su necesidad de competir (agonística) o su instinto agonal, evidente en sus prácticas cotidianas; distinciones por valentía a sus soldados; competencias de resistencia al dolor físico promovidas por los espartanos, pruebas para determinar el mayor bebedor o el más ágil para comer, aspecto que evidencia que la competencia era una necesidad capital y parte de la cultura del ciudadano griego, y quizá una de las principales razones de la eclosión de esta civilización (Gillet, 1971, p. 23).

Respecto al aspecto religioso en la cultura griega, todos los helenos adoraban a Zeus, quien, según la mitología, es hijo de Cronos y de Rea. Fue considerado el padre de los dioses, un regulador de la moralidad humana y del orden físico mundial. Esta deidad griega se encontraba acompañada de una

serie de diosas y dioses secundarios, que intercedían en favor del hombre y sus plegarias, de las ciudades que eran puestas bajo su protección e incluso de las guerras donde participaba su ciudad protegida, razón por la cual se levantaban múltiples altares y se hacían sacrificios.

Dentro de las ciudades griegas, el Estado se basaba en la religión y se constituía en una Iglesia (Valserra, 1944, p. 21), cuestión que generaba un control absoluto de las creencias de sus pobladores, sometiéndose a los designios y religión de su ciudad; cualquier señal de apatía por la deidad representativa era causa de problemas con la justicia griega e incluso se aplicaban ocasionalmente condenas a muerte por ateísmo local.

En el amplio sistema de creencias griego también se encontraba el culto a sus antepasados como base familiar, el uso de amuletos y talismanes, la consulta de oráculos como poseedores de la sabiduría de los dioses, e incluso el análisis de fenómenos atmosféricos y naturales como avisos o señales que indicaban el curso de su cotidianidad. Las religiones mistéricas, según comenta Lopategui (2002, p. 41)., buscaban encontrar una respuesta al problema de la existencia humana y la base para la especulación filosófica era la creencia en el poder de la razón humana.

Finalmente, a manera de resumen, pero también como estrategia para el reconocimiento de las etapas de desarrollo de la Grecia antigua, estas se exponen en el siguiente cuadro:

Tabla 20. Etapas de desarrollo de la Grecia antigua

EDAD O ÉPOCA	AÑOS	DESCRIPCIÓN
Egea	**3000-1200 a.C.**	**Surgen las civilizaciones del mundo Egeo o prehelénico (Minoica, Micénica). Hacia el año 1900 a.C., llegan los aqueos, los primeros habitantes griegos, que reemplazan a la cultura minoica con la creación de la cultura micénica. Su economía fue industrial y mercantil, incluyendo el comercio marítimo, estableciendo alianzas con Troya, Chipre, Palestina y Egipto.**

Edad Oscura u Homérica	**1200-800 a.C.**	**Época de transición entre la edad Egea y el mundo griego propiamente. Se denomina oscura por las pocas fuentes de información que se poseen; y homérica porque las principales fuentes de información corresponden a sus grandes obras *La Ilíada* y *La Odisea*. Los pueblos aqueos establecidos tanto en Creta como en la Grecia continental sufrieron las invasiones de los dorios, jonios y eolios, pueblos procedentes del norte, que destruyeron Micenas.**
Grecia Arcaica	**800-490 a.C.**	**Establecimiento de las *polis* y de una aristocracia reducida a unos pocos. Se sientan las bases del gran desarrollo cultural griego, gestándose paulatinamente progresos en las artes, el pensamiento, la política y la literatura.**
Grecia Clásica	**490-380 a.C.**	**En este período se da la Edad de Oro, donde florecen la democracia, la curiosidad intelectual y surgen grandes filósofos como Sócrates, Platón y Aristóteles. Época de grandes cambios culturales, expansión económica, autoconfianza, mayor tiempo de ocio y curiosidad intelectual, aspectos que modificaron la meta educativa griega llevándola a una devoción al Estado y a la búsqueda de la felicidad individual. Esto llevó a una reducción del aspecto físico en lo educativo pues, como parte de un Estado dominante, se creía que ya no era necesario prepararse para la guerra.**
Grecia Helenística	**380-63 a.C.**	**Se da la inclusión de los territorios griegos a Macedonia por parte de Filipo II, rey de Macedonia. Alejandro Magno extiende los límites griegos hasta puntos geográficos nunca antes alcanzados. A su muerte y tras la división de su imperio, se inicia el declive helénico hasta su conquista por parte de Roma.**

Fuente: Montanelli, 2009, p. 261-370; Freeman, 1982, p. 28; Tocqueville, 1999, p. 16-17; Lopategui, 2002, p. 39-43; Pérez, 2018, 129-130

El papel de la educación en la civilización griega

La civilización griega, como sociedad dinámica y progresista, valoraba la necesidad de educar a sus pobladores de manera integral, como un todo, pues creían en el desarrollo del individuo como una unidad total e integrada en todos los aspectos de la vida; para ello se concentró en generar estrategias educativas para el desarrollo del intelecto (denominaban música a este componente) al igual que del componente físico (gimnástica) procurando, según su postura, alcanzar la perfección (Lopategui, 2002, p. 37; Bonilla, 2004, p. 20-21).

Según Jaeger (1982), los griegos «tenían la convicción de que la educación y la cultura no constituyen un arte formal, una teoría abstracta distinta de la estructura espiritual de una nación. Esos valores toman cuerpo, según ellos, en la literatura, que es la expresión real de toda la cultura superior», frase que refuerza aun más la importancia capital de la educación y cultura en el marco de vida ideal para los griegos en búsqueda del equilibrio, la armonía y el perfeccionamiento personal como meta particular de los habitantes de Atenas.

La educación ateniense tuvo un carácter eminentemente práctico. En esta época, a pesar de haber constituido sus ciudades-Estado, carecían de escuelas. Una vez que el niño abandonaba a la nodriza pasaba a hacer compañía a los adultos, de quienes tomaba aprendizajes (Acosta, 2002, p. 18). Los centros de aprendizaje del joven ateniense corresponden a la palestra y el gimnasio, donde se efectuaban las prácticas de educación física; y la escuela musical o *didascalio*, donde se practicaba la literatura, la música, la aritmética y otras ciencias. Estos espacios educativos estaban diseñados, según Guaschi (s. f., 12, 20) para «rendir culto a la salud, la inteligencia, la belleza y el vigor [...] combinando magistralmente la educación física, intelectual, moral y estética».

Los espartanos tenían como fin educativo y, más aún como objetivo de vida, alcanzar la areté que venía a ser «la síntesis del valor físico y la disciplina militar» (Vásquez, 1989, p. 59) o «una doble virtud heroica donde está la fuerza y destreza por un lado y la nobleza de espíritu por otro» (Tocqueville, 1999, p. 12). Por ese motivo, el ideal griego terminó configurándose desde el ideal de los atenienses, el cual estaba menos influenciado por el enfoque militarista.

Platón , al referirse a las dos disciplinas que componen el sistema educativo griego, y reforzar su relevancia en el marco de una adecuada formación de la población griega, argumenta lo siguiente: «Así, no es para cultivar el alma y el cuerpo (pues si este último saca alguna ventaja, no es más que indirec-

tamente), sino para cultivar el alma sola y perfeccionar en ella el valor y la sabiduría, ya que los dioses han hecho presente a los hombres de la música y la gimnasia; es para que convivan tensándolos y relajándolos según convenga, y en un justo grado».

Los principales avances educativos y aportes a nuestra cultura contemporánea los hicieron en áreas como el gobierno, arte, literatura, arquitectura, filosofía y educación física llamada por ellos *gimnástica*.

Programa educativo para los niños y jóvenes atenienses

Abordando ahora el proceso educativo ateniense, encontramos que, durante los primeros años, el niño vivía exclusivamente en el hogar entregado a sus juegos, hasta que tenía seis a siete años, momento de ingresar al *agogué*, así que el padre debía ir en búsqueda de un *ayo*, quien generalmente era un esclavo, comúnmente de pocos modales e iletrado, pero con el derecho, otorgado por el padre, de castigar a su discípulo. Su función era acompañar al joven a las clases, asistir a ellas y retornarlo a su casa. A este esclavo se le llamaba *pedagogo* (Valserra, 1944, p. 28; Ángel, 1970, p. 13; Ángel, 1989, p. 18; Lopategui, 2002, p. 38).

El niño griego inicialmente contaba con dos maestros, el gramático, que se encargaba de las letras y las ciencias y, por otro lado, el citarista, quien se encargaba de enseñar canto y música. En este espacio educativo, además de lo concerniente a lo enseñado por el gramático y el citarista, el niño debía adquirir el sentido de solidaridad, compañerismo, disciplina y obediencia.

Cuando el niño cumplía doce años, iniciaba su aprendizaje de la educación física que, a partir de ese momento, ocuparía un altísimo porcentaje del tiempo destinado a la educación. El objetivo principal de este proceso efectuado en palestras y gimnasios era el desarrollo de las cualidades del individuo a través del uso de los medios físicos. El joven griego entraba entonces a la palestra, con una preparación previa que le facilitaba la ejecución de las nuevas actividades que empezaba en su proceso educativo.

Cuando hablamos de preparación previa, se hace referencia a que el niño griego, desde su niñez, tuvo mucha influencia desde los juegos y el deporte. Le era enseñada la equitación a temprana edad, prácticamente como deber nacional. Además de ello, como acto religioso y de diversión, todos los niños

griegos debían aprender a danzar y, por último, en la niñez griega, abundaban los juegos, aspecto que le garantizaba al niño y al joven griego llegar con un nivel de maduración motriz avanzado para sobrellevar las cargas del proceso educativo al que se sometería posteriormente.

Ahora bien, retomando la llegada del joven griego a la palestra, en este espacio y en el *gimnasio*,[1] se concentraba la educación de la juventud (Freeman, 1982, p. 29). En estos espacios, se procuraba aunar la formación de las ciencias y las artes requeridas para todo ciudadano griego con el desarrollo armonioso del cuerpo, persiguiendo el ideal educativo de lograr el equilibrio entre lo físico y lo espiritual (Secco y Baridon, 1972, p. 64).

El joven griego se encontraba ahora al cuidado y formación del *pedotriba* o el *paidonomos*, quien hacía las veces del actual educador físico, aunque este siempre estaba acompañado, como símbolo de autoridad, por una vara delgada y larga, con la cual dirigía o corregía las faltas cometidas en el proceso educativo por él direccionado, con el fin de «que su cuerpo sirviera mejor al espíritu virtuoso y para que la flaqueza física no les obligara nunca a mostrarse cobardes en la guerra y en ninguna otra ocasión» (Bowen, 1985).

Dentro de los conocimientos propios del cargo de *pedotriba* se encontraba lo concerniente a la preparación física, higiene deportiva, masajes y alimentación. Dentro de las prácticas efectuadas en la palestra o en el gimnasio, el *pedotriba* siempre contaba con varios ayudantes, también con alumnos mayores que sirvieran como espejo y algunos músicos que acompañaban y animaban las duras jornadas de enseñanza. Sus sistemas de enseñanza eran autoritarios y basados en el «ensayo-error» (López del Amo, 2006, p. 5).

En el programa general de ejercicios estipulado en el plan de enseñanza, los jóvenes se ejercitaban en carrera, salto, tiro con arco, pugilato, lucha, lanzamiento de disco y jabalina, pancracio, solos (especie de lanzamiento de peso o bala), juegos de pelota, danzas, acrobacia, marchas a pie, manejo de armas, hipismo y cacería (Ángel, 1970, p. 13; Gillet, 1971, p. 26-29; Tocqueville, 1999, p. 13; Lopategui, 2002, p. 41; López del Amo, 2006, p. 5; Pérez, 2018, p. 134).

El gimnasio comúnmente estaba provisto de gran elaboración y detalle y se construía en las afueras de la ciudad para facilitar las actividades deportivas de

1 Palabra proveniente de *gemne* que significa «desnudo» y que, en últimas, corresponde a la forma cómo se practicaba el deporte griego. El gimnasio y la palestra tuvieron básicamente una diferencia consistente en que el gimnasio era particular y la palestra era una institución estatal.

la carrera y los lanzamientos. La palestra o escuela de lucha, era una versión reducida del gimnasio, localizada dentro de la ciudad y destinada prioritariamente al entrenamiento de los niños. (Lopategui, 2002, p. 38). A pesar de su reducido tamaño en comparación con el gimnasio, la palestra contaba con cuartos para las diversas actividades físicas, contando internamente con un salón de reuniones o *efebeion*, para el baño en aceite, el entrenamiento de los cuerpos, además de un espacio abierto para los saltos, pugilato, la lucha, la carrera con armas y las actividades que se efectuaban en la palestra.

Las palestras, que sobre el siglo V a.C. fueron construidas masivamente en diferentes puntos de Grecia, contaban con salas de reunión, salas de lucha y educación física, una habitación fresca, sudaderos o saunas, habitaciones para los baños de aceite o *aleoterion* (*elaiothesio*), cuarto para frotar la arena o *conistra*[2] y sitio para los masajes (Gillet, 1971, p. 29; Briceño, 1990, p. 37), espacios que se interconectaban entre sí por medio de pórticos, donde confluían los efebos, los atletas, los artistas y losgrandes filósofos; convirtiéndose así, en un espacio destinado a una formación equilibrada, donde la gimnástica y los deportes estaban influenciados por las artes y la filosofía. Según comentan West y Bucher (1999, p. 152), las palestras más importantes eran la Siburtios, Taureas y Timeas.

Es importante mencionar que los alumnos trabajaban descalzos y desnudos, ubicados en «una pista mullida cubierta de una espesa capa de arena» (Guaschi, s. f., p. 23). Estos se friccionaban en seco y luego se embadurnaban con aceites, para posteriormente, cubrirse con una capa fina de polvo para reducir la sensación de calor. Al finalizar la actividad, se limpiaban, ayudados de una rasqueta de bronce o *striglis* (Gillet, 1971, p. 27), terminando con un baño.

A los dieciséis años, el joven griego pasa al gimnasio, lugar donde se encontrará con sus compañeros aprendices, e iniciará su entrenamiento con miras a ser un «Olimpiónico» o quizás a ser campeón de los juegos nacionales o panhelénicos. Allí se ejercitaban además en el acto de las armas (Acosta, 2002, p. 19), la caza, la equitación colectiva y el juego de pelota, con fines de fortalecer su espíritu de cooperación, además de constituir una fecunda fuente de vida social para el joven griego (Larroyo, 1982, p. 136). Además de la formación deportiva, este adolescente asistía a los diálogos y platicas efectuadas por grandes intelectuales griegos

2 Según comenta Le Floc'hmoan (1969, p. 34), el aceite y la arena se usaban también para protegerse de las radiaciones solares que alcanzaron mortalmente a algunos luchadores.

(Valserra, 1944, p. 31). Este proceso se enfatizaba en el entrenamiento físico, el culto o veneración pública y el aprendizaje de las tradiciones y costumbres del Estado, incluyéndose posteriormente el aprendizaje de libros, catalogada como una destreza vital y necesaria para esta sociedad (Lopategui, 2002, p. 38).

Dentro del personal de apoyo del *pedotriba* en el gimnasio, se encontraban los gimnastas, quienes planificaban el entrenamiento de los jóvenes para las diferentes competencias. Contaban con gran idoneidad, pues comúnmente eran atletas campeones retirados, que asumían el rol que hoy cumpliría un entrenador (Freeman, 1982, p. 29); igualmente estaba el *gimnasiarca*, quien dirigía administrativa y políticamente las instalaciones, además de cumplir funciones sacerdotales; el zistarca, que presidía las prácticas deportivas (Tocqueville, 1999, p. 14-15; Gillet, 1971, p. 29). Por último, estaba el ya citado pedotriba que pareciera ser quien se encargaba de ejecutar la planificación desarrollada por el gimnasta. Existieron otros funcionarios que, aunque no hacen parte del apoyo directo del *pedotriba*, si guardan relevancia con el campo deportivo; estos fueron el *corego*, el cual se encargaba de seleccionar los jóvenes para las danzas y, el *trierarca*, encargado de la selección de jóvenes para las competencias náuticas (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 15).

Según argumentos aportados por Gillet (1971, p. 28), el joven griego, a los dieciocho años, era admitido en el colegio de los efebos, donde se acabaría de formar como ciudadano capaz de contribuir a la prosperidad del Estado y sería hábil para la defensa de la patria.

A los veinte años, terminaba su proceso educativo básico, momento en el cual se efectuaba la entrega de armas y se convertía en ciudadano y soldado de la patria, previo juramento citado por Valserra (1944, p. 28), el cual se expone a continuación:

> No deshonraré estas armas sagradas.
> No abandonaré a mi compañero en el combate.
> Combatiré por mis dioses y por mi hogar, acompañado o solo.
> No dejaré disminuida la patria, sino más fuerte y grande de lo que la he recibido.
> Obedeceré las órdenes que la prudencia de los magistrados sabrá darme.
> Me someteré a las leyes vigentes y a las que el pueblo dicte, de común acuerdo.
> Si alguien quiere abrogar estas leyes o desobedecerlas, me opondré a ello y combatiré por su mantenimiento, acompañado o solo.
> Respetaré los cultos de mis padres.

Vale aclarar que, aunque su proceso educativo básico hubiera terminado, el entonces ciudadano griego podría seguir concurriendo al gimnasio, ejercitarse, hacer los estudios de su preferencia y usar todos los servicios del establecimiento hasta la edad de cincuenta y cinco años, momento en que dejaba de ser soldado (Tocqueville, 1999, p. 13).

Programa educativo espartano

Esparta corresponde a la cara opuesta de la ciudad de Atenas. Fue fundada por los dorios que invadieron Grecia hacia el siglo XII a.C., convirtiéndose paulatinamente en un Estado guerrero. Hacia el siglo VII a.C., inicia el despliegue de su poderío militar y expansión territorial, llegando a ser la mayor potencia militar y Estado más poderoso de Grecia en el siglo VI a.C., con una milicia de profesionales que se educaba desde la infancia en destreza militar y absoluta obediencia.

Esparta desarrolló un sistema educativo enfocado en la disciplina y la dureza, con propósitos de preparación de soldados para servir al Estado, en contraposición parcial de los ideales democráticos y educativos propuestos por Atenas (Diem, 1966, p. 169; López del Amo, 2006, p. 5; Campo, 2003, v.1. p. 11; Hernández y Recoder, 2015, p. 26; Pérez, 2018, p. 137) y enfocado exclusivamente en sus ideales político-sociales, anteponiendo la guerra sobre todas las cosas, excluyendo explícitamente al deporte.[3]

Una particularidad espartana, fue el acto atroz liderado por un grupo de ancianos espartanos, que llevaban a cabo cuando los niños recién nacidos presentaban algún defecto de nacimiento o eran muy débiles, pequeños y con pocas posibilidades de ser educados, pues eran lanzados desde el monte Taigeto o entregados a los ilotas, justificados en que una persona con estas características no sería útil para la defensa de la patria ni tampoco alcanzaría la belleza corporal requerida, cuestión que evidencia la cosificación corporal y el radicalismo extremo presente en ellos.

3 Sus ideales político-sociales hicieron que el ejercicio físico acompañara toda la vida del ciudadano espartano por necesidad política, pero por amor al deporte solo se generó hasta el siglo VI a.C. (Rodríguez, 2000, p. 72).

Las etapas educativas del programa educativo espartano, aunque formuladas sin certeza total de las mismas y con ciertas imprecisiones, son establecidas así:

- *Paides*: de ocho a diez años
- *Maisakia* o *paidiskoi*: de doce a quince años
- *Eirenes* o *hebontes*: hasta los veintiún años
- Soldados de vanguardia: hasta los treinta años. Allí son admitidos como ciudadanos iguales (Jenofonte, citado por Rodríguez, 2000, p. 73)

Cabe ahora resaltar que la educación del niño le pertenecía en su totalidad a la ciudad, cuestión que significa que el padre griego no tenía derecho sobre la educación de sus hijos, como lo afirma Aristóteles cuando comenta que «los padres no deben ser libres de enviar o no a sus hijos a los maestros que la ciudad ha escogido, porque los hijos pertenecen menos a sus padres que a la ciudad».

Rodríguez (2000, p. 72-74) afirma incluso que, desde los **siete años**, el niño era aislado de la familia, pues pertenecería al Estado hasta la muerte, siendo formado por la máxima responsabilidad educativa espartana, el *pedonomos*. En ese momento, el niño espartano era dotado de un cuchillo y una túnica, se le rapaba completamente y era enviado a un monte durante tres días, con el fin de que sobreviviera en condiciones lamentables de higiene. Si sobrevivía a la travesía, el niño tenía derecho a volver para continuar con su entrenamiento.

De igual forma, se sabe que hubo algunas ciudades que aplicaban la norma con menos rigidez, posibilitando arreglos entre rectores y padres para determinar los maestros de su preferencia (Valserra, 1944, p. 28-29). Aunque algunos autores afirman que la educación de la niñez específicamente espartana recaía en la responsabilidad del padre, quien debía proveer los medios necesarios para ella (Tocqueville, 1999, p. 15) y otros que afirman que era garantizada por el Estado (Gillet, 1971, p. 30; Diem, 1966; Rodríguez, 2000, p. 70-78).

El programa educativo incluía un alto énfasis en el pedestrismo, además de lanzamiento de disco y jabalina, esgrima, lucha, pugilato, esgrima de bastones, una especie de caza de persecución y juegos de pelota. El programa fue modificado posteriormente, excluyendo parcialmente la lucha y el pugilato; pues el «abandono» del combate, por ser permitido entre las normas de ambas disciplinas, iba en contra de la educación espartana. Además del componente físico, el joven espartano era formado en filosofía, lectoescritura rudimentaria, artes, música de flauta y lira, gimnasia rítmica y danzas.

Desde la edad de **diez años**, el niño estaba «obligado a presentarse cada diez días a los éforos, desnudos, para que se comprobara su estado de entrenamiento» (Diem, 1966, p. 169), integrándose en bandas dirigidas por el joven más hábil y mayor del grupo.

A la edad de **catorce años**, eran tomados para continuar su formación por los *mastigóforos*, quienes los educaban en el campo intelectual y el deportivo, siempre mediante el uso de látigos, e incluso se sabe que, dentro de sus prácticas, estaba la pederastia.

Dentro del proceso formativo espartano; el joven debía ir rapado totalmente y con vestimenta ligera, dormir desde los doce años sobre paja y juncos, e incluso eran poco alimentados para habituarlos al ayuno y al dolor corporal. Además, según argumenta Diem (1966, p. 170), por órdenes de Licurgo, se celebraba la *diamastigosis*, en el altar de «Artemis Orthia [...] una flagelación publica que debía soportarse con el semblante alegre», lo que reemplazaba los sacrificios humanos. Otra característica de la dureza educativa espartana, además de la *diamastigosis*, fue el adiestramiento al robo como único camino para mejorar su alimentación y; la práctica de la *kripteía* o escondite, un ejercicio en que el joven se abandonaba a su suerte durante unos días a las afueras de la ciudad, debiendo capturar y matar al menos a un ílota durante su travesía (Rodríguez, 2000, p. 74; Le Floc'hmoan, 1969, p. 25), pruebas que hacían parte del fin de la etapa educativa hacia los **dieciséis años**.

El joven espartano, al cumplir los **dieciocho años**, realizaba el juramento de ciudadanía, momento en el que podía representar a su ciudad en la guerra y en los Juegos Olímpicos, encontrándose que, en ambos espacios, lo bélico y principalmente en el deporte, fueron «un modelo para el resto del mundo griego» (Mandell, 1986, p. 43).

A los **veinte años**, el ciudadano espartano ya podía casarse, pero debiendo pasar la noche en los barracones, mientras que, a partir de los **treinta y cinco años**, podía pasar la noche en su casa y, a los **cuarenta años**, culminaba su servicio activo en el campo de batalla (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 13).

El entrenamiento de las diferentes disciplinas deportivas era obligatorio hasta la edad de treinta años, pero con la posibilidad de continuar hasta la edad que este considerara prudente, pues los espectadores no eran bien vistos en el contexto espartano, tanto así que aquel que entrara a sus lugares de práctica y no se desnudara, debía retirarse (Diem, 1966, p. 170).

El mismo autor comenta que este tipo de formación permitió al ciudadano espartano, adquirir grandes habilidades físicas que le permitieron ocupar sitiales de honor durante los dos primeros siglos de las Olimpiadas[4] e incluso dentro de sus premios como vencedores estaba el privilegio de luchar al lado del rey en las batallas, gran honor para cualquier ciudadano de Esparta (Diem, 1966), aunque su perspectiva político-social, de anteponer la guerra sobre todo lo demás, los haya excluido de estas justas desde el siglo VI a.C.

Los espartanos enfatizaban el desarrollo de un hombre en acción, mientras que los atenienses visualizaban el desarrollo armonioso del individuo dentro de un marco físico e intelectual (Lopategui, 2002, p. 38; Contecha, 2007, p. 133).

Orígenes de la educación física y el deporte griego. Algunas teorías

Dado que a la fecha no hay certeza sobre el verdadero origen del deporte y la educación física en Grecia, existen tres teorías que intentan dilucidar este aspecto. Por tal razón y con el fin de que el lector las reconozca analice y genere finalmente sus propias conclusiones, se exponen a continuación:

Tabla 21. Teorías sobre el origen de la educación física y el deporte griego

TEORÍA	DESCRIPCIÓN
Período Aqueo y primeros micénicos	**Sobre los años 2100-2000 a.C., se inicia la llegada de los griegos, constatada arqueológicamente por destrucciones previas y nuevas formas de construcción encontradas. Las comunidades residentes sobre el año 1650-1600 a.C., alcanzan grandes avances culturales que podrían evidenciar, por un lado, evolución interna acompañada de influencia minoica y, por otro lado, probablemente una absoluta influencia minoica. Se deduce que el deporte griego tuvo relación intima con la religión micénica; aspecto que puede demostrarse partiendo de que Zeus y Hera son creaciones micénicas y, Atenea, Poseidón, Hermes, Ares, Artemis, Dionisos aparecen en grabados micénicos. La tesis expuesta defiende que, cuando aparece la religión micénica, también aparece el deporte, que siempre estuvo unido a ella.**

4 Entre el período comprendido desde el año 720 a.C. al 576 a.C., de las ochenta y un victorias posibles, Esparta venció en cuarenta y seis de ellas.

Período Minoico-Micénico	**Teoría bastante defendida por diversos autores (Sakellarakis, Glotz, Popplow, Gillet y otros), pues se cree que las competencias deportivas narradas en la Odisea de Homero hayan sido efectuadas en la isla de Creta, hipótesis sin soporte arqueológico que la valide. Muchas de las tradiciones antiguas griegas daban por fundadores de los Juegos Olímpicos a personajes de la mitología cretense; como es el caso de Heracles, dáctilo al que Rea dejó al cuidado del infante Zeus y, para su diversión, fueron creadas las carreras como cimiento de los Juegos.**
Período Dorio o Posmicénico	**Esta teoría estipula que los micénicos habrían aportado el núcleo inicial, las carreras de carros, y un poco a la carrera y los saltos, como el gran aporte de su cultura, además del sentido religioso a estas competencias; los demás elementos del programa, como el disco y la jabalina habrían sido aportación de los griegos de la época dórica, pues estos ejercicios no aparecen ni en minoicos ni en micénicos.**

Fuente: López, 1989, p. 106-107; Rodríguez, 2000, p. 29-32

El papel de la educación física y el deporte en la antigua Grecia. Atenas y Esparta

Es importante para iniciar este apartado del capítulo expresar que la educación física y los deportes alcanzaron su edad de oro durante la civilización griega, apareciendo en su forma más pura, acompañados de una conciencia muy clara de todos los beneficios que se pueden extraer de esas actividades (Gillet, 1971, p. 23; Lopategui, 2002, p. 37), convirtiéndose los griegos en los deportistas más activos y fervientes de la historia (Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 65). De igual forma, es importante resaltar que la consolidación del olimpismo, el deporte y de la educación física cultivada en las palestras y gimnasios, es una aportación típicamente griega (Betancor, Santana y Vilanou, 2001, p. 15).

Según Peralta (1995, p. 10), el pensamiento griego es el creador y gran dignificador de la educación física y fue probablemente el primer pueblo que concibió una educación física intelectual, ética y estética, siendo acertado afirmar que, junto al arte y la estética, la educación física floreció en Atenas como un elemento integrador del ideal general de la educación.

Para evitar confusiones y lograr un mayor entendimiento por parte del lector, es importante resaltar que, aunque el término educación física no es una creación griega,[5] esta cultura obtuvo grandes avances para el campo disciplinar objeto de este libro, designando estas prácticas higiénicas y formativas bajo el termino de *gimnástica*. Cabe resaltar dentro de los avances significativos, los efectuados por Filóstrato, al escribir un *Tratado de gimnasia*, la promoción permanente de Galeno hacia los beneficios de los juegos de pelota y los aportes sobre el «sentido del deporte» generados por Luciano (Guaschi, s. f., p. 12).

La *gimnástica* griega, como término sinonímico de la actual educación física, tuvo una significación medica con connotaciones filosófico-educativas; es decir, procuraba un buen estado corporal para abordar con éxito la complicada existencia en una sociedad tan compleja como la vivida en ese momento histórico, donde se dependía del desarrollo del *ethos* guerrero para sobrevivir (Tocqueville,1999, p. 15), que incluía también la adquisición, solo posible desde la *gimnástica*, de autodisciplina, valor, humildad, resolución, espíritu deportivo y formación del carácter. La *gimnástica* y el deporte griego siempre estuvieron acompañados de una de sus principales esencias de vida; la combatividad o agonística que, gracias al control que pudieran darle desde las reglas y desde el análisis de las prácticas mismas, fue uno de los motivos de su grandioso desarrollo.

Atenas y Esparta tenían filosofías opuestas en cuanto a las metas de la educación física; Atenas perfilaba su sistema educativo en lo físico, hacia el desarrollo simétrico del cuerpo y la belleza corporal unida al desarrollo intelectual y espiritual, dotando al deporte y la educación física de tal importancia que incluso los consideraban instrumentos para la paz, aunque ocasionalmente se empleara para formar soldados.

Esparta enfocaba su educación física hacia la preparación militar y parcialmente a la belleza corporal, logrando un ejército poderoso para la defensa de la patria. Además de los ejercicios físicos, también se inculcaban valores como la disciplina, la resistencia personal, la entrega a la patria, entre otros (Pérez y Granados, 2017, p. 26). El proceso educativo con gran énfasis en lo corporal y en la protección de la patria hizo que el ejército griego adquiriera gran fama, particularmente el espartano, del cual se decía que provenían los mejores guerreros del mundo (Howell y Howell, 1979, p. 30).

---

5 Este concepto aparece apenas sobre la segunda mitad del siglo XVIII.

En estas dos *polis*, el entrenamiento físico, que se ubicaba como una actividad privilegiada, también se empleaba con mucha intensidad en la preparación para los diferentes juegos panhelénicos, contiendas donde comúnmente Esparta sobresalía.

Esparta igualmente sistematizó aun más la práctica deportiva, alcanzando un alto nivel, seguidos siempre por Atenas. Los ciudadanos espartanos, desde edades tempranas, eran motivados a fortalecerse y prepararse físicamente, e incluso a exigirse de manera exagerada en ocasiones, pues eran valorados de acuerdo con el «nivel de fuerza, resistencia, valentía, rapidez» (Tocqueville, 1999, p. 12), como capacidades necesarias para defender la patria. La influencia bélica proveniente de la cultura persa permeó las prácticas deportivas espartanas, desarrollándose la gimnasia militar como un conjunto de ejercicios sistemáticos destinados a capacitar para la guerra (Lopategui, 2002, p. 41).

El respeto y pasión que los griegos sentían por el deporte y la educación física se traduce en la escuela cuando aparece el profesor de gimnasia junto al gramático y el citarista como los encargados de educar los niños griegos buscando en ellos alcanzar la *kalokaiagatia*" como síntesis de lo bello (*kalos*) y lo bueno (*agatos*) (Vásquez, 1989, p. 60). También se evidencia el interés por la educación física en la preocupación por construir gimnasios y palestras; por el gran aprecio que posee un ciudadano completo, dotado de una buena formación física, intelectual y espiritual y, además, por el esfuerzo de generar procesos de educación física que favorezcan igualmente a mujeres lactantes, niños, adolescentes, mujeres embarazadas y personas de la tercera edad, aspecto que esclarece su preocupación por el desarrollo integral de todos sus habitantes.

En Atenas, surgió el ideal de la formación completa del hombre; colocándose al mismo nivel a la educación física y la educación intelectual, demostrando la importancia que el desarrollo sensomotriz tenía para el individuo y la relevancia intelectual del juego en la formación humana (Acosta, 2002, p. 19), cuestión que lastimosamente poco se evidencia en nuestros procesos formativos actuales.

Llegaron a imponer tal relevancia a la educación física que incluso «la práctica de los ejercicios físicos se constituía como un problema científico, por lo que se investigaba acerca de los ejercicios más útiles para lograr sus objetivos» (Tocqueville, 1999, p. 15).

Por otro lado, y contrario a Esparta, recordemos que los atenienses se ejercitaban para procurar un buen desarrollo corporal, acompañado del componente intelectual y espiritual y así poder vivir una vida más productiva y completa. Para ello, el sistema gubernamental de Atenas suministraba un sistema educativo que estimulaba a los niños a su desarrollo desde distintas áreas de conocimiento y con gran énfasis en la educación física o *gimnástica*. Estos avances fueron de vital importancia para Atenas, pues según palabras de Lopategui (2002, p. 41), «con el advenimiento de la democracia y las virtudes cívicas que le eran propias, el perfeccionamiento personal se convierte en el fin supremo de los atenienses».

Adicional al enfoque militarista propuesto por Esparta, y al culto y adoración al cuerpo y la búsqueda de armonía impulsada por Atenas, también aparece en esta época la gimnasia médica que utilizó Hipócrates «como medicina preventiva, a la que acompaña con régimen dietético» (Vásquez, 1989, p. 60), gimnasia que guarda grandes similitudes con las prácticas terapéuticas de la actividad física actual y con los procesos de prescripción del ejercicio.

Respecto a la documentación o estructuración de procesos en la *gimnástica* griega o la educación física, Diem (1966, p. 133) afirma que «no ha llegado hasta nosotros un tratado sistemático sobre la educación física en general, aunque sabemos que se clasificaban los ejercicios en lentos, o rápidos, duros o sueltos, de tensión o de relajación, violentos o de descanso y pesados o ligeros».

Luego de siglos de auge de la *gimnástica* y el deporte griego, en la época helenística se gesta un proceso paulatino de desvalorización de estas (Marrou, 1998, p. 504), desapareciendo en su esencia[6] sobre el siglo IV a.C., sobreviviendo la gimnasia médica y el deporte profesional enmarcado en el espectáculo de masas, perdiendo su componente pedagógico, su aspecto ritual y el referente de héroe homérico como punto de llegada o meta del ciudadano griego (Santoni Rugin, 1981, p. 87).

6 Respecto a la esencia griega, se hace referencia al aspecto ritualizante inmerso en el deporte griego y al gusto de competir por simplemente sobresalir, ser el mejor y honrar los dioses, características que se pierden bastante ante la llegada del deporte como espectáculo y labor profesional.

El rol femenino en la educación física y el deporte griego

Las mujeres griegas debían igualmente tener una formación integral similar en algunos aspectos a la masculina, pero que no le otorgara protagonismo alguno, pues la «sociedad helena era de hombres» (Briceño, 1990, p. 161).

Las mujeres espartanas, según algunas evidencias arqueológicas, por órdenes de Licurgo, no debían confinarse al gineceo[7] (Flaceliére, 1993, p. 110-111) e iniciaban su proceso formativo desde los siete años, en sus propios campos de entrenamiento ubicados a orillas del río Eurotas, donde practicaban ejercicios vigorosos que les permitieran alcanzar una gran fortaleza física y buena salud. Luego continuaban con la *gimnástica* en público hasta los veinte años o hasta el momento de casarse. Su proceso formativo iba acompañado también por educación familiar y leyes.



Figura 16. Estatuilla en bronce. Mujer espartana en carrera. Año 560 a.C.
Fuente: https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_1905-10-25-1

7 Lugar donde la mujer griega, empleado principalmente por la ateniense, era formada en hilar la lana, bordar, cocinar y otras labores domésticas con fines de de tener habilidades para el hogar en caso de contraer matrimonio.

El propósito fundamental de someter a las mujeres a este tipo de ejercicios era «garantizar» que engendraran hijos perfectos, razón por la que Licurgo las llamaba portadoras de oro, pues serían personas que defenderían los intereses del Estado.

De igual forma, tanto para Atenas como para Esparta, el matrimonio era obligatorio, pues en caso de no cumplirse esto acarreaba sanciones infamantes (Diem, 1966, p. 171; Briceño, 1990, p. 157).

La mujer espartana solía entrenar, bailar y participar desnuda en las procesiones. Igualmente fueron muy amigas del deporte (comúnmente sus prácticas se basaban en saltos, carreras, juego con el aro, juego de pelota, natación, equitación, lanzamiento de disco y jabalina, lucha y pugilato),[8] a diferencia de la ateniense que tuvo más interés en la gimnástica (Guaschi, s. f., p. 20; Diem, 1966, p. 129-131; Le Floc'hmoan, 1968, p. 26; Ángel, 1970, p. 13; Tocqueville, 1999, p. 13; Lopategui, 2002, p. 41; Pastro, Aguilera y Villena, 2008, p. 93-96; Pérez, 2018, p. 145). Acostumbraban incluso a competir en las pistas con los hombres; pues no debían estar por debajo ellos en ningún aspecto, actividad que ganaba muchos espectadores (Diem, 1966, p. 130, 170-171).

Por el contrario, la mujer ateniense, según Guaschi (s. f., p. 20), recibía su educación recluida en el hogar; donde se le enseñaba a leer, escribir, contar, tejer, bordar, a hacer gimnasia, danzar, cantar y tocar algún instrumento, y ocasionalmente podría recibir visitas de sus amigas y los más cercanos parientes masculinos.

Es otra la historia de la mujer en el contexto de los Juegos Olímpicos, tema que abordaremos a profundidad posteriormente.

Manifestaciones deportivas griegas

A pesar de que gran parte de las prácticas deportivas griegas están contenidas en el programa olímpico antiguo, es importante reseñarlas de manera individual para una mayor comprensión de la riqueza deportiva presente en el mundo griego.

Como patria rodeada de mares, Grecia consideraba la natación como parte vital de la educación, contando con diferentes estilos natatorios con prefe-

8 Las evidencias parecen indicar que el boxeo o pugilato fue práctica exclusiva de la mujer espartana y sus colonias.

rencia al *crawl*. De igual forma, se sabe que practicaban el remo y el buceo. Diem (1966, p. 161) argumenta que, sin que constituyan el centro de la cultura física griega, estas prácticas acuáticas eran relevantes en cuanto a que estaban apoyadas en la memoria de hechos náuticos de la época.

También eran practicantes de la esgrima de bastones, seguramente por influencia egipcia, la cual practicaban como preámbulo para los ejercicios con armas (Diem, 1966, p. 160). Dentro de sus costumbres deportivas también se pueden citar el tiro con honda, peleas con escudos, tiro con arco y el combate con armas.

Howell y Howell (1979, p. 30-33) hacen un interesante resumen de las actividades deportivas helénicas; entre las cuales tenemos la «gimnasia, acrobacias, carreras (de velocidad, de fondo, con armas y de antorchas), natación, pentatlón, saltos, lanzamiento de disco y jabalina, varias clases de juegos de pelota, boxeo, lucha, pancracio (combinación de boxeo y lucha), la caza, la pesca y la danza». Otros autores complementan estas actividades, aduciendo que también practicaban la «equitación sin silla de montar, la caza del ilota y danzas púricas (dar saltos, donde la cabeza tenía que tocar los pies, arqueando el cuerpo)» (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 13).

El juego en Grecia. Algunos juegos populares de la infancia y juventud

El juego tuvo entre los griegos una extensión y significado como en ningún otro pueblo, pues además del cultivo del cuerpo, también les era útil, desde sus creencias, para tener el favor de los dioses, pues estos también gustaban del juego.

El juego griego estaba absolutamente diferenciado del deporte; comprendido como las pruebas atléticas de los diferentes juegos celebrados, el entrenamiento e incluso la gimnástica (educación física); dotándolos de una seriedad absoluta, excluyendo al juego como herramienta educativa y catalogándolo como medio de descanso, así como lo demuestra Tucídides (año, II , p. 38): «Para descansar de nuestras ocupaciones, hemos proporcionado a la mente numerosas distracciones, realizando juegos y fiestas que se suceden a lo largo de todo el año y, en la vida privada, diversiones cuyo encanto, día tras día, disipan la tristeza».

Basado en diversos autores, se hará un análisis más profundo sobre las prácticas recreativas griegas, los juegos que marcaron la niñez, juventud y adultez de los helenos, diversiones que el mundo occidental heredó y que aun seguramente disfrutamos en su mayoría, resaltando que, aunque se hace el proceso de diferenciación por grupos de edad, muchas de estas prácticas acompañaron las diversas etapas de vida del ciudadano griego. Así:

Tabla 22. Juegos o artefactos recreativos de la niñez, juventud y adultez griega

ETAPA	JUEGOS O ARTEFACTOS RECREATIVOS
Infancia	**En sus primeros años, hacían uso del sonajero, pues a su sonido se le atribuían beneficios para alejar los malos espíritus. El niño también gustaba del juego con pequeñas mascotas. El juego del caballito y con carritos con dos ruedas semejantes a los hípicos, pero obviamente a menor escala.**
Juventud	**Juegos de movimiento como el escondite, el balancín, los caballitos de madera, lanzamiento de la barra, carreras de sacos, el mora (un juego de acertijos), romper la olla, efedrismos, donde se llevaba a cuestas al compañero con los ojos vendados (una versión similar a la gallinita ciega actual), juegos de canicas (en arcilla, piedra o metal), juegos de malabarismo, juegos de mesa, el aro (hecho con ramas flexibles sujetadas con cuerdas), el yo-yo, trompo, columpio, marcha sobre los zancos, ostrakinda (un juego de dados donde el perdedor debía llevar a cuestas o caballito al vencedor), halar la cuerda por equipos. Además, tenían actividades variadas, incluyendo las practicadas en la palestra y el gimnasio, siempre enfocadas a su formación; destacándose el trabajo con pesos y lanzamiento de rocas para fortalecimiento muscular, caza de persecución, ejercicios de trepa, equilibrios en cuerda floja, ejercicios de resistencia, ejercicios posturales, saltos con el caballo, entre otros.**
Adultez	**Los adultos griegos sentían gusto por los juegos de azar, las peleas de gallos; el ascoliasmos, un concurso de equilibrio sobre un odre lleno de vino y embadurnado en aceite, cuyo ganador se llevaba el vino. Además, es claro su disfrute de las actividades propias del gimnasio y la palestra.**

Fuente: Diem, 1966, p. 133-135; Rodríguez, 2000, p. 66-70; Howell y Howell, 1979, p. 30-33; Guaschi, s. f., p. 15-19; Valserra, 1944, p. 29-30, 105-106; Pérez, 2018, p. 147-148.

Los juegos de pelota en Grecia

A pesar de la gran gama de juegos griegos, los más populares fueron los de pelota o *esphaira*, llamándose a su conjunto como *esferística*, los cuales contaban con un sitio específico para su práctica denominado como *esphairisterión* e incluso profesores especializados, aspectos que evidencian la importancia otorgada a estos juegos. Las pelotas se diseñaban en tres tamaños; el correspondiente al puño, a la cabeza y al pecho; además se rellenaban con plumas, lana, pelo o arena (Diem, 1966, p. 138).

Tenía tal importancia la pelota en la cultura griega que, aunque nunca fue parte de los juegos atléticos por ser una práctica poco noble, era considerada implemento indispensable en los entrenamientos, símbolo de la juventud y del arte de curar (Gillet, 1971, p. 27-28; Le Floc'hmoan, 1968, p. 49), siendo usada incluso por Galeno como parte de sus recomendaciones médicas, a pesar de su indiferencia y crítica sobre los demás deportes.

La competitividad de los juegos de pelota griegos nunca llegó al apogeo que viven estos deportes en la sociedad contemporánea, quizá por falta de tiempo o mayor evolución (García, 1992, p. 379). Ain embargo, según Diem (1966, p. 139), en los distritos de Esparta, durante el siglo II d.C., se realizaron competencias organizadas de juego de pelota. Aun así, se sabe que se le imprimían bastante pasión, o competitividad a estos juegos, tanto así que Epicteto llegó a considerarlos más una lucha que un juego. El conocimiento de sus reglamentos es parcial y se sabe que eran variables en normas y formas de juego, dependiendo de la región donde se jugaran. Algunos de los juegos de pelota más influyentes en la cultura griega fueron los siguientes:

Tabla 23. Juegos de pelota griegos

JUEGO DE PELOTA	DESCRIPCIÓN
Feninda o feninde	**Juego colectivo donde cada equipo, a partir de pases y fintas, procuraba llevar el balón hacia un punto determinado evitando que el equipo contrario se los arrebatara.**
Trigón	**Consistía en lanzarse una pelota pequeña, entre tres jugadores ubicados en triángulo.**

Epyskiros* o *epiceno	**Quizá el más popular de los juegos de pelota. Se trazaba una línea divisoria en el campo de juego llamada scyra (piedra), al igual que dos líneas en cada fondo de terreno. Cada equipo tira la pelota entre sus compañeros mientras el otro equipo intenta hacerse con ella, haciendo anotación aquel que la lleve al fondo del campo opuesto, posterior la línea trazada. Se cree que es el antecesor del balonmano.**
Apóraxis* o *Aporrexis	**Especie de frontón que se jugaba con pelotas pequeñas y se hacía rebotar con la palma de la mano. Según Polux (9,103 ss), consistía en «lanzar con fuerza la pelota contra el suelo, recogerla después que botara y arrojarla de nuevo con la mano, contándose el número de botes».**
Keretízein	**Juego en parejas donde se disputan el dominio de una pelota usando unos palos curvos. Antecesor del hockey.**
Urania	**Había que alcanzar la pelota en pleno vuelo (similitud al balonmano actual). Se jugaba con pelotas de mediano tamaño o globos llenos de aire. Una descripción más detallada es la siguiente: «Uno, agachándose, arroja la pelota hacia el cielo; los que saltan rivalizan en atraparla antes de que caiga a tierra» (Polux, 9.103 ss.)**
Hasparton	**Etimológicamente significa algo así como «arrebatar», término que permite deducir que consistía en arrebatarle la pelota al oponente, ganando aquel equipo que llevara el balón hasta un punto determinado. Similar a nuestros juegos de pelota actuales, algo así como un rugby o un balonmano rudimentario. Se jugaba con un balón hecho de piel lleno de arena.**

Fuente: Diem, 1966, p. 138-140; Gillet, 1971, p. 28; Le Floc'hmoan, 1969, p. 35-51; Pascual, 1991, p. 16; García, 1992, p. 384-385; Rodríguez, 2000, p. 111-112; Pérez, 2018, p. 149.

Estos juegos de pelota, de vital importancia para los griegos a pesar de su exclusión dentro del marco de lo competitivo, fueron tomados a manera de herencia cultural por parte de los romanos.



Figura 17. *Lutróforo*, juego de pelota. Atenas. Primera mitad del siglo IV a.C.
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Episkyros#/media/File:Athlete_playing_ball.jpg

El deporte y la gimnástica griega en la literatura clásica

La historia y desarrollo del deporte y la educación física han sido permeados por los valiosos aportes de grandes filósofos, poetas y otros sabios griegos; cada uno desde su saber y su percepción, generó discusiones en su época que se han perpetuado hasta la actualidad, demostrando la validez eterna de sus postulados; unos enfocados a elogiar y recomendar su práctica, otros para rechazarla y criticarla y los demás para relatar las proezas ejecutadas por los *olimpiónicos*.

En este espacio del texto, se ahondará en los aportes realizados por Homero, Píndaro, Herodoto, Hipócrates, Galeno, Jenofonte, Sócrates, Platón, Aristóteles, Plutarco y Pausanias; quizás se queden por fuera mucho otros grandes sabios y otros serán citados brevemente en el texto, pero profundizar demasiado en los aportes de los sabios griegos para la educación física y el deporte sería tema que demandaría la creación de otro texto.

Los aportes de Homero en sus magnas obras. Los juegos en honor de Patroclo

Homero, cuyo nombre real fue Melesígenes, fue el gran escritor griego que vivió probablemente en algún momento entre los siglos XII a. C. y VIII a.C., el cual, en sus textos — la *Ilíada* y la *Odisea*—, incluye los primeros registros de competencias atléticas y aborda la idealización del agón como fuerza necesaria para la búsqueda anhelante de lo absoluto, de la belleza y del valor. El libro XXIII de la *Ilíada*, obra maestra de la literatura griega, describe los juegos funerales dados en honor a Patroclo, el amigo fraternal de Aquiles que murió en la guerra de Troya (Lopategui, 2002, p. 39; Rodríguez, 2000, p. 35-36; Bazaco, 2011, p. 28-29). Los juegos en su honor estaban conformados por carrera de cuadrigas, boxeo, lucha, un duelo con lanzas, una carrera pedestre, lanzamiento de disco, arquería y lanzamiento de jabalina.

Se expone a continuación el fragmento de este canto que aborda la carrera pedestre. Este canto, independiente de su extensión, posee tal belleza, misticismo y detalle que es importante citarse, así:

> El Pelida sacó otros premios para la velocidad en la carrera. Expuso primero una cratera de plata labrada, que tenía seis medidas de capacidad y superaba en hermosura a todas las de la tierra. Los sidonios, eximios artífices, la fabricaron primorosa; los fenicios, después de llevarla por el sombrío ponto de puerto en puerto, se la regalaron a Toante; más tarde, Euneo Jasónida la dio al héroe Patroclo para rescatar a Licaón, hijo de Príamo; y entonces Aquiles la ofreció como premio, en honor del difunto amigo, al que fuese más veloz en correr con los pies ligeros. Para el que llegase el segundo señaló un buey corpulento y pingüe, y para el último, medio talento de oro. Y estando en pie, dijo a los argivos:
>
> Levantaos, los que hayáis de entrar en esta lucha.
>
> Así habló. Levantóse al instante el veloz Ayante de Oileo, después el ingenioso Ulises, y por fin Antíloco, hijo de Néstor, que en la carrera vencía a todos los jóvenes. Pusiéronse en fila y Aquiles les indicó la meta. Empezaron a correr desde el sitio señalado, y el Oilíada se adelantó a los demás, aunque el divino Ulises le seguía de cerca. Cuanto dista del pecho el huso que una mujer de hermosa cintura revuelve en su mano, mientras devana el hilo de la trama, y tiene constantemente junto al seno, tan inmediato a Ayante corría el divinal Ulises: pisaba las huellas de aquel antes de que el polvo

cayera en torno de las mismas y le echaba el aliento a la cabeza, corriendo siempre con suma rapidez.

Todos los aqueos aplaudían los esfuerzos que realizaba Ulises por el deseo de alcanzar la victoria, y le animaban con sus voces. Más cuando les faltaba poco para terminar la carrera, Ulises oró en su corazón a Atenea, la de ojos de lechuza:

Óyeme, diosa, y ven a socorrerme propicia, dando a mis pies más ligereza.

Así dijo rogando. Palas Atenea le oyó, y agilitóle los miembros todos y especialmente los pies y las manos. Ya iban a coger el premio, cuando Ayante, corriendo, dio un resbalón, pues Atenea quiso perjudicarle, en el lugar que habían llenado de estiércol los bueyes mugidores sacrificados por Aquiles, el de los pies ligeros, en honor de Patroclo; y el héroe llenóse de boñiga la boca y las narices. El divino y paciente Ulises le pasó delante y se llevó la cratera; y el preclaro Ayante se detuvo, tomó el buey silvestre, y, asiéndolo por el asta, mientras escupía el estiércol, habló así a los argivos:

¡Oh dioses! Una diosa me dañó los pies; aquélla que desde antiguo acorre y favorece a Ulises cual una madre.

Así dijo, y todos rieron con gusto. Antíloco recibió, sonriente, el último premio; y dirigió estas palabras a los argivos:

Os diré, argivos, aunque todos lo sabéis, que los dioses honran a los hombres de más edad, hasta en los juegos. Ayante es un poco mayor que yo; Ulises pertenece a la generación precedente, a los hombres antiguos, dicen que es ya de edad provecta, pero vigoroso, y contender con él en la carrera es muy difícil para cualquier aqueo que no sea Aquiles.

Así dijo, ensalzando al Pelida, de pies ligeros. Aquiles respondióle con estas palabras:

¡Antíloco! No en balde me habrás elogiado, pues añado a tu premio medio talento de oro.

Así diciendo, se lo puso en la mano, y Antíloco lo recibió con alegría. (Fragmento Canto XXIII, versos 740-800, de la *Ilíada* de Homero).

Es evidente en este fragmento, y en general en los poemas homéricos, la claridad en los ideales griegos, ideales enfocados en sobresalir, ser superior a los demás, alcanzar la gloria y el honor como máximas aspiraciones de la ética caballeresca y requisitos para alcanzar la heroicidad (Bazaco, 2011, p. 29-34).

Aportes literarios de Píndaro al deporte y la educación física

Poeta griego del siglo VI a. C. y V a.C., muy vinculado al deporte con sus odas triunfales en honor a los *olimpiónicos*. La importancia de sus obras, en el marco de la amplia gama de premios a la que tenía derecho el ganador en alguna de las pruebas, radica en que dicha victoria se convirtiera en una oda y fuera cantada con acompañamiento de instrumentos musicales. A pesar de la belleza literaria de sus odas, es importante resaltar que el valor o aporte de información deportiva es escaso, pues el triunfo era usado como pretexto para unir un misticismo desbordado, la alabanza a las deidades griegas y algunas alusiones al vencedor.

Se expone a continuación la *Oda Olímpica I,* escrita para Hierón de Siracusa al quedar como vencedor en las carreras de caballos en el año 476 a.C.:

> Supremos son los certámenes olímpicos, por una victoria en los cuales, hemos de celebrar a Hierón.
>
> Él tiene el cetro en Sicilia; es ornado por las virtudes todas y cantado por muchos poetas, por él convocados.
>
> Así, he de tomar la lira doria y he de cantar a su caballo Ferenico, que lo desposó con el poder de la victoria.
>
> Grande es su gloria en la colonia de Pélope, de quien se prendó Poseidón.
>
> Por cierto, muchas fábulas admirables engañan a los hombres, sobre todo si su narración se decora convenientemente; pero el tiempo deja al descubierto la verdad.
>
> De los dioses debe hablarse píamente.
>
> Yo diré de ti, hijo de Tántalo, cuando el padre de los dioses dispuso un banquete.
>
> Fuiste allí raptado por Poseidón y subido por él a la casa de Zeus, a donde, para este, vino después Ganimedes.
>
> Y como no aparecieras y fueras inútilmente buscado, se dijo que los dioses habían cortado tu cuerpo y comido tu carne.
>
> Yo no hablaré así de los dioses.
>
> En verdad, Tántalo gozaba grandemente del honor de los dioses, pero por su insolencia fue condenado a eterno castigo, porque entregó a los hombres el alimento de los dioses. Yerra quien a estos pretenda engañar.
>
> Los dioses, pues, a Pélope enviaron de nuevo entre los humanos; él ambicionaba casarse con Hipodamia.

Habiendo solicitado e impetrado el auxilio de Poseidón, venció a Enómao, ganó a Hipodamia de la cual tuvo seis hijos, y es venerado aún después de su muerte.

Verdaderamente es máxima la gloria de las Olimpiadas donde triunfó Pélope, y el vencedor goza para siempre una vida feliz.

Que se me conceda coronar con canto ecuestre a Hierón, pues nadie es más digno que él.

El dios te protege, Hierón.

Vencerás en la carrera de carros, y habré de celebrarte con un canto más dulce todavía.

La cumbre suma es de los reyes. No quieras ver más alto.

Goces siempre tú de esta felicidad, y yo sea, por mi poesía, insigne entre los griegos. (*Oda Olímpica I*)

La influencia literaria de Herodoto

Considerado el padre de la historia, Herodoto (484-425 a.C.), fue visto incluso más como un viajero que un historiador, pero sus relatos de las anécdotas de los Juegos Olímpicos nos permiten sentir el gran poder y prestigio que gozaban estas justas en ese período histórico. Como muestra de sus relatos, se expone el siguiente:

En el consejo de guerra que precedió a la batalla de Salamina, Temístocles habló como quien trata de conseguir la aquiescencia de todos. Entonces Adimante, hijo de Okitos, general de los corintios, le interrumpió:

—Recuerda ¡oh Temístocles!, que en las carreras del estadio se azota con vergajos a aquellos que parten antes que los demás.

—Sí, lo recuerdo. Pero recuerdo también que los que parten con retraso no son nunca coronados.

Otra anécdota, prueba visible del fervor y pasión griega por sus juegos, es la siguiente:

Llegaron junto a Jerjes algunos soldados fugitivos de Arcadia. Carecían de todo y pidieron que se les diera trabajo. Fueron conducidos a presencia del rey, y entre los distintos persas que los interrogaron, uno les preguntó insistentemente a que ocupaciones se dedicaban los griegos en aquellos momentos.

—Celebran ahora los Juegos Olímpicos y asisten a los certámenes deportivos y a las carreras de caballos —respondieron.

—¿Y en qué consisten los premios que se conceden a los vencedores? —siguió preguntando el mismo que los interrogaba.

—En una corona de laurel —respondieron aquellos.

Al enterarse el rey de que el premio no consistía en dinero, sino en una corona de laurel, exclamó:

—¡Qué gente más rara es esta! ¡Se muestran insensibles al interés y solo combaten por la gloria!.

Aportes teóricos de los grandes médicos de la Antigüedad: Hipócrates y Galeno

Hipócrates (460-370 a.C.) y Galeno (130-210 d.C.), los dos grandes médicos de la Antigüedad, coincidieron en su poco fervor y cierta apatía a la *gimnástica* y al deporte. Hipócrates, con un enfoque más higienista, aconsejaba a los atletas que «es bueno acostumbrarse a la fatiga y a la carrera, al *diaulo*, por ejemplo; pero no forcéis la marcha [...] trabaja, come, duerme, ama; pero hazlo todo moderadamente». Nótese su énfasis en la prudencia y moderación en cada actividad realizada.

Por otro lado, Galeno —de origen romano— fue un crítico acérrimo de la vida del atleta,[9] exponiéndolo de la siguiente manera: «El entrenamiento del atleta no aporta ventaja alguna a las obras esenciales de la vida [...] la forma del atleta que ha llegado a la plenitud constituye un estado precario y fácilmente modificable. Lo que ha llegado al apogeo no es susceptible de mejora, ni puede continuar en el mismo estado; por lo tanto, solo puede declinar» (*Discurso sobre las artes*, IX y ss.).

Cabe resaltar que Galeno nace y hace su obra en la época de decadencia del atleta griego, pues ya han pasado casi seis siglos desde el surgimiento triunfal de los Juegos Olímpicos (Valserra, 1944, p. 67), y la *gimnástica* y el deporte griego han perdido mucho de su esencia primigenia. Sin embargo, a pesar de su poco agrado a la dinámica del atleta griego, es un amante ferviente de los juegos de pelota, los cuales recomienda en el marco de su ejercicio médico y como consejos de vida:

9 Galeno no critica al atletismo en sí como una práctica deportiva, basa su rechazo en la forma degenerada en la que se vive el deporte en su época, como una evocación implícita de los buenos tiempos del deporte griego.

> Nadie antes que yo ha puesto de relieve la superioridad del juego de pelota sobre todos los demás. Es un juego fácilmente asequible a todos, pues tan solo requiere una pequeña pelota. Es un deporte completo, que lo mismo conviene al hombre vivaz que al indolente, y que hace trabajar todos los miembros del cuerpo, tanto superiores como inferiores. Es además un juego que pone en actividad y desarrolla la inteligencia. En él, el arte de las combinaciones tiene tanta importancia como la atención que hay que prestar para no dejar caer la pelota al suelo, para interceptarla y para recibirla uno mismo. La ventaja de un juego es considerable si ayuda al cuerpo y al espíritu a progresar, cada uno por su lado. Estos ejercicios paralelos permiten el desarrollo de las grandes facultades que las leyes públicas exigen a los jefes militares. Atacar oportunamente, disimular el ataque, aprovechar la ocasión, restablecer una situación delicada, ya por medio de la fuerza, ya gracias a una brusca estratagema, o mantener la ventaja obtenida, constituyen el talento de los buenos generales; en una palabra, el general debe unir a las cualidades de un guardián, las de un salteador: he aquí el resumen de toda la ciencia militar. Ahora bien, ¿hay acaso algún juego que, como el de la pelota, enseñe en el mismo grado a conservar lo que se ha conquistado, a recuperar lo que se ha perdido y a adivinar las intenciones del adversario? Mucho me admiraría si se me citara tan solo uno. La mayor parte de los demás juegos producen efectos contrarios, convierten el espíritu en algo inactivo, lo adormecen y lo embotan. Los atletas, por ejemplo, que se ejercitan para la lucha, procuran más engordar que adquirir valentía; algunos llegan a alcanzar tal corpulencia, que apenas pueden respirar. Difícilmente se podría hacer con ellos buenos generales u hombres de Estado; tanto en una monarquía como en una república, ello equivaldría a confiar estos oficios a los cerdos. (Fragmento del tratado *Sobre el ejercicio con pelota pequeña*).

Nótese su abordaje del juego de pelota como el mejor ejercicio posible, el cual incluye, según sus percepciones, beneficios como; el desarrollo equilibrado de los músculos del cuerpo; regulación de la intensidad de juego, aspecto que lo hace óptimo para cualquier persona independientemente de su edad; tiene bajo riesgo de lesión en comparación con otras prácticas y brinda la posibilidad de desarrollar inteligencia y relajar la mente.

Jenofonte y su aporte literario al mundo del deporte y la educación física

Jenofonte (430-354 a.C.) fue un historiador, filósofo y general del ejército griego. Se caracterizó por ser un amante del deporte, pudiendo ser espectador en múltiples oportunidades de los Juegos Olímpicos. Dentro de sus obras en el marco del deporte, se destaca su preferencia por la caza y la equitación, legando a la humanidad un tratado dedicado a esta ultima disciplina.

Dentro de sus aportes a la práctica de la caza encontramos el siguiente:

> Los que se dediquen a la caza sacarán de ella un gran provecho, pues asegurarán a su cuerpo una buena salud, mayor agudeza a su sentido visual y conseguirán retrasar la aparición de la vejez. Además, y en primer lugar, cuando se trate de llevar las armas en campaña por caminos difíciles, se encontrarán más aptos para soportar la fatiga, pues la persecución de la caza les habrá acostumbrado a esta especie de terreno. Por lo demás, no les hará, mella dormir al raso ni tener que observar una estricta disciplina, pues los que se hayan acostumbrado a soportar las fatigas de la caza ganarán además en valor moral.

Plutarco y su aporte en la «educación de los niños»

El gran moralista y biógrafo de la Antigüedad, Plutarco, escribió sus obras en plena decadencia del deporte griego. Uno de sus más valiosos aportes fue su obra *Educación de los niños*, donde realiza sugerencias frente a la formación física de los niños de la siguiente manera:

> Es conveniente no perder de vista el ejercicio físico. Precisa enviar a los niños a la escuela del *pedotriba* y que se ejerciten allí suficientemente para adquirir la armonía de sus líneas y fortalecerlos, pues la buena constitución adquirida durante la infancia es el fundamente de una vejez feliz. De la misma manera que en la estación debemos precavernos contra las crudezas del invierno, precisa adquirir durante la juventud, la templanza y la moderación, que son los viáticos de la ancianidad. (Capítulo XI)

Pausanias, el gran escritor de los Juegos Olímpicos

Es quizás el escritor griego que mayor cantidad de información nos ha aportado para el conocimiento de los Juegos Olímpicos. En su *Itinerario*, reposa la memoria visual y auditiva de sus visitas a todo Grecia y demás lugares, pues este era un gran viajero. Igualmente, en este mismo documento, se encuentran los nombres y hazañas de muchos *olimpiónicos* y otros héroes deportivos, incluyendo un listado completo de las estatuas de Olimpia con indicaciones del atleta por la cual se erigió, fecha en que vivió, tipo de hazaña realizada y sitio de realización.

Aportes filosóficos de Sócrates, Platón y Aristóteles al deporte y la educación física

Dentro de los aportes socráticos al deporte y la educación física encontramos que este consideraba que todo ciudadano debía mantenerse en condiciones óptimas para el servicio a la patria en caso de requerirse, enfatizando fuertemente en la importancia del entrenamiento físico para una buena aptitud física y salud (Lopategui, 2002, p. 42).

Sócrates, en sus inicios, efectuó su labor intelectual en el contexto del gimnasio, pero haciendo énfasis exclusivo en lo intelectual, relegando a un segundo plano la gimnasia corporal. Posteriormente se «retracta» cuando hace un llamamiento para conservar la preparación física en la educación de la juventud argumentando lo siguiente: «Porque el cuerpo es útil en todo lo que el hombre hace y en todos los usos del cuerpo es de gran importancia tener un alto grado de eficiencia física».

Tocqueville (1999, p. 17) comenta que, dentro de las críticas al deporte griego y particularmente a los atletas profesionales, Sócrates advertía una total falta de armonía en el desarrollo de las distintas partes del cuerpo, según la especialidad deportiva a la que se dedicara.

Por otro lado, Platón (428-347 a.C.), uno de los más grandes educadores del género humano y un notable luchador (López del Amo, 2006, p. 4), abordó el tema de la educación física en obras como *La República* y *Timeo*, donde expone

preocupaciones sobre la higiene, la estética y el cuidado del cuerpo por parte de los ciudadanos griegos (Pérez y Granados, 2017, p. 27).

Según Lopategui (2002, p. 42), en el *Timeo*, la *gimnástica* tiene importancia como el camino para darle la formación suficiente al cuerpo, como necesidad para la ascensión del alma hacia el bien, pues «el cuerpo solo no es verdaderamente bello, y el alma, si el cuerpo no le ayuda, no podría ser buena». Por otro lado, para Vicente (1988, p. 21); en *La Republica*, Platón plantea que «la formación inicial del individuo debía estar consagrada al desarrollo del cuerpo y al cultivo de la areté tradicional; la formación de cada ciudadano ateniense había de estar, por otra parte, en función de la misión que por su condición o rango humano le viniera determinada».

Platón también genera una crítica al entrenamiento atlético especializado de su época pues, según su percepción, la función de la educación es dotar al alma y al cuerpo de toda la perfección de la que son capaces, promoviendo esta filosofía educativa en el gimnasio y la palestra. Uno de sus más grandes aportes fue la fundación de la Academia, un gimnasio situado junto a los jardines dedicados al héroe Academo, en el cual enseñaba a sus discípulos. En un principio, reconoció la importancia de educar al individuo en su totalidad, es decir, desarrollando el plano intelectual, el espiritual y el físico, aunque finalmente se decantaría por una enseñanza intelectual y espiritual, alejándose del aspecto físico (Tocqueville, 1999, p. 17-18).

Aristóteles (384-322 a.C.), como discípulo de Platón y fundador de la escuela peripatética, tiene, dentro de sus aportes al deporte y la educación física, la creación de una escuela filosófica llamada Liceo, en la que recuperó el ejercicio natural para la educación, enfocándola a la enseñanza médica y a la salud, espacio donde igualmente hace una crítica similar a la de sus maestros, cuando estima de desproporcionada la gimnasia que realizan los atletas profesionales (Vásquez, 1989, p. 60; Lopategui, 2002, p. 42). De igual forma, reconoció ampliamente los grandes beneficios de la *gimnástica* metódica, criticando incluso la educación puramente militar espartana (Valserra, 1944, p. 71-72).

Este gran filósofo igualmente promovió el establecimiento y continuidad de una formación integral donde se atenúe la brutalidad de la gimnastica con el aporte de artes como la gramática, la música o el dibujo. Aristóteles relega la gimnasia a una técnica para fines por él considerados como secundarios pues, aunque contribuye a la salud y a la defensa de la patria, no contribuye a la gran tarea del hombre, «la tarea de la parte racional, liberada del cuerpo»

(Vásquez, 1989, p. 60). Este discípulo de Platón también fue partidario de la equidad en la *gimnástica*, pues consideraba que «el fin principal de la gimnasia es la educación de toda la juventud y no la de simplemente esa minoría de personas favorecidas por la naturaleza».

Capítulo VIII
Los juegos olímpicos de la Antigüedad[1]

Introducción

Los Juegos Olímpicos, en palabras de Cagigal (1985, p. 16), fueron un elemento natural y central de la vida griega, llegando a convertirse en la más notable institución deportiva de la historia y uno de los movimientos sociales y deportivos más importantes de la actualidad, junto con los campeonatos de fútbol. El proceso de inicio de los Juegos Olímpicos se gesta desde el año 884 a.C., época en la cual el rey de Élide, Ifito, generó la tregua sagrada con Licurgo de Esparta y Cleóstenes de Pisa, dotando de esta manera del calificativo de «sagradas» a sus ciudades, aspecto que impedía cualquier acto bélico en tiempo de juegos.

Los primeros Olímpicos se celebraron hacia el año 776 a.C., año donde los eleatas iniciaron el registro público de los nombres de los vencedores, y se efectuaron con periodicidad cuatrienal por disposición, según la leyenda, del oráculo de Delfos, en la luna llena siguiente al solsticio de verano (meses de

1 Para efectos de ampliación de la información contenida en este capítulo, se recomienda la lectura del texto «Los Juegos Olímpicos de la Antigüedad», escrito por el autor de esta obra en 2021.

julio a septiembre). Estos Juegos, en el marco de los panhelénicos, eran los más relevantes y de mayor prestigio para los griegos, adquiriendo su mayor apogeo hacia el siglo VIII a.C. (Wald, 1965. p. 5-6; Ángel, 1970, p. 13; Gillet, 1971, p. 31; Secco y Baridon, 1972, p. 89; Tocqueville, 1999, p. 16; Salvador, 2009, p. 43; Pérez y Granados, 2017, p. 26-27; Pérez, 2018, p. 159; Ayala, Ramírez y Ocampo, 2020, p. 20; Pérez, 2021; Pérez y Pérez, 2021; Pérez, Pérez y Londoño, 2021).

Obtuvo tal relevancia el ritmo inmutable de las olimpiadas y su periodicidad cuatrienal, que se convirtió en el origen del calendario griego, con igual periodicidad, permitiendo calcular de manera acertada las fechas de los acontecimientos importantes. Aunque hay quienes afirman que este sistema de medición del tiempo no alcanzó mayor relevancia pues «tuvo un carácter únicamente literario y no pasó jamás al dominio vulgar» (Wald, 1965, p. 6-7).

Los juegos, en sus inicios celebrados entre los meses de julio y septiembre, duraban uno a dos días y consistían en «ofrendas a los dioses, juramento de los participantes, la carrera del estadio, la entrega de los premios y el banquete final» (Guaschi, s. f., p. 26) y, ante la inclusión de nuevas pruebas deportivas, a partir del año 472 a.C. en la 77.ª Olimpiada, llegaron a durar entre cinco y seis días (Diem, 1966, p. 232), abarcando rituales o ceremonias iniciales y finales y; en lo deportivo, una simple carrera o estadio; luego carreras más extensas como *diaulo* o el *dólico*, lanzamientos, pentatlón, lucha, boxeo, pancracio, carrera con armas, competencias hípicas, entre otros. Además de los eventos deportivos, también se incluían concursos musicales, artísticos y literarios.

El ganador simbólico de los Juegos y máximo *olimpiónico*, era aquel que vencía en la carrera del estadio, aunque también se le otorgaba el grado del «mejor de los helenos» a aquel deportista que ganara en la carrera de armas.

Ante el dominio romano, y a pesar de la decadencia deportiva presente en Grecia, el emperador Augusto respetó y protegió los Juegos. Lastimosamente, ante la llegada de Teodosio, se genera la supresión de estos.

Nacimiento de los Juegos Olímpicos. Teorías y leyendas sobre su origen

En palabras de Forero-Nougués (2004, p. 36), los griegos opinaban que «la idea de los Juegos Olímpicos de la Antigüedad se atribuye a los dioses; pues de seguro que una cosa tan maravillosa no podría provenir sino de almas

superiores», la idea fue gestada como la manera de humanizar a los dioses y de divinizar a la humanidad.

Existen variadas versiones sobre el origen de los Juegos Olímpicos generadas desde diversos autores (Valserra, 1944, p. 86-87; Guaschi, s. f, p. 23; Diem, 1966, p. 194-205; Cagigal, 1985, p. 18; Le Floc'hmoan, 1969, p. 17-18; Gillet, 1971, p. 31; Ángel, 1989, p. 11-14; Rodríguez, 2000, p. 80-81: González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 17-19; Pérez, 2018, p. 167; Pérez, 2021; Pérez y Pérez, 2021; Pérez, Pérez y Londoño, 2021), unas con amplia influencia mitológica; otras con una base más realista y humana; otras con sentido funerario; e incluso unas versiones que se confunden entre la historia y la mitología.

Cabe igualmente resaltar que las tradiciones míticas contadas evidencian que el origen de los Juegos es muy anterior a las fechas estipuladas como iniciales: año 884 a.C. para la instauración de la tregua sagrada y año 776 a.C. contemplado como el comienzo de las aparentemente primeras justas,[2] respondiendo esta fecha al momento histórico donde seguramente el sofista Hippias de Elis inició la inscripción de los vencedores en las Olimpiadas como punto de partida del conteo de estas justas. Se exponen a continuación las principales teorías y leyendas sobre su surgimiento:

- La primera leyenda cuenta como Cronos y su esposa Rea, máximos habitantes del Olimpo, se convierten en padres de doce hijos, pero el Oráculo advierte a Cronos que uno de sus doce hijos será quien lo destrone. Ante esta noticia, Cronos decide que cada vez que tenga un hijo con Rea, se lo comerá, pero, con el último hijo, Rea lo engaña cuando, en lugar de darle el recién nacido, le da una piedra envuelta en pañales y este se la come. Rea entrega a su hijo al cuidado de cinco guardianes, los cuales lo crían. Este hijo es Zeus, quien, en su infancia, desafía a su padre para disputarle el dominio del universo, la supremacía sobre los dioses y para recuperar a sus once hermanos del vientre de su progenitor. Ante su victoria, Zeus crea los Juegos como recuerdo de su proeza.

2 Rodríguez (2000, p. 82) comenta en su texto que; según hallazgos arqueológicos aportados por los griegos Flegón y Eusebio, hay dudas sobre los datos aportados por Hippias, pues se han encontrado nombres de vencedores previos a Koroebos de Élide, existiendo un vacío de al menos cien años, unas veintisiete Olimpiadas efectuadas solamente con la carrera de estadio, dato que ubicaría la fecha inicial de los juegos sobre el año 884 a.C.

Es al mismo Cronos, padre de los dioses, a quien le fue consagrado el monte Kronion en Olimpia.

- En otra leyenda, se perfila al mismo Zeus como su creador, en gesto de celebración por su triunfo sobre los Titanes, victoria que indicaría el triunfo de la cultura sobre la fuerza bruta.
- Existe también la leyenda del desafío de Zeus a los cinco hermanos Curetes; sus guardianes, mediante una carrera. Al vencedor, se le entregaría una corona de olivo salvaje, «del árbol traído de la tierra del legendario pueblo de los hiperbóreos y plantado en Olimpia» (Briceño, 1990, p. 16). Quizá de esta leyenda se desprenda la preponderancia cultural de Zeus en Olimpia.
- Otra leyenda perfila a Heracles, dáctilo cretense, como el organizador de una carrera para sus hermanos Epímedes, Idas, Peonios y Jassios, contienda en la que se premió al vencedor con una corona de olivo, y se instituyeron los juegos como celebración de este triunfo. Carl Diem (1966, p. 194) propone que la carrera relacionada con esta leyenda se asocia con que Rea, la esposa de Cronos, «confió a Zeus recién nacido a estos dáctilos [...] y el mayor de estos, Heracles, organizó esta carrera (para entretener al neonato Zeus)».
- El rey Heracles debía decidir cuál de sus cuatro hijos le sucedería en el trono, y no sabía a cuál de ellos legarle su poder. Para tal fin, convocó a una carrera en honor a Zeus, para que le sucediera en el trono aquel que resultara vencedor. En la carrera, resulta vencedor Epeo quien, en honor a su abuelo Atlio, decide celebrar una carrera cada cuatro años. (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 18).
- Otra teoría bien controvertida es la que perfila el surgimiento de los juegos como una creación fenicia traída a Grecia a través de las migraciones poblacionales. Según Boutros (1977, citado en Bazaco, 2011, p. 21), el fundador de los juegos fue Melkarte, un ciudadano de Tiro que, en Corinto fue llamado Melikertis, llamado en Olimpia Heracles y en Roma denominado como Hércules; quien institucionaliza los juegos en honor al dios de Tiro, Baal, o Zeus para los griegos. Se dice que Melkarte era de origen fenicio y llegó a Olimpia con todas sus tradiciones y cultos.
- Por otro lado, Flegón de Trales decía que fue Piso, héroe epónimo de Pisa, quien los repone luego del dáctilo Heracles. Igualmente, se cree que el restaurador —sucesor de Hércules— fue el cretense Klymenos

(Rodríguez, 2000, p. 81), quien cedería el dominio de los juegos y su trono al eleata Endymeon, reinstaurándose los juegos en Elis (Diem, 1966, p. 195). A Klymenos se le atribuye igualmente «la introducción del culto a Zeus, anteriormente limitado a Creta, pero gracias a él, adoptado por los aqueos y llevado a Olimpia [...] antes de la migración doria, aproximadamente en el año 1100 a.C., ya se encontraban altares de Zeus y Hera en las cercanías de Olimpia» (Schöbel, 1968, p. 16).

- De todas las teorías, una de las que goza de mayor aceptación, coherencia histórica, además de haber sido registrada por Píndaro, es la historia de Pélope, hijo de Tántalo; quien, luego de muchas aventuras, llega a Pisa donde reina el cruel rey Enómao, descendiente de Ares, quien tenía una hermosa hija llamada Hipodamia. Este rey, luego de una visita al oráculo, es advertido que moriría en manos de su futuro yerno, razón por la cual siempre se ingeniaba la manera para matar cualquier pretendiente para su hija, en una prueba de carros de carreras (cuadrigas), competencia donde era bastante hábil. Después de la muerte por degollamiento de cuarenta y dos pretendientes, aparece Pélope, quien, queriendo desposar a Hipodamia, se entera de las intenciones del rey y soborna, apoyado por ella, a Mirtilo, conductor del carro de Enómao, reemplazando las clavijas de las ruedas por cera (otros dicen que fue ayudado por Poseidón). De esta forma, el rey muere trágicamente y es sucedido por Pélope, quien recibe también como premio la región de Elis. Pélope, en agradecimiento al favor de los dioses, instituye los Juegos e incluso contaba con su sepulcro, al igual que Hipodamia, en las tierras olímpicas.
- Se dice también que Hércules, hijo de Alcmena, el héroe dorio de los doce trabajos, los instituyó como tributo a Zeus por la alegría que le trajo el haber matado a Augias, rey de Elida (Ángel, 1989, p. 12), quien le solicitó limpiar los establos. Negándose el rey a pagar por sus servicios, fue asesinado, y quedó Hércules con el dominio de sus tierras (Bonett, 2004 , p. 151-152). Otra versión adaptada de esta leyenda ubica a Hércules cumpliendo el trabajo de limpiar los establos del rey Augias, razón por la cual Hércules decide desviar el cauce de un río y así limpiarlos con mayor facilidad. El río fue desviado con apoyo de Zeus y, para agradecerle, este sacrifica un jabalí y decide restaurar los Juegos (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 19).

- Dentro de las teorías de carácter histórico que gozan de gran aceptación, se encuentra que el origen se haya dado por el pueblo de los pelasgos, que «poblaron el lugar antes que los griegos, adoraron un manantial dedicado a los dioses y levantaron aras en honor a Rea y Cronos. Habían elevado también un altar para venerar a la diosa madre de la tierra, Gea» (Schöbel, 1968, p. 18). Posteriormente, Gea terminaría por ser transformada en Hera, la esposa de Zeus; encontrándose en los hallazgos arqueológicos que el templo más antiguo está dedicado a esta deidad femenina (Diem, 1966, p. 195).
- Se atribuyen también orígenes desde las practicas funerarias, pues, por el año 1500 a.C., en Micenas, se realizaban juegos funerarios, carreras de carros arrastrados por caballos con aurigas a campo abierto, en homenaje a héroes muertos[3] (Altuve, 1997, p. 16).

Las historias contadas hasta el momento están ubicadas cronológicamente antes del siglo XV a.C., aspecto que evidencia, al menos desde la tradición literaria antigua, la preexistencia de los juegos antes de las fechas históricamente divulgadas. Las teorías posteriores, más perfiladas a las fechas tradicionalmente aceptadas son las siguientes:

- Cuenta la historia que luego de la guerra de Troya, los heráclidas habrían sido conducidos al Peloponeso por Oxilo; nuevo dueño por tradición familiar del trono de Élide quien, como celebración de su ascenso al poder, restaura los juegos (Rodríguez, 2000, p. 81).
- Dentro de las teorías del origen histórico y definitivo de los juegos, encontramos a Ifito, el rey de Elida, quien hacia el año 884 a.C., organizó los juegos luego de que la pitonisa de Delfos le recomendara restablecerlos para liberar al país de una peste que le estaba afectando y traer la paz. Ante esta recomendación mística, Ifitos firma una tregua sagrada con Licurgo y con Cleóstenes, dándose así el establecimiento de la ekecheiria cuatrienal, convirtiendo temporalmente a la Elida en un Estado neutral, como lo confirmaría un texto encontrado en un disco antiguo: «Olimpia es lugar sagrado. Quien ose pisar este suelo con fuerzas armadas, será

3 Una de las referencias literarias más ricas en el marco de los juegos funerarios, a pesar de su incertidumbre cronológica, la ofrece el Canto XXIII de la *Ilíada* de Homero, obra maestra griega de gran recomendación para su lectura.

> vituperado como blasfemo. Tan inicuo es también todo aquel que no venga un crimen, estando ello en su poder» (texto anónimo, citado por Diem, 1966, p. 196).

Incluso el mismo Homero, cuyas obras están datadas sobre el siglo VIII a.C., hace una defensa implícita de las fechas en cuestión en la *Ilíada*, cuando comenta que Néstor había enviado una cuadriga a Elis, con objeto de recibir allí un premio, probablemente refiriéndose a Olimpia (Diem, 1966, p. 196), y, cuando comenta que «no has de llevarte el trofeo sin prestar juramento» (Fragmento Canto XXIII), ambas referencias bien podrían estar haciendo alusión a los Juegos Olímpicos.

Proceso de organización de los Juegos Olímpicos Antiguos. Protocolos previos, entrenamiento en Elis, objetivos y requisitos de admisión

En los primeros momentos de las justas olímpicas, Pisa y Élide se alternaban la organización del festival. Aproximadamente desde el año 776 a.C. hasta el 748 a.C., estuvo en manos de Elis. Luego, el rey de Argos les arrebató el dominio, transfiriéndolo a los pisatos, quienes los administraron desde el año 748 a.C. hasta el año 680 a.C. Finalmente, Elis ayudada por Esparta, se hizo definitivamente con el control de los juegos. Esta rivalidad llevó finalmente a la destrucción de Pisa por parte de Elis y Esparta sobre los años 572 a. C. a 568 a.C. (Diem, 1966, p. 198).

El proceso de organización de los juegos se generaba a partir de la proclamación de la *ekecheiria* o «tregua sagrada»,[4] un premio anticipado que recibían las ciudades griegas en el cual se suspendían todo tipo de actividades

4 Según Pastor, Aguilera y Villena (2008, p. 71), la tregua no suponía, como se ha venido creyendo, una interrupción de todas las guerras, sino más bien la garantía de que los asistentes a los juegos serían respetados y protegidos tanto en su viaje de ida como de vuelta de estas justas olímpicas, pues cualquier ofensa a ellos sería considerada un delito religioso. Como prueba de ello, se sabe de la existencia de tablillas que pueden considerarse como salvoconductos para los atletas que debían atravesar zonas de guerra en su camino hasta Olimpia e incluso hay pruebas de imposiciones de multas de doscientos dracmas de plata, por la contravención de esta orden (Wald, 1965, p.7, 13-14).

guerreras, decretada ante la proximidad de la fecha de inicio de los juegos, con duración hasta la finalización de las justas. Esta tregua adquirió tal relevancia que incluso «las tropas que en ocasiones se veían en la necesidad de atravesar este territorio (Olimpia) solo lo hacían con las armas depuestas (Wald, 1965, p. 7). Según Briceño (1990, p. 48), era tal el gusto de los pueblos por la llegada de los heraldos y la correspondiente tregua, que incluso «se tenía la costumbre de ofrecerles regalos de gozosa bienvenida».

Posterior a esta proclamación, los *teores* eleos o *espondroforos*, tres heraldos escogidos de la aristocracia griega, eran las personas asignadas para anunciar la tregua sagrada y, por tanto, la proximidad de la máxima fiesta deportiva a la población griega (Le Floc'hmoan, 1968, p. 37; Gillet, 1971, p. 32-36; Cagigal, 1985, p. 19), puesto que solo ellos, incluyendo sus colonias, podían ser partícipes de estas justas. Estos embajadores de la voluntad deportiva griega alcanzaban a llegar a lugares tan lejanos como Egipto y Crimea en búsqueda de sus conciudadanos, siendo siempre escoltados por los ejércitos griegos.

Los deportistas, tras cumplir efectivamente los requisitos que se expondrán posteriormente, debían trasladarse hacia Olimpia poco antes del *parasceve* o la víspera de la primera jornada competitiva.

Dentro de las obligaciones del deportista postulante a competir en los Juegos Olímpicos, se encontraba entrenar de manera rigurosa mínimo durante un mes en Elis, terreno situado en la llanura de río Peneios sobre la orilla sur; dotado de dos pistas para el pedestrismo; un gimnasio que contenía el *plethrion*, espacio para pruebas por edades y probablemente enseñanzas especiales; otro gimnasio más pequeño enfocado a los entrenamientos del pugilato; y el *malthos*, un espacio con suelo blando para el entrenamiento de los jóvenes. Además de los espacios deportivos, Elis contaba con una plaza donde estaba la casa consistorial, espacio para la formación teórica y archivo de las actas y libros, un sitio para la meditación y relajación, el edificio de los preparadores, un teatro y algunos templos. Este sitio destinado al entrenamiento; abría sus puertas diez meses antes de las justas y estaba coordinado por los preparadores, personal formado para la supervisión del proceso de entrenamiento de los atletas (Diem, 1966, p. 206-207; Briceño, 1990, p. 59-63).

Aproximadamente un mes antes del inicio de los juegos, iniciaban las procesiones compuestas por los deportistas, entrenadores, familiares y amigos desde Elis hacia Olimpia, tomando siempre la vía dispuesta junto al mar, es decir, el camino largo o ruta de Pyrgos. En la procesión, se hacía una pausa

sobre la fuente de Piera para inmolar un cerdo y hacer los lavatorios que permitieran a los atletas llegar en absoluta «pureza» para el favor divino. El día previo al inicio de los juegos se destinaba, ante la llegada de las procesiones, a las visitas a todos los templos y altares de Olimpia, iniciando por el Templo de Zeus, realizando multiplicidad de ofrendas y de sacrificios en su honor.

Los juegos estaban coordinados y juzgados por los *helanódicas*, miembros del Consejo Olímpico, designados de las familias nobles y formados por la ciudad de Elis;[5] para cumplir funciones de administración y control de la ciudad atlética, pago de los juegos,[6] designación de heraldos de la tregua sagrada, dirección y vigilancia de las pruebas, recepción de inscripciones, selección de participantes, supervisión de los entrenamientos, distribución de los deportistas según edad, impartición de los castigos y premios, y la toma de decisiones en eventuales litigios.

Estos jueces, como la personificación de la dignidad olímpica, siempre vestían de color purpura acompañados con una corona de laurel, y tenían a su cargo a los jueces de línea de salida y los de línea de meta, previamente entrenados para tal fin. Dentro de las funciones adicionales de los *helanódicas* figuraban la inscripción de los vencedores en las listas oficiales y la colocación de sus estatuas (Ángel, 1989, p. 26).

La cantidad de *helanódicas* fue variable. Eran dos hasta la 25.ª Olimpiada, uno asignado por Pisa y otro por Elis; luego la cifra aumentó a nueve (tres para la vigilancia de certámenes hípicos, tres para el pentatlón y tres para los demás eventos deportivos). Aumenta posteriormente a doce, correspondientes a la cantidad de familias eleatas, sosteniéndose finalmente la cifra de diez *helanódicas*, desde la Olimpiada 108.ª (348 a.C.) hasta el resto de la historia olímpica antigua (Diem, 1966, p. 221; Rodríguez, 2000, p. 88; Pastro, Aguilerar y Villena, 2008, p. 75).

Por encima de los *helanódicas*, estaban los *nomofilaques*, una corte suprema que velaba por el estricto cumplimiento de las reglas olímpicas, integrantes del Consejo Olímpico — organismo más importante del sistema organizativo—, única institución que podía refutar las decisiones de los *helanódicas*, sin

---

5 Según Diem (1966, p. 221), gracias a los textos antiguos, se sabe que los primeros *helanódicas* fueron Oinomaos y Pélope.

6 Según Pastro, Aguilera y Villena (2008, p. 75), ser un *helanódica* era un gran honor, una gran oportunidad de sobresalir en la sociedad helénica, aunque también acarreaba ser parte importante del financiamiento de los juegos, como acto litúrgico o servicio público.

revocarlas, sino multando al helanódica infractor (Ángel, 1989, p. 25). Entre las funciones del Consejo estaba también la búsqueda de la financiación para los juegos (Forero-Nougués, 2004, p. 49), la administración del erario del tesoro de Zeus «compuesto por los tributos que debían pagar todas las ciudades participantes en concepto de ayuda militar, alquiler de terrenos, donaciones y sanciones de los participantes [...] además designaban a los jueces y cargos inferiores» (Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 75).

El Consejo Olímpico, los *nomofilaques* y los *helanódicas* se apoyaban para el cumplimiento de sus funciones por árbitros auxiliares y los *rhabdphoroi* o portalátigos, quienes, junto al *heryx*, estaban encargados de la difícil tarea de impartir directamente la autoridad.

Además del equipo organizador previamente citado, había un personal de apoyo logístico, como los *fedrintas*, los cuales estaban encargados del mantenimiento del estadio gracias a sus habilidades como escultores, también estaban los cocineros, los guías, entre otros (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 21).

Al inicio del primer día, luego del toque de las trompetas y clarines, se hacia el cortejo oficial; primero los *helanódicas*, luego los representantes de las ciudades, los personajes celebres, extranjeros notables y, por último, los atletas.

Dentro del protocolo inicial, un *heryx*, el mensajero de la autoridad, levantando su mano, imponía silencio y, acto seguido, un heraldo en el centro del estadio hacía el llamamiento a todos los atletas, los presentaba de manera individual, con el fin de someterlos a juicio público en caso de que fallara en alguno de los requisitos de participación, aunque los *helanódicas* ya habían revisado con detenimiento los antecedentes de cada competidor. El heraldo asignado preguntaba a los espectadores lo siguiente: «¿Hay alguien entre vosotros que pueda reprochar a alguno de estos atletas un nacimiento impuro, el no ser de condición libre, el haber sido castigado con penas infamantes o el ser hombre de costumbres indignas?» (Valserra, 1944, p. 95).

Luego les hacían prestar juramento a atletas, padres y entrenadores sobre el cumplimiento de los tiempos de entrenamiento mínimo, preparación específica para las pruebas, compromiso de no trasgredir las normas establecidas y combatir lealmente y con nobleza. En caso de que el deportista fuera menor de edad o un efebo, los padres o algún familiar cercano harían el juramento (Ángel, 1989, p. 24).

De igual forma, los jueces hacían juramento respecto a tomar sus decisiones justamente, de manera imparcial, sin dar cabida a sobornos y dar confiden-

cialidad a la información de los participantes admitidos y rechazados (Wald, 1965, p. 8; Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 72).

Posterior a la ceremonia de juramento, en los días siguientes y en un orden que no se puede establecer con absoluta certeza, se generaban las competencias deportivas. Luego existía una ceremonia de sacrificios en honor a Zeus, se retomaban las competiciones deportivas y, al finalizar, las justas, se hacía la premiación de los vencedores, un acto de agradecimiento a Zeus y un banquete final.

Los atletas y entrenadores estaban obligados, desde la XV Olimpiada[7] hacia el año 720 a.C., a competir totalmente desnudos y descalzos; se sabe que en las primeras justas olímpicas podían hacer uso de un taparrabos o falda llamada *perizona* (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 21; Pérez Feito, 2009, p. 271).

Los objetivos de los juegos podemos resumirlos en cuatro, que claramente identifican estas prácticas deportivas. El primero, un interés ritual mitológico, enfocado en agradar a los dioses y rendir tributo con sus hazañas. Un segundo interés que Rodríguez (2000, p. 82-83) argumenta como ritual funerario (*agón epitaphios*), que ofrecía un espectáculo deportivo que honrara el alma del difunto y su familia e imaginaron que «cuanto les gustara a los hombres y a su espíritu (*psique*) en la tumba, eso debería gustar a los dioses» (Briceño, 1990, p. 23). Un tercer objetivo es expuesto por Wald (1965, p. 7), cuando argumenta que «estos juegos podían llegar a suprimir, por lo menos en parte, el individualismo que caracterizaba a los helenos» , tomándose este interés como civismo o solidaridad deportiva.

Por último, hubo otro interés enmarcado en la «comparación de esfuerzos individuales en pro de destacarse sobre los demás» (Altuve, 1997, p. 18), pues no podemos olvidar que la agonística o la necesidad de competencia es una de las características primarias del comportamiento griego, traducido en la necesidad de ser el primero (*protós*), el mejor (*aristós*) y alcanzar la gloria (*timé*) (Pastor Aguilera y Villena, 2008, p. 66).

Cabe aclarar que, aunque la victoria era su objetivo, esta debe ser vista como un factor cualitativo, es decir, el logro de la hazaña personal nunca vista desde el enfoque cuantitativo, el récord numérico a vencer, puesto que los

7 Certeza absoluta del motivo por el cual se instituye esta norma no existe, pero, entre las justificaciones, se citan varias; como la ocasión en que una mujer llamada Calipatea se filtró entre los espectadores para ver competir a su hijo, también de que fue promovida por Esparta para ostentar la estética corporal y gran fuerza física de sus atletas.

griegos «nunca tuvieron en sus competencias deportivas otra ambición que la del triunfo sobre sus competidores directos» (Brohm, 1982, p. 83).

Para mayor comprensión sobre la lógica deportiva griega y su objetivo en estas prácticas, veamos lo expuesto por Vidart (1986, p. 286) cuando comenta que

> lo importante era que un olimpiónico fuera más rápido, más fuerte o ágil que otro; que el disco y la jabalina, cuyo peso y forma eran variables, cayeran más lejos que los del atleta rival. No existían pues, ni tiempos ni espacios privilegiados, es decir, deshumanizados; no se trataba de establecer marcas memorables, eminentes y de superarlas olimpiada tras olimpiada o juego tras juego.

Aclarando que, aunque los griegos pudieron haber llegado a medir sus tiempos y distancias, esto no se hizo, no por falta de instrumentos apropiados como argumentan algunos autores como Altuve (1997) (no olvidemos que la clepsidra ya existía como instrumento de medición), sino más bien porque no había interés en el récord; lo realmente importante era la pura victoria y el disfrute de esta.

Para tener el gran honor de competir en los Juegos Olímpicos, aunque desconozcamos si se trataba de un proceso eliminatorio, una designación patria o un asunto voluntario, se sabe, según datos aportados por diversos autores (Valserra, 1944, p. 90; Diem, 1966, p. 205-206; Guaschi, s. f., p. 24; Ángel, 1989, p. 23; Gillet, 1971, p. 32; Pérez Feito, 2009, p. 271; Pérez, 2018, p. 169-170; Pérez, 2021; Pérez y Pérez, 2021; Pérez, Pérez y Londoño, 2021), era necesario cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser hombre de pura raza helénica, norma que es derogada posteriormente permitiendo la participación de otras culturas, pero jamás la participación de mujeres.
- Ser hijo legítimo de padres griegos.
- Ser libre, no haber cometido ningún crimen, impiedad ni sacrilegio. En la ceremonia inaugural eran sometidos a juramento sobre su libertad ante la majestuosa estatua de Zeus, e incluso a que el pueblo les juzgase si conocían algún impedimento para su participación.
- Haberse sometido a un estricto proceso de entrenamiento de al menos diez meses, previos al inicio de las competencias. Estaba a disposición

la ciudad de Elis y sus amplios espacios de entrenamiento para tal fin, pero podrían entrenarse en otros espacios geográficos de su preferencia durante nueve meses y entrenar por lo menos un mes en Elis. Este proceso debía ser documentado como prueba y juramentado ante la estatua de Zeus.

- Hacer arribo a Elis, por lo menos treinta días antes de los juegos, para partir desde allí a Olimpia, ubicada a cincuenta y siete kilómetros de distancia.

Cualquier infracción a las normas establecidas en los Juegos era severamente castigada y, aunque esto implicara un castigo o multa en especie, lo que más afectaba al griego era su orgullo y el de la patria que representara, pues el atleta griego luchaba por el honor de conquistar la victoria para satisfacción propia y para el agrado de los dioses.

Participantes, premios, castigos y comportamiento de los espectadores en los Juegos Olímpicos

En los Juegos Olímpicos, existían tres categorías de participantes; los hombres maduros, que debían tener más de veinte años; los jóvenes efebos o imberbes, con edades entre los dieciséis y veinte años y; los niños, que debían tener entre doce y dieciséis años (Valserra, 1944, p. 106). El atleta que deseaba participar, se inscribía a título individual, no de forma estatal (Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 71); aunque existía un proceso de reclutamiento enfocado principalmente en las familias más distinguidas de Grecia, pues participar en estos juegos era un grandioso honor, además de que los costos de entrenamiento solo podrían ser cubiertos por personas con amplio acceso a recursos (Briceño, 1990, p. 57).

La recompensa principal de los *olimpiónicos*, como cumbre de la dicha, mayor honor al que podía aspirar un ciudadano griego y máximo favor de los dioses, era una corona de ramas de un olivo (*stephanós*) plantado supuestamente por Hércules, con la que había adornado a sus hermanos, consagrándolo posteriormente a Zeus, y que, «por tradición, debía ser cortada con un cuchillo de oro por un niño de doce años de noble alcurnia, cuyos padres aun vivieran» (Pérez Feito, 2009, p. 271). Posteriormente, según comenta Gillet (1971, p. 37),

también les fueron otorgados trípodes de algún metal precioso; se cree incluso que ambos premios se dejaban como tributo, por parte de los vencedores, a los dioses o en el altar patrio. El protocolo para la proclamación del vencedor se iniciaba en el momento en que dos heraldos hacían sonar sus trompetas, como señal para solicitar el silencio del público, el cual debía ponerse de pie para que un heraldo designara el vencedor, siendo resaltados también tanto el padre del atleta como su ciudad natal (Wald, 1965, p. 9-10; Diem, 1966, p. 224).

La entrega de la corona de olivo se instituyo solamente desde la sexta Olimpiada, luego de otra visita al oráculo de Delfos, consultando la premiación más acertada para los vencedores, cuya respuesta fue: «Ifitos, no des a los vencedores ramas de manzano, sino ciñe su cabeza con el brote del olivo silvestre que encuentres ahora envuelto en fina telaraña» (Flegón, citado en Diem, 1966, p. 224).

Igualmente, además del honor de ser considerado un héroe para su ciudad natal, el ganador tenía derecho a un recibimiento triunfal que en ocasiones se efectuaba haciendo una brecha a la muralla,[8] como símbolo de que la ciudad del vencedor no necesita murallas si allí se gestaban vencedores olímpicos. Desde el año 544 a.C., les eran erigidas estatuas de bronce o mármol que, si el atleta ganaba en tres ocasiones consecutivas, el artista estaba obligado a hacerla con tal grado de perfección que debía ser una copia fiel, sin exceder su tamaño real; además, le eran compuestos poemas o los célebres epinicios de Píndaro, como memoria lirica de sus proezas; contaría con un sitio de honor en el teatro de su patria natal y «el gimnasio donde se haya entrenado llevaría su nombre» (Diem ,1966, p. 226-227; Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 85).

Por último, la manutención del atleta correría por cuenta de la ciudad; temporalmente o de forma vitalicia como en el caso de Atenas. Además, estaría exento del pago de impuestos en algunas ciudades, aspecto fuertemente criticado, pues el deporte, desde estas determinaciones, se convirtió en una actividad hecha para fines de obtener beneficios materiales, en contradicción con el espíritu de la recompensa no material representada en la corona de olivo, símbolo de la procedencia divina de los juegos (Valserra, 1944, p. 106; Diem, 1966, p. 226; Ángel, 1970, p. 14; Gillet, 1971, p. 37-38; Le Floc'hmoan, 1968, p. 43; Pérez, 2018, p. 171; Pérez, 2021).

---

8 La noticia de la victoria era enviada con rapidez a la patria natal del olimpiónico, gracias al uso de palomas mensajeras.

Además de los premios ya citados, existía también la costumbre de que aquel deportista que ganara una prueba específica por tres años consecutivos recibía el título honorífico de *triastes*. También a aquellos que ganaran todo el ciclo de juegos panhelénicos, les era otorgado el título de *periodonikes*, considerándose como un héroe e incluso los deportistas que ganaran la carrera de armas y la lucha eran llamados *aristos hellenon* o el mejor de los helenos (Diem, 1966, p. 222-228; Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 66).

Respecto a los castigos, se sabe que los griegos aplicaban severas sanciones a quienes infringieran las leyes de los juegos; azotes o exclusión perpetua de las justas a aquellos que estafaban la salida en carrera, mataran a su adversario, molestaran a los demás participantes o efectuaran trampas en el sorteo; además de multas a quienes ejercieran algún acto o tentativa de soborno, infringieran la *ekecheiria* o se rehusaran a combatir (solo se reportó un caso en la historia antigua) e incluso por simplemente llegar tarde a la prueba.[9] A pesar de la severidad de muchos de los castigos, el considerado como principal fue la exclusión perpetua, puesto que otorgaba el calificativo de indigno al atleta y «ser tachados de indignos era peor que la misma muerte» dada la lucha permanente por los hombres griegos por alcanzar la nobleza como cualidad máxima (Wald, 1965, p. 14).

A pesar de la fama de los griegos como hábiles en las estratagemas, se sabe de dos casos de soborno en los Juegos Olímpicos de la Antigüedad. El primero tiene como protagonista a Eupolos de Tesaglia en la Olimpiada 98.ª correspondiente al año 388 a.C., quien, con el fin de ganar su corona de olivo y demás premios anexos, decidió comprar a sus adversarios, Pritoneo de Cicico, Agetor de Arcadia y Fornión de Halicarnaso. El otro caso fue causado por el pentatlonista Callipo; por haber comprado a sus adversarios y haberse negado al pago de la multa, estuvo a punto de descalificarse la delegación de Atenas, pero lograron remediar la multa rápidamente.

Se acostumbraba igualmente castigar a aquellas ciudades que falsificaran el origen real de los atletas que los representaban aunque años después se permitió el traslado y fuga de talentos, evidencia primaria de la profesionalización deportiva que se venía gestando. Estas multas a los Estados recaían en manos del atleta, su familia y hasta la ciudad misma, destinándose el producto de las

9 La noticia de la victoria era enviada con rapidez a la patria natal del olimpiónico, gracias al uso de palomas mensajeras.

mismas a erigir estatuas,[10] las cuales, en su pedestal, en unos versos breves, rezaban que «la victoria en Olimpia no se consigue gracias al soborno, sino mediante la ligereza de las piernas» (Valserra, 1944, p. 85-86).

Otros castigos, a manera de multa en dinero, estaban destinados a aquellos que afectaran la *ekecheiria* o tregua sagrada, registrándose solo dos casos en la historia de los juegos; el primero de estos fue registrado el año 363 a.C., en la 104.ª Olimpiada, cuando las tropas espartanas no quisieron deponer armas para el paso por Olimpia. El otro caso fue protagonizado por Filipo de Macedonia, quien pagó una gran multa por la hostigación de sus soldados a un grupo de peregrinos en camino a Olimpia (Entrala, 1980).

Los espectadores a los juegos eran multitudinarios, aumentaban progresivamente en cada Olimpiada, lo que se evidencia por las múltiples adecuaciones arquitectónicas de las instalaciones para los espectadores.

Había grandes comitivas de visitantes de todas las clases sociales; representantes de las principales ciudades del mundo helénico que venían prioritariamente a los juegos y aprovechaban para realizar sacrificios o dejar ofrendas en honor a Zeus. Llegaban cantidad de mercaderes, titiriteros, acróbatas, prostitutas, videntes, políticos, grandes filósofos y sabios; visitantes que convertían a Olimpia en una feria mundial, en un gran festival callejero, en el mayor escenario para darse a conocer ante un público cosmopolita (Valserra, 1944, p. 91; Le Floc'hmoan, 1969, p. 38; Ángel, 1970, p. 14; Pastor, Aguilera, Pastor y Villena, 2008, p. 76-77), demostrando que «toda manifestación del espíritu griego encontraba eco en Olimpia, fuese artística, científica o política» (Diem, 1966, p. 200). Se sabe que incluso, no se encontraba prohibida la presencia de bárbaros y esclavos, pero sí de las mujeres.

De la misma manera, los juegos olímpicos también fueron un escenario donde políticos, magistrados y tiranos llegaban a entablar relaciones políticas, firmar tratados y pactar acuerdos, amparados por la tregua sagrada reinante (Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 76-77, 92-93); además constituía un espacio propicio para ganar adeptos, quizá convirtiéndose en uno de los primeros escenarios proselitistas de la humanidad.

Según Gillet (1971, p. 33-35), en tiempo de juegos, las instalaciones de Olimpia no alcanzaban a albergar la gran cantidad de visitantes provenientes de dife-

10 Según datos aportados por Gillet (1971) y Le Floc'hmoan (1969), en cuatro siglos solo se erigieron un total de doce estatuas provenientes de recursos de multas, cifra mínima que demuestra el bajo índice de irregularidades.

rentes puntos geográficos, razón por la cual estaba permitido acampar sobre los alrededores de la ciudad, aunque el calor de la zona era bastante elevado.

Al llegar a Olimpia y ubicar su zona de acampada y aprovisionarse de pasas, higos y aceitunas como alimentos básicos en su dieta, esperaban a la medianoche previa a los juegos para iniciar su recorrido hacia el estadio, donde solo habría 40 000 asientos tallados en el monte, dispuestos para los primeros que llegaran.

Krauss (1955, p. 363) relata con mucho detalle el comportamiento de los espectadores griegos en tiempo de Juegos, así:

> Los visitantes llegaban desde la corte del Gran Rey y desde las orillas del Nilo Blanco, para ser testigos de que Grecia era, por tres días, una nación unida, una sola raza de hermanos. En estos tres días, callaba el estrepito del combate. Todas las guerras quedaban interrumpidas. A la cuarta mañana, otra vez se lanzarían los unos contra los otros; espartanos contra atenienses, argivos contra beocios, los corintios con todos y contra todos. Pero mientras duraban los juegos, reinaba la paz de los dioses.

Respecto a la entrada a los Juegos Olímpicos y sus diferentes competiciones, se supone que probablemente fue gratuita, aunque se sabe que los espectáculos artísticos tenían un costo para el espectador (Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 77).

A pesar de su máxima sobre la moderación en todas las cosas, incluyendo lo emocional, los espectadores de los Juegos Olímpicos antiguos, se dice que no se podían contener; gritaban, se indignaban e incluso peleaban con sus vecinos, seguidores quizás de otros deportistas, notándose los vestigios del movimiento del fanatismo deportivo actual. Esta pasión, en ocasiones desenfrenada era debida a la calidad de los atletas, los esfuerzos que generaban para ganar y la victoria misma.

Principales construcciones presentes en los Juegos Olímpicos

Olimpia, el antiguo santuario consagrado a Zeus, estaba situado en la Élide, cerca de la costa occidental del Peloponeso, a diecinueve kilómetros del mar

Jónico, ochenta kilómetros de Esparta y trescientos kilómetros de Atenas, ubicado en un extenso valle junto a la falda del monte Kronion y los ríos Alfeo y Cladeo (Valserra, 1944, p. 82; Le Floc'hmoan, 1969, p. 18; Gillet, 1971, p. 32; Cagigal, 1985, p. 16; Briceño, 1990, p. 31). Olimpia no correspondía a una ciudad; era más bien un recinto sagrado inundado de templos y altares, que adquiría vida pública en los juegos, pues previo a ellos solo era habitada por sacerdotes, magistrados y algunos visitantes eventuales.

En el marco de la mitología griega y según datos aportados por Homero en su obra la *Ilíada*, en Olimpia estaba la morada de los dioses; particularmente en el monte Olimpo, sitio fantástico que, según Homero, en la *Odisea*, era inaccesible para los mortales (Ángel, 1970, p. 13).

Era tal la belleza de Olimpia que, además de poseer una gran majestuosidad escultórica, también contaba con una riqueza arquitectónica evidente en sus templos y demás obras destinadas al agrado de los dioses y a sus grandes juegos. Dentro de las construcciones más relevantes encontramos las siguientes:

Tabla 24. Principales templos y otras construcciones en Olimpia

UBICACIÓN	TEMPLO O CONSTRUCCIÓN	DESCRIPCIÓN
Centro, junto al monte Kronion, en el bosque sagrado del Altis. Allí también se encontraban las estatuas de los vencedores olímpicos	**Templo de Zeus**	**Fue diseñado y erigido entre el siglo VI a.C. y el V a.C., por Libón. Medía sesenta y cuatro metros de largo, veintisiete de ancho y veintiuno de altura. En la sala estaba la imponente estatua de Zeus.[11] El interior se dividía en tres: sala, antesala y patio trasero. Allí se guardaban los escudos de bronce para la carrera con armas y se efectuaba la ceremonia de premiación.**

11 Obra maestra de Fidias, con aproximadamente trece a quince metros de altura, hecha en oro y marfil. Su trono estaba hecho de mármol, oro, marfil y ébano. En su pedestal aparecía una inscripción que rezaba lo siguiente: «Soy obra de Fidias, ateniense, hijo de Carmide». Fue considerada una de las siete maravillas del mundo antiguo, trasladada a Roma en el siglo I d.C., por orden de Calígula y llevada luego a Constantinopla, donde termina destruida hacia el siglo V a.C., a causa de un gran incendio.

Centro, junto al monte Kronion, en el bosque sagrado del Altis. Allí también se encontraban las estatuas de los vencedores olímpicos	***Prytaneion* o Casa de los Banquetes**	**Después de la ceremonia de premiación, se efectuaban allí grandes banquetes. En este lugar también se hallaba el altar de Hestia, con el fuego sagrado, el cual era reavivado por el vencedor de la carrera del Estadio cada olimpiada. Construida sobre el siglo V a.C.**
	Heraion	**Era el templo más antiguo, dedicado a Hera, esposa de Zeus. Construido inicialmente en madera y usado como museo. Sus dimensiones eran dieciséis metros de largo por seis metros de ancho. Se empleaba también para guardar los discos usados en las competencias y el arca Kypsilos, hecha de oro y marfil. Allí fue hallada la estatua de Hermes, obra del escultor Praxíteles.**
	Casas de los Tesoros	**En estos sitios, los pueblos participantes guardaban los tesoros que habían traído para el día de la procesión en honor a los dioses y erigían algún monumento representativo. Se cree que eran un total de diaz a doce casas. Erigidas sobre el siglo VI a.C.**
	Metron	**Pequeño templo erigido en el año 350 a.C. dedicado a la diosa Rea, madre de Zeus.**
	Columnas de castigo	**Sitio creado con recursos de los contraventores del reglamento olímpico. Erigido para perpetuar sus transgresiones deportivas. Había un total de quince columnas.**
	Sala del Eco	**Enorme sala de cien metros, construida en el período macedónico y empleada para reuniones. Se cree que devolvía los gritos siete veces. Al final de la sala había dos estatuas erigidas en honor a los Ptolomeos. Erigida sobre el siglo IV a.C.**
	Tumba de Pélope o *Pelopion*	**Templo erigido en su honor.**
	Filipeion	**Pequeño templo circular construido por el rey Filipo de Macedonia cerca al año 338 a.C. y terminado por su hijo Alejandro. Contenía sus dos estatuas.**
	Altar de Zeus	**Lugar donde se realizaban los sacrificios a los dioses con la gran multitud de visitantes congregados.**

Este. Hacia el noroeste se encontraba el paso para la pista, el cual aún se conserva en condiciones aceptables	**Pista o estadio**	**El estadio medía 211 metros de longitud y 31,5 metros de ancho. La pista medía 192,27 metros (210 metros sumando la salida), lo correspondiente a 600 pies y tenía 20 calles de 1,28 metros. Tenía capacidad para 50 000 personas y la forma de una U abierta por el lado del Altis.**
	Hipódromo	**Se ubicaba al sur, paralelo a la pista. Medía, según algunos autores, el doble del estadio, otros afirman que medía 770 metros de longitud por unos 200 metros de ancho y su pista era de tierra batida. En las primeras filas, se instalaban los reyes, príncipes, filósofos, poetas, diputados y demás notables. Su capacidad era para aproximadamente 40 000 personas. Su destrucción se debió a las múltiples inundaciones, desapareciendo en la Edad Media.**
	Casa de los Árbitros	**En la época griega, fue la casa de los árbitros. En tiempos de Roma, Nerón la hizo su palacio.**
Sur	***Bouleuterion* o Casa de la Administración**	**Sede del senado olímpico. En este sitio se presentaban los atletas ante los jueces y hacían su juramento olímpico frente al Zeus allí existente. En este sitio se efectuaba la administración de los recursos donados a los dioses. Construido sobre el siglo V a.C.**
	Tumba de Hipodamia	**Correspondía a un templo erigido en su honor**
	Leonidaion	**Alojamiento para los huéspedes de honor.**
Oeste	**Taller de Fidias**	**Construcción de tipo bizantino. Allí se encontraban sus herramientas de trabajo con las iniciales correspondientes. En este sitio se construían y reparaban las obras.**
	Gimnasio	**Rodeado por suntuosos pórticos, el más largo llegaba a medir doscientos metros. Allí se entrenaba pedestrismo y lanzamientos. Construido en el siglo II a.C., fue destruido por las inundaciones del río Cladeo en el siglo IV d.C.**
	Theokolon	**Morada de los sacerdotes, únicos habitantes permanentes en la ciudad.**

Oeste	**Palestra**	**Cuadrilátero de cuarenta metros de ancho por cuarenta y cinco metros de largo, utilizado en todos los entrenamientos. Se cree que se usaba para la lucha, el boxeo, el pancracio y los saltos.**
	Pueblo Olímpico	**Espacio dotado con carpas, piscina,[12] casas de hospedaje y hasta balneario.**

Fuente: Guaschi, s. f., p. 25-26; Valserra, 1944, p. 54-61, 81- 97; Diem, 1966, p. 207-215; Le Floc'hmoan, 1968, p. 21, 38; Gillet, 1971, p. 32-33; Lopategui, 2002, p. 38-40; Pérez, 2018, p. 176-178; Pérez, 2021

Todo este complejo deportivo y cultural se encontraba rodeado de infinidad de árboles de olivo silvestre y estatuas, donativos que representaban las victorias de los atletas, pero también había aportes escultóricos de militares y políticos.

Dentro de las construcciones expuestas previamente, vale la pena ahondar en el gimnasio y su relevancia, catalogado como un centro de enseñanza y de cultura, puesto que servían como lugares de reunión de maestros y discípulos y, obviamente para las prácticas deportivas principalmente.

Cada ciudad tenía un gimnasio que era entregado al favor de alguna deidad particular, considerándose como sitio sagrado; tal es el caso de la Academia, que reconocía a Atenas como su deidad representativa y antaño había sido un terreno pantanoso; el Liceo, que reconocía como su divinidad protectora a Apolo y al que se llegaba luego de atravesar el río Iliso, y la Kynosarges o *Cinasargo* a Hércules, presuntamente destinado a las mujeres. Es importante citar también el *Polimaión* y el *Diogimión*, gimnasios enfocados a los niños. Se dice que la Academia era visitada habitualmente por Platón y sus discípulos, mientras que Aristóteles gustaba más de visitar el Liceo (Valserra, 1944, p. 57; Contecha, 2007, p. 133).

El gimnasio, en un principio, fue una simple ampliación de la palestra o su transformación en establecimiento público dotado de grandes lujos y excelente implementación para el uso y aprovechamiento de todos los griegos independiente de su clase social, pues no olvidemos que la educación estaba diseñada y destinada para toda la población. Según descripciones de la época, el gimnasio constaba de un patio alargado, rodeado de pórticos y edificios; en tres de sus lados había salas destinadas a las conferencias de los grandes filósofos y retóricos y tenían la palestra en el centro de la construcción (Valserra, 1944, p. 55-56).

Valserra (1944, p. 56-57), en su texto, también comenta que el gimnasio, dentro de sus estructuras destinadas a las prácticas deportivas; contaba con el *ephebión* o sala de efebos, donde hacían sus prácticas matutinas; el *apodyterion*, una sala de entrenamiento en lucha y otros ejercicios que contaba con un vestuario; el *coriceo*, lugar donde se guardaba la comida; el *conistra*, una sala repleta de arena donde debían frotarse antes de iniciar sus ejercicios; salas para baño, aseo y masajes y; por último, se habla de una sala (*ealiotheion*) donde se almacenaban las ánforas con aceite, elemento esencial en los entrenamientos. Además de las funciones ya mencionadas, «en la época helenística, el gimnasio se convierte en el centro cultural, cívico y religioso» (Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 70), siendo muy frecuentado por los filósofos, poetas y retóricos para efectuar sus diálogos y tertulias.

Es importante resaltar también a la palestra como la más antigua y sencilla de las instalaciones deportivas griegas, erigidas en honor a Hermes. Este lugar estaba destinado principalmente a la preparación de luchadores, aunque posteriormente y por ampliaciones locativas, también se destinó para el pedestrismo, salto, lanzamientos y juegos de pelota. La palestra ubicada en Olimpia fue construida en el siglo II a.C., y fue estratégicamente ubicada cerca a algún río que proporcionara el baño para los atletas y gran cantidad de árboles que proporcionaran sombra y cobijo en época de calor.

Por último, dentro del cuarteto de escenarios netamente deportivos de Olimpia, incluyendo el hipódromo, encontramos el estadio; espacio que, en los primeros años de los Juegos Olímpicos, no existía. Por tal razón, se usaba un espacio plano y despejado demarcado con líneas en caliza para distinguir la línea de salida y, como punto de meta, se empleaba una estatua de Zeus (Briceño, 1990, p. 34), ejecutándose la carrera en línea recta a diferencia de los tiempos modernos.

La pista estaba hecha con una capa de humus, arcilla negra descompuesta, debajo dos capas de arcilla verde pura, separadas por una fina capa de arenilla blanca. Usaban la caída natural del monte Cronos, como gradas para los espectadores, aunque también había una tribuna de honor y unas gradas artificiales. Además, contaban pequeños estanques que permitían que los espectadores y los atletas se refrescaran. Inicialmente se construyó un estadio en el Altis sobre el siglo VI a.C., con una pista rectangular y, ante la evolución y consolidación de los juegos, hacia el año 350 a.C., se construyó un gran estadio más allá de los linderos del Altis, construyéndose el último estadio sobre la

época helenística (Diem, 1966, p. 213; Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 69; Briceño, 1990, p. 34-35). Los asientos de los jueces y de la Sacerdotisa estaban ubicados en una plataforma al sur, a un tercio de la pista.

En Olimpia, dispersos por toda su geografía, había por lo menos ochenta templos y aproximadamente tres mil estatuas y monumentos menores.

Las pruebas deportivas de los Juegos Olímpicos de la Antigüedad

Las competencias de los Juegos Olímpicos, como pruebas exclusivamente individuales, fueron establecidas en diferentes órdenes cronológicos de aparición; siendo la carrera simple, la primera prueba efectuada. Luego llega el *diaulo* o doble estadio, el *dólico* o prueba de resistencia, la lucha, el pentatlón, el pugilato, las carreras de caballos en varias modalidades, el pancracio, las pruebas para jóvenes, las competencias de heraldos y trompeteros. Es importante resaltar, según comenta Wald (1965, p. 10), que los Juegos Olímpicos antiguos no solo tuvieron «juegos de destreza o habilidad física [...] los artistas exponían sus obras de arte [...] los poetas y literatos leían públicamente sus producciones», actividades complementarias relacionadas con la premisa griega del cultivo conjunto del cuerpo y el espíritu.

Se describen a continuación con mayor detalle gracias a los aportes de diversos autores (Valserra, 1944, p. 32-53; Guaschi, s. f., p. 15-17; Diem, 1966, p. 140-164; Le Floc'hmoan, 1969, p. 21-31; Ángel, 1970, p. 15-16; Gillet, 1971, p. 26-36; Ángel, 1989, p. 44-54 Vanhove *et al.*, 1992 , p. 98-123; García, 1992, p. 229-348; Rodríguez, 2000, p. 95-111; Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 78-85; Pérez Feito, 2009, p. 268; Pérez, 2018, p. 180; Pérez, 2021),[12] cada una de estas pruebas iniciando con la favorita de los griegos, el estadio y culminando con la prueba de trompeteros. Cabe resaltar la preponderancia y exclusividad manifiesta de la individualidad en los deportes griegos, pues ningún hallazgo arqueológico ha constatado la presencia de deportes de equipo en los Juegos Olímpicos de la Antigüedad.

12 Solo se citarán dentro del texto los autores clásicos griegos que servirán como referencia directa de la vivencia deportiva de los Juegos Olímpicos de la Antigüedad.

Las carreras pedestres. El *dromos*, el *diaulo* y el *dólico*

Estas carreras, las más antiguas y venerables, eran de gran aprecio por parte de los griegos, dado que le atribuían grandes beneficios para el fortalecimiento muscular y el mejoramiento de la capacidad cardiopulmonar, considerándolas como una escuela para los órganos y una gran forma para preparar guerreros.

Sobre esta modalidad deportiva, el mundo griego elaboró suficientes representaciones artísticas, hermosas metáforas contenidas en las odas pindáricas y grandes avances consignados en diversidad de textos de la época que indicaban con detalle, aspectos técnicos del pedestrismo; entre ellos la técnica del braceo en la carrera y el efecto fisiológico denominado como «segundo aire», presente en las carrera de larga distancia cuando se vence el punto muerto, aunque con una explicación de corte mitológico: «Ella (Atenea) hizo ligeros sus miembros (los de Ulises)» (Homero, *Ilíada*, Canto XXIII).

A diferencia de las carreras actuales; efectuadas en pistas bien elaboradas y de diversos materiales, las carreras en Grecia se hacían sobre arena para aumentar la dificultad; aunque hay teorías como la de Diem (1966, p. 142), cuando expone que las pistas griegas tenían gran elaboración, contando con una capa de arcilla nivelada y cubierta de un fino revestimiento de arena blanca, y las carreras se efectuaban con los pies descalzos.

Los competidores de las carreras siempre se ubicaban en la boca de un túnel que venía desde el bosque sagrado; en la línea de salida, ubicada al oeste, y partían a correr luego de un llamado a viva voz o también con un toque de trompa en forma de cono, llamada *salpin*. Previo a la salida, según cuenta el poeta romano del siglo I d.C., Pabluis Papinius Statius en su epopeya *Thebais*; el atleta hacía carreras de calentamiento, automasaje con golpeo en el pecho, flexiones en sus articulaciones, elevación de sus piernas y ensayo de la salida. Sobresalen en las carreras los cretenses y los habitantes de Crotona.

La cantidad de participantes es indeterminada y seguramente variable, aunque se habla de probablemente veinte corredores como máximo; pero se supone por la gran cantidad de pistas construidas, que es probable que muchos griegos, en diferentes pistas, hayan participado simultáneamente mediante un proceso de eliminatorias previas a la carrera final, donde se coronaria al *olimpiónico* en carrera.

Las carreras estaban divididas en cuatro clases: la sencilla o simple (stadion o *dromos*),[13] la doble o *diaulos*; y el *dólico* o *dolichos*, correspondiente a la prueba de resistencia y el *hippios*.

La carrera de estadio o *dromos*, consistía en desplazarse a la mayor velocidad posible en un terreno mullido de 192,27 metros de longitud; en el *diaulo* o doble estadio, el competidor debía recorrer la distancia del estadio, llegando hasta el final y dando vuelta sobre una columna dispuesta para tal fin, teniendo como meta la línea de salida.[14] Existió una carrera intermedia entre el *diaulo* y dólico, denominada *hippios* donde los atletas debían recorrer la distancia de cuatro estadios, pero se cree que estaba fuera del programa olímpico antiguo (Diem, 1966, p. 141).

En la prueba del *dólico*; aunque se presentaban distancias variables, en la versión más aceptada debían dar al menos unas doce vueltas al estadio, lo que representaba unos 4500 a 4700 metros de distancia. Esta competición no era del agrado absoluto del público ni de los deportistas; pues exigía al espectador esperar mucho tiempo lo cual dispersaba al público por la monotonía generada y; al deportista, por el arduo entrenamiento y dieta rigurosa que implicaba, siendo un enorme sacrifico para el atleta en honor de su patria.

Se dice, según información aportada por Platón, que los niños corrían la mitad de la pista, unos noventa y seis metros, y los jóvenes imberbes, dos tercios de la misma, lo correspondiente a 128 metros aproximadamente. En las mujeres, se recomendaba su participación en las tres pruebas con las distancias estipuladas para los hombres, pero no en el ámbito competitivo de los Juegos Olímpicos, pues estaba absolutamente prohibida su participación.

---

13 La medida del estadio se dice que fue tomada por el semidiós Hércules, quien posó su pie contra el piso en línea recta y de forma continua, por espacio de seiscientas veces, para determinar la medida de cada uno de los cuatro costados del Altis. Siendo esta medida la decretada para la famosa carrera; un total de 192,27 metros, midiendo así el pie de Hércules exactamente treinta y dos centímetros.

14 Diem, basado en aporte de Dorpfeld, comenta que se tienen 164 metros como medida promedio del estadio; en esta prueba (dromos) se recorría el estadio de ida y vuelta; en el diaulo, se recorría un trayecto de dos idas y dos vueltas; en el hippios, competencia que estaba fuera del programa olímpico antiguo, se recorría un trayecto de ida y vuelta del hipódromo, equivalente a 712 metros y; en el dólico, había distancias variables de siete, diez, doce, veinte y veinticuatro estadios. Aunque la mayoría de los autores coinciden en otras distancias con mayor aceptación, por ser aportes de Diem (1966, p. 141), es importante referenciarlos para fines de ampliación de información.



Figura 18. Detalle de un ánfora panatenaica. Corredores. Siglo VI a.C.
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Runners_stadion_run.jpg

La técnica empleada en carreras cortas, según la evidencia arqueológica, corresponde a grandes zancadas y elevación exagerada de los muslos, acompañada de brazos extendidos y manos abiertas. Por el contrario, en largas distancias; se acostumbraba un estilo tranquilo, postura casi erguida, un leve movimiento pendular en el braceo con un aumento de velocidad solo al final de la carrera.

Dentro del proceso de entrenamiento para las carreras, se cuenta que se hacían series rápidas de carreras de corta distancia para esta especialidad y, para los encargados de la larga distancia, se entrenaban corriendo distancias de ocho a diez estadios diariamente; además el espacio destinado para este entrenamiento contaba con unas columnas cúbicas con inscripciones motivacionales para los corredores, lo cual se constituye en los primeros vestigios de la preparación psicológica en el deporte.

La salida en carrera tuvo algunas evoluciones durante los juegos atléticos efectuados en Grecia. Inicialmente se salía con el cuerpo erguido después que el encargado diera la salida. Luego se empiezan a emplear lozas de piedra ubicadas perpendicularmente a la pista, que ayudasen a imprimir mayor fuerza y proyección en el arranque y; por último, influenciados probablemente por las carreras de caballos, se hizo uso de barreras automáticas de salida o *hisplex*, que consistían en una cuerda o vara que se ubicaba delante de los corredores y se levantaba o bajaba para dar la salida correspondiente. Respecto a la salida, se sabe que el hurto o salida prematura de un deportista, se castigaba con latigazos.

Existen infinidad de anécdotas relacionadas con el atletismo, pero vale la pena citar a Ageos de Argos, quien, después de haber vencido en el *dólico* durante la Olimpiada 113.ª, volvió en el mismo día a su ciudad natal, corriendo sobre una distancia de cien kilómetros. Igualmente cabe resaltar la extraordinaria travesía realizada por los atenienses en la campaña contra Darío; cuando recorrieron en formación cerrada, la distancia de 230 kilómetros en tres días y tres noches. Ambas anécdotas provienen de una educación donde lo físico era preponderante y donde la defensa a la patria y el honor de ganar en las justas olímpicas eran quizá las metas más deseables para cualquier ciudadano griego.

Carrera con Armas o Hoplítica (*Hoplitodromos*)

Esta prueba se convirtió en el cierre de los Juegos Olímpicos desde el año 520 a.C., y pretendía recordar a todo ciudadano libre, que debía emplear todas sus fuerzas en la defensa de la patria, además de ser simbólica, pues indicaba que la tregua sagrada estaba a punto de terminar[15] y había que volver probablemente a las armas. Esta competencia tenía un carácter más militar que atlético, pero se incluye en los juegos por el respeto que los griegos tenían a la preparación física con fines bélicos.

---

15 La tregua sagrada o *ekecheiria* duraba alrededor de tres meses: los participantes debían entrenarse durante un mes previo a los juegos; los juegos duraban entre cinco y seis días; las festividades previas y posteriores duraban varios días y los atletas venían de sitios tan distantes que, en algunos casos, implicaban cuatro días de viaje, entre ida y vuelta (Le Floc'hmoan, 1969, p. 37).

La prueba consistía en que; portando casco, cargando un escudo en un brazo y lanza en la otra mano, debían correr la distancia del *diaulo*, o sea el estadio dos veces, pero ocasionalmente se aumentaba a cuatro; posteriormente se suprimen algunas de las armas y, desde el siglo V a.C. se conservó solamente el escudo. Por la cantidad de implementos ques e debía llevar y su considerable peso, en esta prueba acostumbraban a participar personas esbeltas, de hombro robusto y buen desarrollo muscular. Las armas que acompañaban esta prueba eran guardadas en un solo recinto, para garantizar la constancia del peso. Por esta razón se sabe que, por lo menos en el templo de Zeus, se guardaban un total de veinticinco armaduras.

La fama y prestigio de esta prueba se debía probablemente a tres razones; el considerarse al vencedor como un persona apta para la protección de la patria, dándole en ocasiones al *olimpiónico* la posibilidad de comandar ejércitos; el esfuerzo que demandaba recorrer la distancia con elementos tan pesados e incómodos; y, para terminar, era la única prueba donde el vencedor debería permanecer invicto, pues en caso de presentarse en la siguiente Olimpiada y perder, este era castigado con la pena de muerte; suficientes razones para dotar de gran fama esta competición deportiva helénica.

Saltos (*halma*)

Dentro del mundo griego y su necesidad de competencia, esta práctica se volvió cotidiana[16] y ganó una gran afición, representada por Píndaro, de la siguiente manera: «Lejos de aquí cavad el foso, que siento vibrar el empuje en la rodilla y el tobillo» (Fragmento de la Quinta Oda Nemeica).

Esta modalidad deportiva, integrante del pentatlón, se llevaba a cabo con ayuda de unas pesas o halteras; hechas de materiales como piedra, plomo o bronce, que llegaron a pesar entre uno y cinco kilogramos, promediando en los dos kilogramos. Estas pesas eran soltadas en el punto culminante de la trayectoria para imprimirle mayor fuerza al impulso y alcanzar más distancia. Además eran útiles para adelantar el centro de gravedad y poder estabilizar

16 Es curiosa su afición por esta modalidad deportiva, dada su complejidad, puesto que el salto efectuado correspondía a un salto triple, pues los griegos buscaban siempre la simplicidad en sus ejercicios.

la caída. Según evidencias encontradas, ganaba el atleta que tuviera el mejor total después de efectuar tres saltos.

Dentro de las modalidades de ejecución del salto encontramos las siguientes posibilidades: el salto múltiple, triple o quíntuple; el salto sin carrera, con los dos pies juntos o un pie adelantado; o con carrera previa; y una modalidad donde las halteras se mantenían hasta la caída o eran soltadas en el aire.

Esas posibles modalidades de salto estaban motivadas por las altas marcas registradas en fuentes antiguas (Phaylos de Crotona llegó a saltar 17,32 metros y Chionis de Esparta alcanzo la distancia de 16,66 metros), distancias inalcanzables con un salto de longitud convencional, aunque la realidad apunta a que las fuentes históricas de donde provienen los datos no son confiables; por su poca o nula repetición en otras fuentes y porque el tipo de fuente, el epigrama, es una composición de corte humorístico.

Respecto a la ejecución técnica de esta prueba, se ha podido observar desde los hallazgos arqueológicos, que acostumbraban a tomar algún impulso y luego franquear el obstáculo, abordarlo diagonalmente y replegaban el cuerpo proyectando su peso hacia adelante, encontrándose de esta manera, grandes semejanzas con la técnica actual. El salto se efectuaba en un sitio denominado como skamma, el cual era una zanja con una longitud de cincuenta pies.

Lanzamiento de disco (*diskobolia*)

Su origen pareciera estar relacionado con el culto al sol, representado en el disco, como ritual para la fertilidad de las tierras. El lanzamiento de disco era considerado como un peligroso ejercicio de fuerza donde se debía proyectar el artefacto lo más lejos posible. Se empleaban discos inicialmente de piedra; luego serían de hierro, plomo y bronce e incluso madera; artefactos que llegaban a ser unas verdaderas obras de arte e incluso servían para perpetuar contratos y otros compromisos legales. Estos poseían un diámetro entre los dieciséis y treinta y seis centímetros y un peso que alcanzaba entre uno y siete kilos, siendo medidas con mucha variabilidad que demuestra la no estandarización de esta prueba. Se cree que, además de la posibilidad de alcanzar la corona de olivo, el lanzador de disco también se hacía acreedor a usar el artefacto empleado en su victoria durante cinco años consecutivos (Pastor, Aguilera y Villena, 2005, p. 80).

La técnica del lanzamiento, que se cree que no difería mucho de la actual, consistía, desde la perspectiva de algunos autores, en que el discóbolo ubicado sobre una zona acotada con losas de piedra y tierra apisonada llamada balbis, hiciera giros sobre sí mismo con el fin de proporcionar impulso al artefacto y lanzarlo a la mayor distancia, aspecto que es evidenciado y descrito en textos antiguos así: «*Caelo dextram metitur, humique* (Alzó la derecha al cielo) / *Pressus utroque genu collecto sanguine discum* (se encogió con ambas rodillas hasta el suelo) / *Ipse super sese rotat in nubila condit* (y girando sobre sí mismo lanzó el disco hasta las nubes)» (Thebais, Papinus Statius de Nápoles, siglo I d.C. citado por Diem, 1966, p. 150).



Figura 19. Discóbolo de Mirón de Eléuteras. Siglo V a.C.
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Discobolus

Aunque autores como Rodríguez (2000, p. 103) defienden la teoría de que los giros eran inexistentes, basado en la observación de las pinturas y esculturas de la época que aseveran dicho postulado

Esta prueba, al igual que la jabalina, nunca fue autónoma, perteneciendo siempre al pentatlón; aunque se reconocen en los escritos antiguos, las hazañas realizadas por lanzadores, mucho antes de la existencia de esta magna y prolongada prueba. Por los documentos encontrados, se piensa que lanzaban distancias entre los cincuenta a sesenta metros, marcas absolutamente inferiores a las actuales, quizá en razón al peso del disco o alguna modificación realizada a la técnica empleada.

Lanzamiento de jabalina (*akontismós*)

En esta prueba, no se ha podido establecer si la premisa fundamental era la distancia recorrida por el artefacto o la precisión generada al mismo, pero sí se sabe que requería y aun requiere, más habilidad en comparación al lanzamiento de disco.

La jabalina empleada no era el arma de combate, puesto que las jabalinas de competición estaban elaboradas con madera de sauco, con punta roma, eran bastante livianas y llegaban a medir aproximadamente 1,80 metros. La jabalina llevaba enrollada una tira delgada de cuero que medía aproximadamente cuarenta centímetros llamada *ankile*, terminada en un lazo donde se introducían los dedos índice y medio que se cree actuaba como un propulsor dando mayor prolongación al brazo como palanca, aumentando así la distancia recorrida gracias al aumento de las rotaciones o impulsos circulares.[17] De igual forma, existen teorías que dicen que estas rotaciones se dan incluso sin ayuda del *ankile*, pues la jabalina, al momento de ser lanzada, debe alcanzar al menos entre quince y veintiocho rotaciones para estabilizarse.

17 Autores como Pastor, Aguilera y Villena (2008, p. 80) afirman que esa tira delgada de cuero se usaba para la medición del lanzamiento, enrollando un extremo en la sección posterior de la jabalina y el otro en los dedos del atleta.



Figura 20. El lanzador de jabalina Doriforo de Policleto. Copia en bronce, de copia romana en mármol, del original griego datado en el siglo V a.C. https://en.wikipedia.org/wiki/Doryphoros

La técnica de lanzamiento consistía en tomar impulso y arrojar la jabalina antes de pasar una línea límite en el campo, siendo descrita la ejecución técnica por Jenofonte, de la siguiente manera:

> Una vez asida la jabalina, adelantar el lado izquierdo del cuerpo, y luego inclinar el derecho hacia atrás. Con brusca sacudida de los muslos, lanzar después la jabalina, con su punta dirigida ligeramente hacia arriba. De esta manera, el tiro adquiere más fuerza, hace que la jabalina alcance mayor

distancia y llegue con mayor facilidad al punto de destino. Todo depende de que se haya sabido imprimir una buena dirección al arma.

Dentro de las tipologías de lanzamiento, existió —además de la incluida como prueba atlética o de distancia— la modalidad vertical, que consistía en arrojar la jabalina no hacia adelante sino hacia arriba, de tal manera que luego de describir una parábola extremadamente cerrada, esta cayera en un circulo dibujado en el terreno; y el lanzamiento en precisión desde un caballo, donde los blancos eran planchas provistas de aros. Cabe resaltar que la jabalina nunca fue una disciplina autónoma, pues siempre estuvo vinculada al pentatlón.

Pentatlón

Incluido en el programa olímpico en el año 708 a.C., estaba compuesto por la prueba de estadio, salto de longitud, lanzamiento de jabalina, como ejercicios ligeros y el lanzamiento de disco y lucha, como ejercicios pesados, siendo una prueba bastante compleja y agotadora.

Su origen legendario está relacionado con Jasón, en el viaje de los argonautas, quien, con el fin de complacer a su amigo Peleo, diestro en la lucha, pero inhábil para otras disciplinas —siendo Telamón hábil en el disco, Linceo en la jabalina, los hijos de Bóreas en carrera y salto—, opta por unir las pruebas, organiza unos juegos y decide que quien gane en la lucha será coronado como vencedor.

Se ha debatido mucho sobre el orden de las pruebas, pero casi es seguro que se iniciaba con la carrera y se terminaba con la lucha. De igual forma, otros autores proponen una secuencia válida que es importante citar, donde todos los concurrentes participaban de la primera prueba, el salto; solamente los cinco primeros continuaban para la segunda prueba, la jabalina; cuatro disputaban la carrera, tres el disco y, los dos primeros del disco medían sus fuerzas en la lucha, para así designar el vencedor del pentatlón. Lastimosamente, no contamos con certezas absolutas sobre el orden de esta competencia, pero podemos imaginar la entrega de los deportistas y el agotamiento que esta fusión de pruebas deportivas implicaba. Esta compleja prueba era tan agotadora que, en los Juegos Olímpicos, solo participaban los adultos, y no se les permitía competir a los jóvenes, al menos inicialmente.

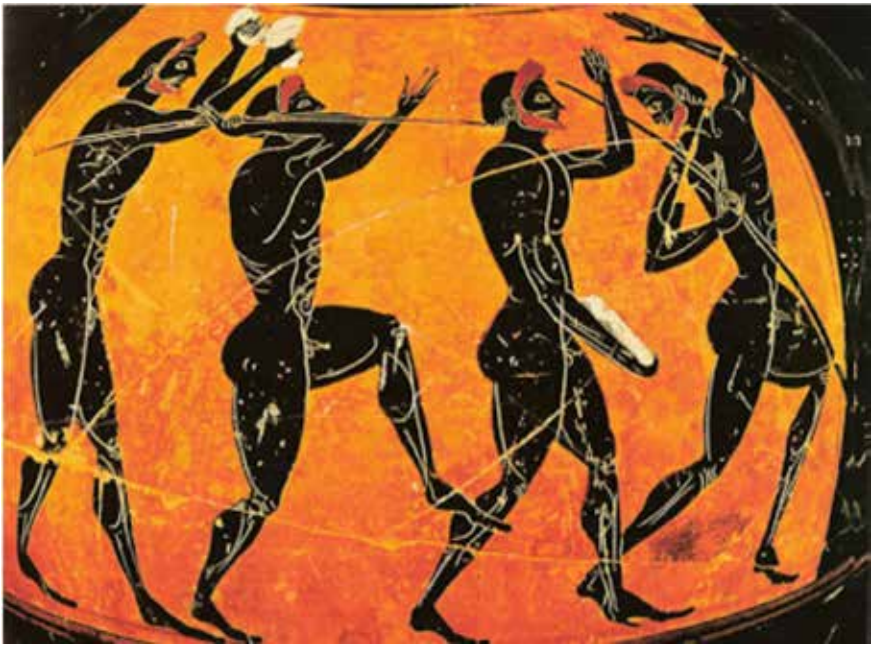


Figura 21. Fragmento de ánfora panatenaica. Representación del pentatlón. Siglo VI a.C. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Athletes_practicing_javelin_throw_in_the_gymnasion.jpg

Respecto a la adjudicación de la victoria, existen tres versiones sin comprobación, expuestas a continuación:

- Ganaba aquel que saliera victorioso de la prueba de lucha, siempre que hubiera obtenido buen puntaje en las demás pruebas.
- El vencedor era aquel que superara tres pruebas de las cinco estipuladas, siempre que una de ellas fuese la lucha.
- Se declaraba vencedor, aquel atleta que alcanzara el mayor promedio en la puntuación de las cinco pruebas, pero no hay claridad sobre la manera de puntuarlas.

Esta prueba gozaba de mucho agrado y aclamación del pueblo griego, puesto que era de considerable exigencia física y moral, dado que las pruebas

se efectuaban el mismo día, una tras otra. El filósofo Aristóteles comentaba que los atletas vencedores en esta competencia eran los más perfectos de todos los atletas, los más hermosos, porque la naturaleza los había dotado de fuerza, rapidez, habilidad y valor.

Aunque hubo críticas hacia esta quíntuple prueba, pues se creía que estaba destinada para aquellos que no eran capaces de sobresalir individualmente en cada una de las disciplinas deportivas, por lo tanto, estaba dirigida a «segundones» (Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 83).

Lucha (palé)

Esta disciplina hizo parte del programa olímpico desde el año 708 a.C. y fue incluida también como parte del pentatlón. Algunas versiones cuentan que la lucha contenida en el pentatlón era de inicio vertical con continuidad en el suelo, y la lucha independiente sería de tipo vertical. Pero, en otras teorías, se cree que ambas eran iguales, iniciando en pie, derribando al adversario y con posibilidad de reincorporarse nuevamente.

Esta empezaba de pie, se podía luchar en el suelo. Su técnica en los agarres estaba perfectamente reglamentada, y no se admitían tretas sucias. Dado que solo estaba permitida la lucha de inicio vertical,[18] para alcanzar la victoria, se debía poner al adversario de espaldas o sentado contra el suelo, un total de tres veces. En caso de que el vencedor no hubiera sido tocado en el combate se le otorgaba el titulo honorifico de «el que vencía sin tocar el polvo» o *akoniti*. En caso de empate, el premio se concedía a la deidad regente.

La prueba se realizaba al mediodía, en un terreno mullido y seco, o también en terreno previamente regado, constituyéndose así el barro como otro elemento propio de esta práctica, además de que los cuerpos de los luchadores estaban embadurnados de aceite y arena fina para dificultar el agarre del oponente y aumentar la dificultad del deporte, característica propia de los griegos.

Los luchadores fueron atletas de considerable peso, al igual que los pugilistas y pancracistas, debido a que no había categorías por peso, razón por la que estas disciplinas sufrieron grandes críticas por la poca estética y apetito

18 Según Guaschi (s. f.), también existía la lucha horizontal y un ejercicio de entrenamiento llamado acroqueirismo que consistía en hacer caer al oponente torciendo o cogiendo sus manos. Ambos tipos de lucha estaban prohibidos en los juegos.



Figura 22. Detalle de un ánfora panatenaica. Luchadores. Fechada sobre el siglo VI a.C. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Wrestling_in_Ancient_Greece.jpg

voraz de sus practicantes. Aunque se sabe que inicialmente eran deportistas ágiles y estéticos que, quizá por la influencia de los cambios morales en Grecia, modificaron sus conductas deportivas.

El entrenamiento de la lucha se efectuaría en las palestras y la competición en la *skámma*. Dentro de las técnicas propias de la lucha griega están proyecciones de hombro, de brazos y de piernas; presas en cintura, cuello y hombros; vueltas de cabeza y cadera; por último, estrangulaciones y luxaciones. Dentro de las prohibiciones estaban las presas dolorosas y cualquier tipo de trampa.

Según evidencias arqueológicas, se ha constatado que tanto los atenienses, como los espartanos, argivos, sicilianos y tesálicos tenían diferentes técnicas de lucha; siendo los argivos famosos por sus «vueltas de trasero» y los espartanos por sus «zancadillas».

El sorteo para el emparejamiento en la prueba de lucha se realizaba mediante la extracción de fichas con las iniciales del nombre de los deportistas, contenidas en una urna de plata consagrada a Zeus. Al ser una prueba eliminatoria, debían enfrentarse en luchas sucesivas; aunque si el número de deportistas era impar, habría uno que pasaría a la siguiente fase sin luchar.

En la lucha antigua, es admirable el papel de Milón de Crotona, quien sería una leyenda de esta disciplina, pues obtuvo entre sus victorias seis en Olimpia, seis o siete en Delfos, diez en los Ístmicos y nueve en Nemea.

Pugilato o boxeo

Esta práctica deportiva acompañó todo el proceso de formación del ciudadano griego, desarrollándose en medio de un proceso planificado e incluso acompañado de implementos deportivos como sacos o bolsas similares a las empleadas en el entrenamiento del boxeo contemporáneo. Es incluida en el programa olímpico de la antigüedad en el año 688 a.C. y, para categoría juvenil, en el año 616 a.C., por solicitud de los espartanos, aunque se alejan de esta prueba por temor a que se presentaran abandonos voluntarios,[19] permitidos en la normatividad del pugilato (Plutarco, Licurgo, 19.9). Esta disciplina no tenía categorías por peso corporal; la única forma aceptada de selección de deportistas era el sorteo.

Los combates se efectuaban en las primeras horas de la tarde. Según algunos autores, se realizaban a varios *rounds* o asaltos con descansos y otros afirman que era un encuentro continuo. El combate terminaba cuando alguno quedara fuera de combate o levantara la mano en señal de abandono; pretendiéndose siempre agotar al adversario antes de empezar a atacarlo, haciéndose famoso incluso aquel púgil que ganara el combate sin dar ni recibir golpe alguno.

Los púgiles cubrían sus puños con tiras de cuero de toro (*meilikoi*), o las trenzaban alrededor de las muñecas y el antebrazo, accesorio deportivo al que llamaron *caestum* o cestas. Posteriormente, en tiempos de dominio romano, estas tiras fueron modificadas por auténticos guantes con refuerzos de cuero seco y endurecido (*himántes oxeis*); acompañados de clavos de hierro, discos de plomo o garfios afilados que aumentaran el daño y la potencia de los gol-

19 Más relevante que el abandono del deportista, era el deshonor patrio que esta conducta generaría y su implicación en la imagen espartana.

pes, elementos influenciados quizá por las luchas de los gladiadores romanos. Dentro de la gama de implementos deportivos, además de las ya citadas «cestas», también existía el *estrofión*, que consistía en un aro de cuero que cubría los nudillos sujetándose con la mano cerrada. Las evoluciones sufridas en los guantes empleados en el pugilato griego fueron haciéndose cada vez más mortíferas, posibles muestras de la pérdida paulatina de la esencia griega.

El pugilista acostumbraba a ser un atleta especializado en esta única disciplina; o en ocasiones también en el pancracio, llegándose a creer que quizá, por su especialidad y los riesgos que implicaba, no solo competía por la corona simbólica. Además, los pugilistas acostumbraban a presentarse en todos los juegos panhelénicos para potenciar su fama y acceder a mayores premios simbólicos, pero también premios en especie. El boxeador que lograra terminar su participación en los juegos panhelénicos sin recibir algún daño recibía el título honorífico de *iaplígotos* o el ileso.

Era considerada la prueba con mayor rudeza, crueldad y apasionamiento, dado que los boxeadores, en busca de su codiciada victoria, buscaban provocar el mayor daño a su oponente, sin importar la muerte, pues estaban dispuestos a ofrendar la vida por los dioses y preferían ese destino que rendirse en el combate. La representación clara de la vivencia del pugilato, se demuestra el siguiente fragmento:

> Y ellos, una vez que hubieron reforzado sus manos con tiras de piel de buey y enrollado las largas correas en torno a sus brazos, se reunieron en medio respirando muerte el uno contra el otro [...] Y éste se detuvo, borracho de golpes y escupió roja sangre. Y ellos, todos al tiempo, los caudillos, prorrumpieron en gritos cuando vieron las funestas heridas en torno a su boca y a su mandíbula. Sus ojos menguaban en su rostro hinchado. El soberano Polydeukes lo confundía lanzando sus manos por todas partes con amagos de golpes, pero cuando ya se dio cuenta de que estaba indefenso, le alcanzó con el puño en las cejas, encima de la nariz, y le desgarró toda la frente hasta el hueso. Él, por efectos del golpe, quedó tendido boca arriba sobre el césped floreciente. Entonces, cuando se levantó, se reanudó el violento combate, e intentaban acabar el uno con el otro golpeándose con las duras correas. Pero el caudillo de los bébrices dirigía sus manos hacia el pecho y lejos del cuello, en tanto que el invencible Polydeukes le revolvía todo el rostro con horribles golpes [...]; lo golpeó con su pesada mano bajo la sien izquierda, y dejó caer el peso del hombro. Brotó negra sangre rápidamente de la sien abierta y con la izquierda Polydeukes le destrozó la boca, y sus dientes cru-

> jieron; ahora con golpes coléricos le estragó el rostro, hasta triturarle la parte de las mejillas (Teócrito, 22. 80 ss.)

Dentro del componente técnico, encontrado a partir de hallazgos arqueológicos, es evidente la existencia de aspectos contemporáneos como la guardia alta, la guardia baja, la esquiva, el juego de piernas, la prohibición del cuerpo a cuerpo y los desplazamientos. Respecto a los golpes, todo indica que principalmente iban dirigidos a la cabeza del oponente, pareciendo indicar que los golpes al torso estaban prohibidos.

Dentro del proceso de entrenamiento del pugilato; se sabe que usaban protecciones para la cabeza (vendas de cuero, un casquete de lino o un yelmo), protectores en las orejas y guantes acolchados. Igualmente contaban con una sala especial, dentro del gimnasio, destinada a su práctica denominada *korikeion*, en la cual golpeaban con diferentes partes del cuerpo y de diversas formas, una pelota o especie de saco llamado *khórykoi* o *korikos*; lleno de granos de higo, arena o harina, que se colgaba del techo. También se empleaban en su entrenamiento; el boxeo de sombra o *skiamakhía* y el uso de *andriantes*, que eran hombres estatua que recibían los golpes con bastante protección.

Se sabe que, cuando el encuentro se hacía muy prolongado, el juez ordenaba un asalto final donde, a partir de ese momento, los púgiles debían estar dispuestos a recibir alternativamente los golpes del contrario, sin tratar de esquivarlos o bloquearlos, ganando aquel que quedara en pie luego de este proceso tan agotador y sangriento, convirtiéndose así el pugilato en una prueba de resistencia física y al dolor. Dentro de las prohibiciones, encontramos que no se permitía sujetar al adversario, trabar sus piernas o dar patadas, además de la principal que era no provocar la muerte al adversario.

Se cuenta, dentro de las anécdotas del pugilato, que era tal la entrega de los pugilistas que hubo uno que, completamente dominado por su oponente, se tragaba los dientes que le saltaban. Entonces, el que parecía vencedor, ante tanta insistencia sin alcanzar la victoria, perdió la esperanza de ganarle y, admirado por su entrega y valor, le cedió el triunfo.

Pancracio

Era la prueba olímpica más mortífera, pero también de la que menos referencias se tienen. Es introducida en los juegos sobre el año 648 a.C. Correspondió a una modalidad deportiva donde todo estaba permitido a excepción de morder al oponente, aunque en Esparta sí estaba permitido; siendo el pancracio espartano, el más brutal de todos, pues los oponentes se mordían e incluso llegaban a arrancarse literalmente los ojos. Se usaba el mismo terreno de la lucha y los deportistas también debían ir embadurnados con aceite y arena fina. Aunque no hay claridad sobre sus reglas, se sabe que ganaba aquel que dejara fuera de combate al contrario o le forzara a abandonar la contienda.

Sus orígenes, según la mitología griega, provienen de Teseo como su creador, cuando lo empleó con efectividad para vencer al Minotauro cretense.

Era una mezcla de lucha y pugilato con presencia permanente, dentro de sus técnicas propias, de golpes, patadas, rodillazos, agarres, torsión de miembros, presas de aplastamiento, presas de luxación y ruptura de articulaciones, presas de estrangulación, empujones y cualquier otra acción que pudiera dañar seriamente al oponente, sin llegar a matarlo, aunque pasaba ocasionalmente.

A pesar de sus características, el pueblo griego en pleno no consideraba este deporte como algo brutal o cruel considerándolo menos rudo que el pugilato, llegando a tener el calificativo de práctica hermosa por parte de Filóstrato y, por otro lado, a recibir críticas radicales por parte de Luciano al considerarlo deporte para animales:

> ¿Me quieres tú decir que es lo que pretenden estas gentes? Unos se lanzan para patear al contrario; otros ruedan conjuntamente enlazados por el suelo, como si de cerdos se tratase. Y de ahí que se precipitan el uno contra el otro con la cabeza baja, golpeándose el cráneo como machos cabríos [...] aquél acaba de coger a su adversario por las piernas y le golpea contra el suelo. ¡Este otro ha recibido un terrible puñetazo sobre el mentón, tiene la boca llena de sangre y de arena el desgraciado! ¡Va escupiendo con ella sus propios dientes! Yo quisiera de buena gana saber para qué sirve todo esto. Estas gentes tienen el aspecto de ser verdaderos locos y creo que no vale la pena persuadirse, sobre si de verdad están en toda su razón. (Citado por Durántez, 1975, p. 275)

Dentro de las anécdotas del pancracio, se cuenta la historia del último combate del pancracista Arrikion de Figaglia, *olimpiónico* en dos ocasiones y

en busca de su tercera victoria, historia descrita con detalle por Filóstrato que permite evidenciar la crueldad de este antiguo deporte, Así:

> El adversario cogió a Arrikion por la cintura con la intención de matarlo. Apretó el codo contra su cuello, de manera que le cortaba el aliento. Además, le clavó las piernas en la zona inguinal y con la punta de los pies lo agarró de ambas corvas. Cuando la muerte parecida al sueño ya iba penetrando en los sentidos de Arrikion, disminuyó por un instante la presión de las piernas, con lo cual ya nada pudo hacer para escapar a la astucia de éste. Arrikion le separó el pie de una patada con el resultado de que el costado derecho del adversario se vio amenazado, porque ahora la rodilla le colgaba suelta, por decirlo de alguna manera. Luego Arrikion agarró a su adversario, que ya no era adversario, firmemente



Figura 23. Combate de pancracistas. Estatua fechada entre los siglos II-III a.C. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Wrestlers_(sculpture)

> por la ingle, apretándola con todo el peso de su flanco derecho, asió la punta del otro pie con la corva y, haciendo un movimiento brusco hacia afuera con toda su fuerza, consiguió que el tobillo se saliese de la articulación. (Eikones, 2.6.4)

Lastimosamente, a pesar del esfuerzo de Arrikion, este falleció, pero antes de ello su adversario había renunciado a la contienda, razón por la cual el cadáver del gran Arrikion de Figaglia, fue coronado como vencedor.

El sistema de sorteo empleado en el pancracio era igual al dispuesto para la lucha y el pugilato; y respecto a los participantes, habitualmente los pancracistas solo participaban en esta competencia; no obstante, en algunos casos también lo hacían en la lucha, con el riesgo de que, si en la competencia quedaba imposibilitado para pasar a la siguiente prueba, debía multarse, aunque también contaban con la posibilidad de ganar en ambas, llegando a ser considerado como un Hércules de Olimpia.[20]

Krauss (1955, p. 366) relata con riqueza de detalles, el acontecer posterior a las competencias de lucha, boxeo y pancracio cuando, a pesar de haber unos ganadores gozando de su fama difícil y recientemente adquirida, también hay unos perdedores que sufren terriblemente su derrota.

> Pasado el pancracio, cuando el sol entraba en su ocaso, los luchadores, boxeadores y pancracistas yacían en un rincón de la húmeda tierra, tan lejos de las gradas como les era posible. Nadie se preocupaba por sus huesos inutilizados por diversas fracturas. Les valía más morir allí mismo, que mostrarse en sus ciudades después de la derrota. Emigrarían o se esconderían en alguna parte como esclavos. Y dirían que sus narices rotas, sus ojos vaciados y sus bocas sin dientes, eran recuerdos gloriosos de pasadas batallas.

Deportes hípicos

Las competencias del hipódromo eran consideradas como el regalo de la aristocracia griega y, aunque eran parte de los juegos, también constituían verdaderos simulacros de combate. Su historia como práctica deportiva se remonta a tiempos inmemorables, siendo citado con detalles técnicos en la *Ilíada*, de la siguiente manera:

---

20 Este caso, según la evidencia disponible, solo se presentó en siete ocasiones.

> ¡Antíloco! Si bien eres joven, Zeus y Poseidón te quieren y te han enseñado todo el arte del auriga. No es preciso, por tanto, que yo lo instruya. Sabes perfectamente cómo los caballos deben dar la vuelta en torno de la meta, pero tus corceles son los más lentos en correr, y temo que algún suceso desagradable ha de ocurrirte. Empero, si otros caballos son más veloces, sus conductores no lo aventajan en obrar sagazmente. Ea, pues, querido, piensa en emplear toda clase de habilidades para que los premios no se te escapen. El leñador más hace con la habilidad que con la fuerza; con su habilidad el piloto gobierna en el vinoso ponto la veloz nave combatida por los vientos; y con su habilidad puede un auriga vencer a otro. El que confía en sus caballos y en su carro les hace dar vueltas imprudentemente acá y acullá, y luego los corceles divagan en la carrera y no los puede sujetar, mas el que conoce los arbitrios del arte y guía caballos inferiores clava los ojos continuamente en la meta, da la vuelta cerca de la misma, y no le pasa inadvertido cuándo debe aguijar a aquéllos con el látigo de piel de buey: así los domina siempre, a la vez que observa a quien le precede. La meta de ahora es muy fácil de conocer, y voy a indicártela para que no dejes de verla. Un tronco seco de encina o de pino, que la lluvia no ha podrido aún, sobresale un codo de la tierra; encuéntranse a uno y otro lado del mismo, cuando el camino acaba, sendas piedras blancas; y luego el terreno es llano por todas partes y propio para las carreras de carros: el tronco debe de haber pertenecido a la tumba de un hombre que ha tiempo murió, o fue puesto como mojón por los antiguos; y ahora el divino Aquiles, el de los pies ligeros, lo ha elegido por meta. Acércate a ésta y den la vuelta casi tocándola carro y caballos; y tú inclínate en el fuerte asiento hacia la izquierda y anima con imperiosas voces al corcel del otro lado aflojándole las riendas. El caballo izquierdo se aproxime tanto a la meta, que parezca que el cubo de la bien construida rueda haya de llegar al tronco, pero guárdate de chocar con la piedra: no sea que hieras a los corceles, rompas el carro y causes el regocijo de los demás y la confusión de ti mismo. Procura, oh querido, ser cauto y prudente. Pero, si aguijando los caballos, logras dar la vuelta a la meta, ya nadie se te podrá anticipar ni alcanzarte siquiera, aunque guíe al divino Arión, el veloz caballo de Adrasto, que descendía de un dios, o sea arrastrado por los corceles de Laomedonte, que se criaron aquí tan excelentes. (Canto XXIII).

Dentro de las modalidades del hipismo en su orden de aparición tenemos carreras de cuadrigas, carrera de caballos, carrera de bigas con mulas,[21] ca-

21 Eliminada posteriormente del programa por la superstición eleata de aseverar que estas carreras traían maldiciones para la cría de mulas (Ángel, 1989, p. 48).

rrera de yeguas, carrera de bigas, carrera de cuadrigas con potros, bigas con potros y carrera de potros. Cabe resaltar que esta disciplina contaba con gran variedad de modalidades, pues, además de las ya citadas, encontramos doma de caballos, figuras ornamentales, carrereas con carros de guerra, maniobras militares por tribus, carreras con desmonte del caballo o del carro, carrera de antorchas o relevos, carreras de tiro con arco y jabalina, carreras con asnos y jumentos, ampliando exponencialmente las posibilidades de práctica y posible figuración de sus propietarios, aurigas y jinetes, aunque estas últimas pruebas nunca integraron el programa olímpico.

En las competencias de carros, las bigas y cuadrigas se empleaban de dos y cuatro caballos respectivamente, enganchados a una caja o plataforma baja, montada sobre dos ruedas de cuatro radios donde, haciendo un gran equilibrio, el auriga[22] intentaba sostenerse, llevando la rienda con una mano y el látigo o aguijón con la otra. El gran mérito del auriga; y motivo de victorias o derrotas, radicaba en la habilidad de rodear las columnas a la mayor velocidad posible, efectuándolo en el mismo carril, puesto que en esta zona era donde se daba la mayor cantidad de accidentes mortales.

En las carreras de carros, se competía en varias distancias. La longitud de la pista sin dar vuelta, cuatro estadios equivalentes a 770 metros, carrera de doble distancia y de larga distancia, que incluía seis a ocho vueltas para los potros y doce para los caballos. En las carreras de cuadrigas, había una variante que incluía un segundo hombre en el carro, el cual, en la última vuelta, debía saltar al suelo y llegar a la meta corriendo o subirse al carro de nuevo en plena marcha.

Las competencias se clasificaban según la edad de los animales; existiendo pruebas para caballos de dos, para los caballos de tres a cuatro años y para caballos adultos.

Dentro de las pruebas con jinete, se diferenciaban pruebas para oficiales, pruebas para soldados de caballería y pruebas para la población general. Además que, según las evidencias arqueológicas, los caballos eran montados a pelo y sin estribos.

---

22 El auriga habitualmente era un ciudadano a sueldo que dependía de un potentado; es decir, personas que, por sus altos cargos, no se atrevían a ser parte de las pruebas por miedo a disminuir su prestigio por obtener alguna derrota, lastimarse o perder su vida

Respecto a los aspectos técnicos, encontramos que la mayor dificultad estaba en doblar sobre los postes erguidos en los extremos de la pista, dificultad directamente proporcional al número de caballos o carros[23] y a la cantidad de vueltas. Se sabe igualmente, de acuerdo con hallazgos arqueológicos, que el inicio se sorteaba y que la cantidad de vueltas a realizarse al hipódromo sería de seis aproximadamente abarcando una distancia de 4500 metros. El sistema de salida es descrito por Pausanias, así: «Tendría forma de proa de nave la línea de salida, es decir, en línea recta, sino que los carros se colocan, por sorteo, unos más retrasados que otros. A la señal de partida, reforzada con son de trompetas, no salen todos a la vez sino sucesivamente, primero los más retrasados» (6.20.11).

Schöbell (1968, p. 91) apoya y complementa lo anterior dándonos mayores detalles, refiriéndose al proceso de salida de la siguiente manera:

> La salida era muy complicada, pues se hacía que los carros más alejados del centro salieran un poco antes y los carros más cercanos un poco después, para igualar las diferentes distancias. Al empezar la carrera, el jefe de esta ponía en marcha un mecanismo que elevaba un águila de bronce, para indicar al público el principio de la competencia, y al mismo tiempo un delfín de bronce caía a tierra; la carrera había empezado.

Estas carreras estaban principalmente reservadas a personas muy ricas o a ciudades que colectivamente enviaran sus caballos; puesto que el entrenamiento de los animales, el oro que debían llevar los arneses, los carros y el traslado hasta Olimpia, tenían un costo muy elevado.

Dentro de las costumbres de los vencedores; estaba ofrendar una escultura habitualmente del propietario con sus caballos, el auriga y el carro, como acto de agradecimiento hacia los dioses.

Los premios, que otorgaban gran renombre y eran muy codiciados, se los llevaba el dueño o dueña de los caballos, siendo de esta forma una de las pocas competencias donde estaba permitida la participación, aunque fuese indirecta, de las mujeres, otorgándole al propietario del caballo vencedor la corona de olivo. El auriga se contentaba con unas cintas de lana que ceñía en su frente como prueba de victoria y, el caballo llegaba incluso a tener ciertos honores similares a los de un *olimpiónico*.

---

23 Algunas fuentes históricas hablan de diez carros (Sófocles, Electra, 708 ss.) y de 41 (Píndaro, Piticas, 5, 43 ss.)

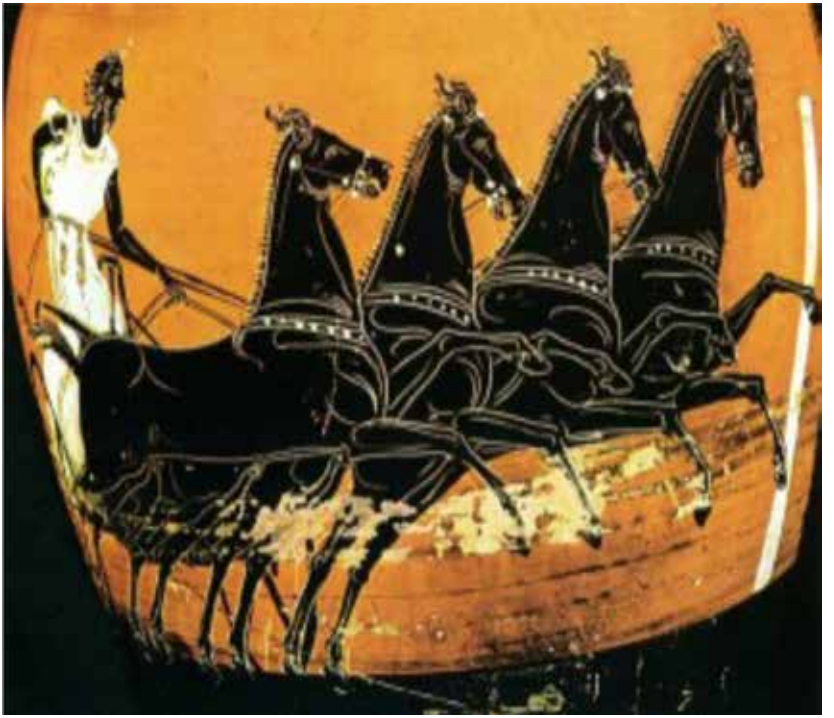


Figura 24.Detalle de ánfora panatenaica. Carrera de cuadriga. Fechada sobre el año 400 a.C. Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Chariot_race,_black-figure_lekythos.jpg

Competencia de trompeteros y heraldos

De estas competencias contenidas en el programa olímpico antiguo, poco se sabe. Según los estudios y análisis realizados, el concurso de trompeteros podría haber consistido en una prueba de resistencia pulmonar donde ganaría aquel que hiciese sonar el instrumento por mayor tiempo.

Es de resaltar el papel de Herodoro de Megara, quien ganó esta prueba un total de diez olimpiadas consecutivas, sin encontrar competidor que lo superara, siendo el más famoso trompetero en toda la historia del Olimpismo.

Respecto a la prueba de heraldos, efectuada durante el primer día de competencias, se sabe que consistía en determinar el heraldo que mejor realizara el anuncio

de las pruebas y triunfos de los Juegos (Sesé, Op. cit., p. 209). Visto en el marco de la modernidad, era un concurso de talentos donde ganaría el que tuviera mejor dominio de su voz, expusiera mejor sus ideas y se ganara el aprecio de los espectadores.

Proceso de introducción de las pruebas en los Juegos Olímpicos antiguos

Los Juegos Olímpicos, como la máxima justa deportiva de la Antigüedad, evolucionaron constantemente en función del agrado de los dioses, gusto y captación de más espectadores y emulación de prácticas bélicas que fueran aplicables al campo deportivo como estrategia para el entrenamiento de deportistas que pudiesen ser buenos soldados y viceversa. La evolución cronológica de estas pruebas y su primer ganador correspondiente, se exponen a continuación:

Tabla 25. Listado cronológico de introducción de las pruebas en los Juegos Olímpicos[24]

PRUEBA	PRIMER VENCEDOR	AÑO DE APARICIÓN (a.C.)
***Dromos* o estadio[25]**	**Koroebos de Elide**	**776**
***Diaulos* o doble estadio**	**Hipenos de Pisa**	**724**
Dólico o *dolichos*	**Akanthos de Esparta**	**720**
Pentatlón (*pentathlon*) y lucha (*pale*)	**Lampis de Esparta en Pentatlón y Euribatos de Esparta en Lucha.**	**708**
Boxeo o pugilato (pygme)	**Onomastos de Esmirna**	**688**

24 Algunos de los años de aparición son aproximaciones propuestas por diversos autores, pues en algunas de las pruebas deportivas no hay certeza absoluta de la fecha exacta de inclusión en los Juegos.

25 Según Gillet (1971, p. 34), esta prueba fue de tal importancia para los griegos que, luego de la victoria de Koroebos de Elide, se instituyo que el nombre del vencedor de esta prueba pasaría a designar la Olimpiada o el año correspondiente, pues constituía el arquetipo de la energía juvenil (Diem, 1966, p. 226).

Carreras de cuadrigas (*tethrippon hippon toleios dromos*)	**Pagondas de Tebas**	**680**
Pancracio (*pankration*)	**Ligdamis de Siracusa**	**648**
Carreras a caballo (*hippos keles*)	**Crauxidas de Cranón**	**648-640**
Estadio y lucha (jóvenes)	**Polineykes de Elide en estadio e Hipposthenes de Esparta en lucha**	**632**
Pentatlón (jóvenes)	**Eutalidas de Esparta**	**628 (ejecutada en solo esta ocasión)**
Boxeo (jóvenes)	**Philytas de Sibaris**	**616**
Carrera con armas pesadas de soldados (*ton hopliton dromos*)	**Damaretos de Erea**	**520**
Bigas con mulas	**Thersias de Tessaglia**	**500 (descontinuada en el año 444 a.C.)**
***Calpe* o combinación de equitación y carrera a pie (estadio)[26]**	**Desconocido**	**492-488 (descontinuada entre los años 444-436 a.C.)**
Carreras con yeguas (*kalpe anabates*)	**Pataikos de Dime**	**496 (descontinuada en el año 444 a.C.)**
Carrera de bigas (*hippon telerón synoris*)	**Enagoras de Elide**	**408-400**
Concursos de heraldos y trompeteros	**Timanios de Elide en trompeta y Krates de Elide en heraldos**	**396-388**
Cuadriga con potros (*polon armasin*)	**Euribyades de Esparta**	**384-376**
Biga con potros (*polon synoris*)	**Troilos de Elide o Belistische de Macedonia**	**268**
Carrera de potros (*polos keles*)	**Hipócrates de Tesalia**	**256-248**

26 Se supone que la ejecución consistía en que el jinete en la última vuelta se apeaba del caballo, y alcanzaba la meta a pie, llevando el equino de la brida (Guaschi, s.f., p. 16).

Pancracio (jóvenes y niños)	**Phaidimos de Alejandría**	**200**
Carrera a caballo para niños (hippos keles)	**Desconocido**	**Sin determinar**

Fuente: Howell y Howell, 1979, p. 35; Ángel, 1970, p. 19-36; Le Floc'hmoan, 1969, p. 21; Briceño, 1990, p. 28-29; Pastor, Aguilera, Villena, 2008, p. 72-73; Pérez, 2018, p. 206-207; Pérez, 2021.

Programación de los Juegos Olímpicos antiguos

Los griegos, como amantes del deporte y la gimnástica iniciaron sus Juegos Olímpicos como un festival deportivo con una duración de dos días; luego, en la época del florecimiento griego, los juegos llegarían a durar entre cinco a seis días, sin certeza absoluta.

Un informe detallado de la cantidad de días y el orden diario de actividades en el marco de los Juegos Olímpicos antiguos no existe. Sin embargo, gracias a testimonios esporádicos hallados en textos antiguos, ha sido posible reconstruir con cierto detalle la posible programación de estos Juegos. Diversos autores han dado su opinión sobre la duración y actividades realizadas en la programación, posturas que se exponen a continuación:

Tabla 26. Programación de los Juegos Olímpicos según Ángel, Valserra y Lopategui

DÍA	ÁNGEL	VALSERRA	LOPATEGUI
1	**Jornada dedicada a actos religiosos. Entrega de ofrendas a los dioses Zeus y Hera. Juramento de los atletas. Iniciación del programa con actos sociales, culturales y artísticos.**	**Carrera simple o estadio, luego el diaulo o doble estadio, posteriormente se efectuaba el dólico, o sea veinticuatro estadios, equivalente a 4500 metros aproximadamente. Luego de estas actividades seguía en estricto orden la lucha y el pugilato, donde se asignaban los contrincantes por sorteo y, por último, el pancracio, que gozaba de toda la popularidad en Grecia.**	**Festival de inauguración. Ceremonia de juramento. Competencias de anunciadores y trompetistas. Competencias para niños. Sacrificios.**

2	**Desfile de los participantes. Acto de inauguración. Verificación ante el público del cumplimiento de los requisitos de los atletas. Carrera de Estadio.**	**Pruebas hípicas, iniciando con la carrera de cuadrigas y luego la carrera de caballos. Muchos años después se implementan las carreras con mulos.**	**Carreras de carruajes, carreras de caballos y pentatlón.**
3	**Carrera de diaulo. Carrera de dólico. Lanzamiento de disco. Lanzamiento de jabalina. Salto de longitud con halteras. Boxeo. Lucha. Pancracio. Incursión, años después, de competencias para jóvenes.**	**Pruebas en el estadio.**	**Sacrificio principal a Zeus. Eventos pedestres.**
4	**Competencias en hipódromo. Carreras de caballos, cuadrigas, bigas, Carreras de caballos con jinetes. Pentatlón. Carrera con armas.**	**Pentatlón, recordemos que consistía en cinco pruebas variadas y sucesivas (estadio, disco, jabalina, salto largo y lucha), además que era el coronamiento de los juegos por su alta dificultad. Luego de esta prueba se efectuaba la carrera con armas, que simulaba la entrega del ciudadano en defensa de la patria.**	**Lucha, boxeo pancracio, carrera con armas.**
5	**Actos de clausura. Entrega de premios a los vencedores. Solo se premiaba el primer lugar.**	**Repartición de premios. En el Altis, frente al templo de Zeus, los olimpiónicos recibían la consagración de sus victorias. Les eran entregadas las coronas de olivo, como máximo galardón por sus proezas. Además, el atleta quedaba inscrito en la lista de los olimpiónicos. Luego se hacia una procesión por todo el Altis que culminaba en un gran banquete en honor a los vencedores.**	**Ceremonia de premiación. Acto de acción de gracias a Zeus. Banquete.**

Fuente: Ángel, 1989, p. 22-23; Valserra, 1944, p. 96-99; Lopategui, 2002, p. 40.

Ahora, evidenciemos la propuesta de aquellos autores que creen que los juegos duraban seis días, así:

Tabla 27. Programación de los Juegos Olímpicos según Guaschi, Diem y Durántez

DÍA	GUASCHI	DIEM	DURÁNTEZ
1	Inscripción y juramento al reglamento olímpico.	Inscripción en las listas. Juramento olímpico junto a su preparador y parientes.	Juramento ante el Zeus Horkios. Concurso de heraldos y trompeteros.
2	Competencias varias e indeterminadas	Desfile de los participantes. Acto de inauguración. Competencias juveniles; primero velocidad, luego la lucha y el pugilato. Se introduce luego el pancracio sobre la Olimpiada 145.ª y el pentatlón.	Pruebas de jóvenes.
3	Competencias varias e indeterminadas	Carreras hípicas en la mañana y en la tarde, el pentatlón.	Pruebas de caballos y pentatlón. En horas de la noche, se efectuaba la ceremonia fúnebre en honor de Pélope.
4	Día dedicado a los dioses. Desfiles de los pueblos participantes con sus tesoros. Se efectuaban también discursos, cantos y conferencias. Era un día muy solemne.	Día consagrado a los dioses. Ofrendas funerarias en honor a Pélope y ofrendas en otros altares. Banquete en horas de la noche. Procesión solemne de los huéspedes de honor, invitados, sacerdotes, helanódicas y atletas. También se efectuaban los discursos, cantos y pregones.	Sacrificios en honor a Zeus y banquete en el Prítaneo.

5	**Carrera del estadio, diaulo, dólico, pentatlón, lucha, pugilato, pancracio, concursos hípicos, competencias de jóvenes, etc.**	**Encuentros individuales masculinos. Por la mañana las pruebas de atletismo (dólico, dromos y diaulo), y por la tarde, las de fuerza (lucha, pugilato y pancracio). Luego iba la carrera con armas. .**	**Carreras (dólico, dromos, y diaulo), pruebas de combate (lucha, pugilato, pancracio), terminando con la carrera de armas.**
6	**Reunión ante el Altar de Zeus. Premiación de los vencedores con coronas de olivo. En la noche se hacía un banquete de despedida.**	**Al amanecer, se reunían los vencedores en las afueras del templo de Zeus, efectuándose la ceremonia de premiación. Se llevaba a cabo un banquete en la noche.**	**Coronación de los vencedores junto al templo de Zeus.**

Fuente: Guaschi, s. f., p. 26-28; Diem, 1966, p. 216-218; Durántez, 1975, p. 151 y ss.

Los otros certámenes deportivos griegos

Juegos Panhelénicos

A pesar de la preponderancia de los Juegos Olímpicos como una de las grandes herencias de la cultura griega para la humanidad, existieron, en esa misma época, otros certámenes que es importante resaltar con el fin de evidenciar la riqueza deportiva de esta civilización.

La variedad de juegos respondía a que, como se comentaba al inicio del capítulo, cada ciudad tenía su deidad protectora y los altares correspondientes para venerarla. Igualmente se efectuaban sacrificios y se generaban competiciones deportivas para agradar a los dioses y percibir mayores favores de ellos.

Los Juegos Panhelénicos, que agrupaban e interesaban a toda la cultura griega eran cuatro, los Olímpicos, los cuales abordamos previamente de manera extensa y son los únicos que prevalecen en la actualidad; los Juegos Píticos, los Ístmicos y los Nemeicos o Neméos. Estos juegos estimularon el hábito de la educación física entre los pobladores griegos (Secco y Baridon, 1972, p. 90), sirvieron como fuente de inspiración artística para los grandes escultores,

gracias a su sentido estético innato y a la posibilidad dada por los juegos de contemplar el cuerpo atlético y llevarlo a la obra inmortalizada en mármol u otros elementos comunes, y fueron el mayor reflejo del pensamiento y la cultura física griega (Tocqueville, 1999, p. 16). Estos cuatro juegos también conformaban un ciclo o período, teniendo los griegos como máxima ambición obtener la corona en todos ellos.

Estos juegos se adaptaban perfectamente al calendario Olímpico de la época, pues el primer año de la olimpiada se dedicaba a los organizadores de las orillas del Alfeo; en mayo del segundo año, se celebraban los Juegos Ístmicos y posteriormente, en el mes de julio, los Juegos Nemeos; ambos celebrados cada dos años; por último, los Juegos Píticos se efectuaban en el mes de agosto cada cuatro años, completando el ciclo griego de los Juegos Panhelénicos. Se presenta de manera resumida el calendario panhelénico a continuación:

Tabla 28. Calendario de los Juegos Panhelénicos

AÑO DEL CICLO	ESTACIÓN DE CELEBRACIÓN	JUEGOS PANHELÉNICOS
Comienzo	**Finales de verano**	**Olímpicos**
Primero	**Verano**	**Nemeos**
Segundo	**Primavera**	**Ístmicos**
Segundo	**Verano**	**Píticos**
Tercero	**Verano**	**Nemeos**
Cuarto	**Primavera**	**Ístmicos**
Cuarto	**Finales de verano**	**Olímpicos**

Bazaco, 2011, p. 117.

Abordando los Juegos Píticos, nos encontramos que eran celebrados cerca de Delfos, en la llanura de Crisa, en un lugar llamado *Pitho* o Fócide, y se efectuaban inicialmente cada ocho años en el otoño, período modificado en el siglo XX a.C. para realizarse cada cuatro años en el mes de agosto (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 25; Campo, 2003, v. 1., p. 15). Originalmente estos

juegos eran una ceremonia religiosa donde se cantaban himnos acompañados por flautas, pero poco después se establecieron concursos atléticos, musicales y poéticos. Se le atribuye su fundación a Apolo (dios del sol) quien destruyó al dragón Phyton y los instituyó como parte del funeral, pero también a Diómedes, quien se cree los fundó luego de la guerra de Troya. Estos juegos eran consagrados a tres dioses, Apolo, Diana y Latona. En su ubicación geográfica, se pudo constatar, gracias a hallazgos arqueológicos, la presencia de un hipódromo, un estadio y un teatro. Según argumenta Diem (1966, p. 229), estos juegos eran los más antiguos después de los Olímpicos, datándose hacia el año 582 a.C.

En estas competiciones, inicialmente solo participaban las musas, pero, hacia el año 489 a.C., se incluyeron pruebas similares a las efectuadas en Olimpia, excluyendo la carrera de armas y participando dos categorías, adultos y jóvenes. A pesar de la presencia de competiciones deportivas, su principal énfasis estaba en los certámenes musicales, poéticos y literarios, pues nunca faltaron certámenes de música de flauta, canto acompañado con flauta y cantos a la cítara, unidos a bellas danzas (Diem, 1966, p. 229-230). La premiación consistía en coronas tejidas con ramas de laurel.

Estos Juegos estaban destinados inicialmente, por orientaciones del oráculo, a la Anfictiónica, una comunidad compuesta por doce tribus griegas, entre ellas los tesalienses y dorios, pero los sabios sacerdotes de Delfos los dirigieron a toda la comunidad griega y sus alrededores.

Los Juegos Ístmicos eran celebrados cada dos años desde el año 586 a.C. (según otros autores desde el año 582 a.C.). Eran dedicados a Poseidón, dios del mar, y se efectuaban en el istmo de Corinto. Su duración fue amplia, pues se llevaron a cabo sin interrupciones hasta el inicio del cristianismo. Estos juegos se componían de competiciones atléticas, hípicas y artísticas. Se destacan en la parte deportiva, además de la instauración de tres categorías para competencia, la presencia de todas las pruebas de Olimpia y los otros juegos panhelénicos, incluyendo el *hippios* y exceptuando el pentatlón. Al igual que en los Píticos y Nemeos, en este festival también se llevaban a cabo competencias musicales e intervenciones de historiadores y poetas.

La importancia de estos juegos, en palabras de Diem (1966, p. 230), se debía «sin duda a la atracción que ejercía Corinto sobre los griegos, por su situación intermedia entre Oriente y Occidente [...] razón por la cual incluso fueron visitados por Sócrates y Esquilo». Los ganadores eran premiados con coronas de pino. Como aspecto peculiar, en estos juegos estaba permitida la

participación femenina, aunque solo en las competiciones poéticas y musicales (Valserra, 1944, p. 103).

Por último, los Juegos Nemeos se celebraban cada dos años en el mes de julio, en el solsticio de invierno, en Nemea territorio de Argólida. Según Valserra (1944, p. 102), en términos locativos, Nemea no era solo una ciudad, sino un gran campo similar a Olimpia, donde había edificaciones, monumentos, un bosque sagrado, un templo al Júpiter Nemeo, un estadio y un hipódromo de 1200 metros. Durante un período comprendido entre el año 460 a.C. y fines del siglo III a.C., fueron trasladados de su ubicación original en la Argólida, pero posteriormente volvieron a su soledad primitiva (Diem, 1966, p. 230).

Se celebraban a honor a Zeus y se atribuye su fundación a siete jefes famosos que fueron contra Tebas, e incluso a Hércules quien, según la leyenda, los instaura tras haber vencido al león que habitaba en la montaña y selvas próximas a Nemea (Guaschi, s. f., p. 30). Esta leyenda es contada con mayor detalle por González, Carrasco y Carrasco (s. f., p. 25), cuando abordan la ubicación de estos juegos, así:

> Por allí pasó Hércules cuando éste iba a matar al león, y precisamente allí se encontró con un pastor, el cual le quería dar un ternero, pero Hércules le dijo que si llegaba dentro de un mes con la piel del león se lo comerían los dos juntos y si no llegaba dentro de un mes con la piel del león, lo sacrificara en su honor. Al cabo del mes, Hércules volvió con la piel del león y sacrificaron al ternero y celebraron los juegos en honor a su proeza.

Son instaurados posteriormente por Adrastos y reorganizados en el año 573 a.C., sobreviviendo mucho tiempo después de la destrucción de Olimpia (Guaschi, s. f., p. 30).

Dentro de las competencias realizadas, se encontraban pruebas deportivas, hípicas y artísticas. El componente deportivo se efectuaba en tres categorías según la edad; los niños o *ageneioi* (hasta los dieciocho años) competían en estadio, lucha, pugilato, pancracio y pentatlón. Los jóvenes (entre los dieciocho y veinte años) competían en las pruebas anteriores y además en el *hippios* o carrera de 800 metros.[27] Los adultos (mayores de 20 años) competían en todas las pruebas citadas, aunque cabe resaltar que el pentatlón fue incluido de ma-

27 Autores como González, Carrasco y Carrasco (s. f., p. 26) argumentan que el *hippios* realizado en los Juegos Nemeos corresponde a una prueba de 4 x 600 metros, o sea cuatro estadios.

nera tardía en su programación. Como se puede notar, estos juegos presentan grandes similitudes con las pruebas efectuadas en Olimpia destacándose las carreras hípicas. Los ganadores eran premiados con coronas tejidas con ramas de mirto o de apio silvestre.

Los otros certámenes deportivos griegos. Las Panateneas y otros juegos menores o locales

Vale la pena ahora resaltar, aunque no hacen parte propiamente del calendario de los juegos antiguos, aquellos denominados como Panateneas, que se efectuaban en honor a la diosa Atenea. Estas fiestas de origen legendario e inicialmente religioso eran quizá los más brillantes entre los certámenes deportivos griegos, y se efectuaban, según comenta Valserra (1944, p. 104), «cada año con un ritual sencillo» en el mes de julio o agosto del tercer año olímpico (Diem, 1966, p. 232), adquiriendo una mayor solemnidad cada cuatro años, donde eran denominadas Grandes Panateneas (Wald, 1965, p. 4).

Dentro de sus actividades rituales, se encontraba la entrega de un vestido de tela finamente elaborado por las mujeres atenienses, denominado *peplos*, el cual se rendía como tributo a Palas Atenea, cubriéndola con el mismo. El cortejo previo al inicio de las justas deportivas, según Wald (1965, p. 4), se

> iniciaba en el Pireo, y a través de la ciudad llegaba a la Acrópolis […] los servidores del templo y los sacerdotes eran portadores de las víctimas destinadas a los sacrificios […] las doncellas llevaban canastillas con objetos sagrados, mientras que otras iban alfombrando el suelo con pétalos de rosas […] esta solemne procesión terminaba con todos los participantes en los juegos, capitaneados por la caballería ateniense.

Su origen se atribuye a Erictonio, antiguo rey de la leyenda ateniense; mientras que el influjo de las actividades atléticas fue aportado por Pisístrato en el año 526 a.C. (Wald, 1965, p. 4; Diem, 1966, p. 232-233; Le Floc'hmoan, 1969, p. 42; Ángel, 1970, p. 18); y la última reforma, donde se les dotaría de grandes premios, estaría a cargo de Pericles.

Estas fiestas deportivas en honor a Atenea; se realizaban en un principio sobre la misma Acrópolis (siglo VI a.C.) y el hipismo en Echélida, cerca al Pireo;

desde el siglo IV a.C., se organizaron definitivamente en la colina Adrettos, en el estadio construido por Licurgo para tal fin.

Las justas deportivas y culturales panatenaicas duraban más de una semana; pudiendo participar los hombres maduros, jóvenes e incluso niños; enfrentándose en juegos públicos y competencias como la lucha; pugilato, ejercicios gimnásticos, pancracio, pentatlón, carreras de carros (contando con gran cantidad de modalidades deportivas ecuestres) y, finalmente la carrera del estadio (prueba más importante y con la mayor premiación) como deportes provenientes de influencia panhelénica; pero también tenían una actividad singular como la carrera de las antorchas, prueba que los diferenció de los demás juegos.

Los premios otorgados a los ganadores; teniendo en cuenta solo al primer y segundo lugar, consistían en ánforas de aceite llamadas panateneas, recipientes que tenían finamente pintados, por un lado, una imagen deportiva, y por el lado contrario, la imagen de Atenea, con la fecha y la frase «de los juegos atenienses». Se reapartía un promedio de 1200 ánforas por cada fiesta cuatrienal y algunas menos en las fiestas anuales. El aceite con que se llenaban las ánforas procedía de las morias de Atica, un árbol sagrado. Este premio también representaba para el ganador un gran aporte económico, pues le daba la exclusividad para dedicarse a la exportación de aceite (Valserra, 1944, p. 107; Diem, 1966, p. 232; Ángel, 1989, p. 10). Estas ánforas son conocidas desde el año 570 a.C., perdurando hasta el año 200 a.C.

Las *lampadedromías* o carrera de relevos con antorchas

La carrera de antorchas o *lampadedromías* (o *lampadefor*ía) fueron una singularidad de las Panateneas en comparación con otros juegos, aunque también se efectuaban en diversas festividades en el transcurso del año, como las fiestas de Teseia, en las Epitafia y las Antesteria (García, 1992, p. 249) y tenía una amplia connotación de carácter ritual y funerario (Diem, 1966, p. 145), que nunca perdió su significado con el paso del tiempo, celebrándose de manera separada del resto de competencias atléticas (Bazaco, 2011, p. 131).



Figura 25. Detalle de crátera ática de campana de Nicias. Lampadóforo en la meta. Museo Británico
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Nike_(mythology)

El objetivo fundamental de esta carrera era transportar la llama sagrada, sin que se llegara a apagar, desde algún altar de un dios hasta otro punto o meta, que bien podía ser otro altar o del protector de la ciudad o del dios honrado por las fiestas (Bazaco, 2011, p. 131). Para el caso de las fiestas panateneas, eran celebradas en el camino que iba de Atenas a los jardines de la Academia, siendo el altar de Eros el punto de salida y, a 1600 metros de distancia (2500 metros según otros autores, un *dromos macrós*), la necrópolis de Kerameikos, la meta a alcanzar.[28] En esta prueba, ligada los cultos a Hefesto y Prometeo Pírforo, participaban cinco equipos de cuarenta corredores, escalonados en cinco hileras, con una separación entre cada compañero de veinticinco metros aproximadamente.

Al darse la señal de salida, el primer corredor, llevando la antorcha encendida, debía llegar a su siguiente compañero, entregarle la antorcha para que este,

28 Valserra (1944) comentaba que la meta final era un altar del Prometeo Pírforo, el cual trajo el fuego del Olimpo a la Tierra.

a su vez, alcanzara a su siguiente compañero, haciendo la entrega de la antorcha un total de treinta y nueves veces. Ganaba el equipo que pudiese encender el ara o pira del altar ubicado en la meta (Valserra, 1944, p. 103-105). Otros autores, como Diem (1966, p. 145), comentan que estaba compuesta por equipos de cuatro personas, lo que indicaría que sería una competencia de cuatrocientos metros por cada competidor (4 X 400), asemejándose a los relevos actuales.

La antorcha empleada estaba hecha de cera y con un plato que servía para la protección de las manos del corredor, modelo que servirá para la antorcha olímpica usada en 1936. Se cree que los premios otorgados consistían en recipientes para el agua, llamados *hidrias*, avaluadas en treinta dracmas (Diem, 1966, p. 232).

Afippolampas o carrera de antorchas a caballo

Esta práctica constituía una variante de las lampadedromías. Esta prueba tuvo sus inicios en Tracia y fue introducida en Atenas con el culto de Artemis Bendida o Bendis, en el momento que los atenienses se aliaron con el caudillo tracio Sitalces en el año 420 a.C., o con Cotis en el año 380 a.C. Eran celebradas en horas de la noche; donde los jinetes pasaban el relevo entre su equipo, en una distancia mayor a la de las lampadedromías, aunque con equipos con menor número de miembros (Bazaco, 2011, p. 132).

Apobatikós (subir y bajar de un carro en marcha)

Típica prueba ateniense incluida dentro de las competencias ecuestres, donde acompañado por un auriga, el *apobates* (encargado de hacer la prueba), estando el carro en movimiento; debía bajarse del mismo, estando desnudo y solo acompañado de casco y escudo; correr tras él y volver a subirse, siendo el momento más peligroso de la prueba. Estuvo constituida como competición ateniense nacional; además tuvo gran popularidad en las fiestas de Anfiarao en Oropos, en el Ática, en Beocia, en Tesalia y Cirene (Bazarco, 2011, p. 132-133).

Anabates Agón (subir y bajar de un caballo en carrera)

Según Bazaco (2011), esta fue una competencia hípica de habilidad vista casi como arte hípico, donde los participantes debían desmontar del caballo

en carrera, correr a su lado y volver a montarse, probablemente en varias ocasiones. Existía una variante que era cuando el jinete estaba desnudo y provisto por casco y escudo. Esta prueba fue similar al *calpe* de los Juegos Olímpicos, prueba que tuvo poca duración (496- 444 a.C.).

Pírrico o baile de guerreros armados

Prueba de origen dórico, habitual en Atenas desde el siglo VI a.C., siendo parte de los concursos más antiguos de las Panateneas. Fue un baile armado donde un grupo de personas hacían imitación de movimientos de carácter bélico apoyados por música de flauta. El equipo vencedor recibía un buey avaluado en cien dracmas (Bazaco, 2011).

Staphylodromíai o carrera de racimo

La carrera de racimo o *staphylodromíai* tenía una connotación místico-religiosa. Era una práctica espartana y ateniense, que consistía en la persecución de un joven que tenía su frente adornada por cintas, por parte de un grupo de corredores. Los vencedores recibían, a manera de premio; un banquete con vino, miel, queso, harina y aceite (Diem, 1966, p. 146; Rodríguez, 2000, p. 97).

Regatas de remo o *copilasia*

Otro juego menor fueron las regatas marítimas, celebradas en conmemoración de la batalla de Salamis y la salida de los Gálatas, efectuadas en el puerto del Pireo, contiguo a Atenas, cuyo más antiguo testimonio data del siglo V a.C. Los premios consistían en trescientos dracmas para la tribu de la regata ganadora y doscientos para el segundo lugar (Bazaco, 2011, p. 134). El mismo día y cerca a este lugar, se oficiaban las Muniquias, en honor a la Artemisa Muniquia, con competencias de carrera de fondo y relevo de antorchas (Diem, 1966, p. 233).

Concursos musicales y de declamación

Fueron parte de las competencias más antiguas de las Panateneas, principalmente el de rapsodas, con declamación de los poemas homéricos. Estas declamaciones se acompañaban con música de citara o de flauta.

Algunos juegos locales

Las competencias locales gozaron de gran popularidad en el mundo griego, siendo en algunos casos replicas exactas de las pruebas olímpicas y en otros casos se presentaban con pruebas absolutamente diferentes, donde solo podían participar los habitantes de la ciudad organizadora. Los premios en estos juegos no solo correspondían a coronas sino también a dinero u objetos de gran valor; siendo competencias que trascendieron el misticismo griego, pasando a ser de carácter netamente lucrativo.

Durante las fiestas Dionisiacas o Dionisias, en honor a Dionisos, dios de la vendimia y el vino, el pueblo expresaba su regocijo con danzas, presentaciones teatrales, juegos callejeros e incluso con carreras femeninas (Guaschi, s. f., p. 31; Diem, 1966, p. 171). Se sabe incluso que en estas fiestas atenienses se consagraron como autores dramáticos Esquilo, Sófocles y Eurípides (Wald, 1965, p. 3).

Entre las grandes festividades locales figuraban, según Valserra (1944, p. 101), las Karneaia, en Esparta; las Heraclea, en Tebas; las Artemisas, en Éfeso; y las Didimea, en Mileto. Entre las fiestas deportivas citadas previamente figuran como las más importantes las celebradas en Delos, en las cuales participaban las ciudades jónicas del mar Egeo, también sobresalen las celebradas en Éfeso venerando a Artemisa y las de Elida cerca del río Alfeo (Ángel, 1970, p. 14).

Otras fiestas locales importantes para referenciar y reconocer la riqueza deportiva y cultural de los griegos fuero las Teseidas o Teseias, realizadas al menos hasta el siglo II a.C., que abarcaban pruebas gimnásticas por edades, carrera de antorchas y una cabalgata de antorchas. Los epitafios, que fuero fiestas deportivas en honor a los difuntos. Contenían pruebas de carrera de armas, carrera de efebos y relevos con antorchas. Otra fiesta menor fue la de Artemis Bendis, donde se efectuaban una carrera de antorchas y una cabalgata de antorchas. Estaban también las fiestas Heracleas donde el vencedor recibía

una copa de plata. En las fiestas Oscoforias, veinte jóvenes provenientes de cada tribu, llevaban a cabo una carrera y eran premiados con una bebida de cinco ingredientes denominada *pentaploa* o ambrosía divina de los dioses, hecha con aceite, vino, miel, queso picado y harina.

Otras fiestas menores en importancia fueron las eleusinas, que incluían pruebas hípicas, gimnásticas y artísticas; se premiaban con grano donado de los campos de Démeter. Estaban también los Rodios, en honor a Helios; los de Heraia en Argos, donde se entregaba un escudo de bronce al vencedor; los de Arcadia o Licaia, premiándose con un trípode; los de Tebas, quizás en honor a los hijos de Heracles y Yolao y; las fiestas Hermaia, donde se marcaban las piedras con el nombre de los vencedores (Diem, 1966, p. 232-234; Ángel, 1989, p. 24).

La mujer en los Juegos Olímpicos de la Antigüedad

Según múltiples versiones, la mujer tenía prohibida su entrada a los juegos,[29] arreisgándose incluso a perder su vida siendo lanzada desde el monte Tipaeo si era vista presenciándolos o solamente por haber cruzado la orilla occidental del río Alfeo (Diem, 1966, p. 219). Los motivos no son claros, pero se cree que su exclusión se daba principalmente por la desnudez de los participantes (Valserra, 1944, p. 106) y las posibles comparaciones con sus maridos (Ángel, 1989, p. 36). Esta falta era castigada con pena de muerte, siendo lanzada la mujer sorprendida en flagrancia desde el alto de *Tipaeo*, escarpadura cercana de Ceillonte en Elida.

La única mujer que podía presenciar estas justas era la sacerdotisa de Démeter Chamyne, por razones religiosas, que incluso le otorgaba un sitial de honor en mármol junto a los *helanódicas*, en las instalaciones deportivas. Quizá en este lugar había un santuario sagrado previo a la construcción del estadio, razón por la cual se hacía esta excepción (Diem, 1966, p. 219).

---

29 A pesar de la reiterada postura de muchos autores frente a la prohibición de la presencia femenina en los juegos; Forero-Nougués (2004, p. 49) en su texto, afirma que es curiosa esta creencia, pues las leyes de Licurgo, la civilización minoica y algunas regiones de Grecia promovían la participación de la mujer en los procesos de actividad física.

La única forma permitida para la participación de la mujer en las justas olímpicas se efectuó con la llegada de las carreras de cuadrigas, pues podían ser propietarias de caballos, cuestión que les adjudicaba el premio en caso de salir vencedoras. De igual forma, se dice que también tenían permitida la participación en los concursos musicales y poéticos generados en el marco de los juegos (Valserra, 1944, p. 106).

Cuentan los historiadores que, antes de instituirse la desnudez obligatoria, Ferenice o Calipátira, madre del atleta Pisidoro, entró disfrazada de entrenador y se filtró entre los espectadores. Luego, al querer besar a su hijo por haber sido vencedor, su túnica se entreabrió y fue sorprendida por los espectadores; pero se le perdonó su falta a la ley, puesto que su padre y hermanos habían sido *olimpiónicos* (hija de Diágoras de Rodas, vencedor en el pancracio en el 464 a.C.), pero se cree que por esta falta es que se genera la norma de que los atletas y entrenadores debían estar desnudos.

Según otras versiones, podían asistir las solteras, pero no las casadas (Guaschi, s. f., p. 26; Diem, 1966, p. 219).

Las Hereas. Los juegos deportivos para las mujeres griegas

Existieron otros juegos atléticos que, realizados en honor a Hera, eran dirigidos y organizados por y para mujeres (Diem, 1966, p. 228-229; Durántez, 1977; Le Floc'hmoan, 1969, p. 26; Briceño, 1990, p. 157-162; Pérez Feito, 2009, p. 271; Pérez, 2018, p. 233; Pérez, 2021). Estas justas inicialmente fueron una fiesta religiosa, en la cual dieciséis doncellas, las «mujeres de Hera», ofrendaban un velo tejido por ellas; proceso del cual Pausanias hace una breve descripción: «Una vez cada cuatro años, las mujeres del Comité de las dieciséis tejían un vestido para la estatua de Hera, y arreglaban todo para el festival de la diosa» (citado por Briceño, 1990, p. 158).

Existen dos leyendas relacionadas con su origen. La primera cuenta que Hipodamia escogió dieciséis mujeres, organizó estos juegos en honor a la esposa de Zeus y para celebrar su boda con Pélope. La segunda leyenda se relaciona con la mediación que hicieron las mujeres sobre el conflicto entre Pisa y Elis, restableciendo la paz entre ambos territorios, creando estas fiestas como símbolo de agradecimiento.

Dentro de las competencias deportivas, solo se disputaba una carrera que oscilaba entre 150 a 160 metros, en la cual no había límites de edad. Se dividían las participantes en tres grupos e iniciaban con las más jóvenes. Su

indumentaria deportiva correspondía a un chitón que le dejaba al aire el seno derecho e iban con el pelo suelto. Los premios consistían en una guirnalda de olivo para las vencedoras, un trozo de la vaca sacrificada en honor a Hera e igualmente un retrato hecho en tablilla de arcilla que sería ubicado en las columnas de su templo (Valserra, 1944, p. 94; Guaschi, s. f., p. 30; Schöbell, 1968, p. 96; Lumpkin, 1986, p. 164; Briceño, 1990, p. 159).

La primera ganadora de estos juegos fue Cloris, hija de Anfión y Niobe (Briceño, 1990, p. 159).

Decadencia del deporte y la gimnástica griega. Abolición de los Juegos Olímpicos de la Antigüedad

La decadencia del deporte y la educación física como pilares fundamentales de la educación griega, situación que afectaría directamente el trasegar histórico y la permanencia de los Juegos Olímpicos, se da principalmente en los últimos cuatro siglos de su existencia y se debió, entre otras razones, a las siguientes:

- Excesiva confianza griega como Estado dominante sobre los demás y la consecuente disminución de la preparación de guerreros, apuntando igualmente a la reducción de la importancia otorgada a la educación física y el deporte.
- Desaparición paulatina del espíritu de rivalidad y agonística como esencia de esta cultura, acompañado de la caída progresiva del espíritu ritual conferido a los Juegos.
- La llegada del mercantilismo y profesionalismo deportivo, degenerando la práctica del deporte como disfrute y tributo, pasando al deporte como labor remunerada desprovista totalmente de la *kalokaiagatia* griega. Se convirtieron, después del siglo IV a.C., en verdaderos profesionales, conformando poderosas organizaciones y viajando permanentemente exhibiendo sus habilidades.
- Modificación negativa o degeneración de la conducta social, las costumbres griegas y de los procesos deportivos, en particular de los métodos de entrenamiento (Valserra, 1944, p. 108).
- El triunfo del cristianismo, religión que consideraba estas prácticas deportivas como un festival religioso pagano y de culto al cuerpo (*pompa*

diaboli), razón que podríamos ubicar como la más determinante en la abolición de los Juegos (Betancor, Santana y Vilanou, 2001, p. 15).

- Los disturbios y comportamiento inadecuados de los espectadores de los diferentes juegos (Lopategui, Op. cit., p. 40).

La decadencia del espíritu deportivo es descrita con lujo de detalles, en el siglo III a.C., por Filóstrato, cuando expone lo siguiente:

> Pero todo esto ha cambiado: en vez de guerreros, tenemos atletas que no han sido soldados; en lugar de hombres de acción, perezosos; en lugar de hombres duros y nerviosos, unos «blanduchones». La gula siciliana ha prevalecido; los atletas han perdido toda energía, sobre todo desde que el arte de la adulación se ha convertido en verdadero deporte. Y después la medicina, que halaga la indolencia, se presenta como consejera; ciertamente es una ciencia útil, pero demasiado suave para los atletas; los educa en la pereza y todo el tiempo que precede a los ejercicios los obliga a reposar, atiborrados con fardos libios y egipcios; les proporciona cocineros y camareros que los sacian, los vuelven glotones y hacen de su estómago un saco sin fondo [...] El estado de holgorio en que viven acaba por excitar a los atletas y despertarles deseos amorosos; hace nacer en ellos mil apetencias ilícitas y los lleva a vender y comprar sus victorias. Unos se valen de su fama para satisfacer, pienso yo, sus necesidades demasiado numerosas; otros pagan por obtener una victoria fácil que su vida afeminada no les permitiría obtener [...] y no excluyo de esta corrupción a los entrenadores: es por espíritu de lucro que se han hecho entrenadores; no se preocupan en absoluto de la gloria de los atletas; ellos les aconsejan toda clase de combinaciones pensando sólo en sus propios intereses. Todo esto debería decirse contra estos mercaderes: que no son más que mercaderes del valor atlético.

Según comenta Valserra (1944, p. 99), en los siglos «tercero y cuarto de nuestra era, Olimpia estaba ya despojada de su prestigio político y religioso, y los Juegos, desprovistos de todo significado nacional, solo se mantenían por la fuerza de la rutina». Se sabe que hacia la época de Mummius (146 a.C.), los juegos alcanzaron el punto más bajo hasta el momento; pues se presentaron saqueos[30] en el año 86 a.C., e incluso en la Olimpiada 175.ª, correspondiente

30 Según Diem (1966), se registraron otros dos saqueos de los santuarios; uno a manos de Telesforo, general del diadoco Antígones (312 a.C.) y el otro saqueo fue perpetrado por Mecánidas, el tirano de Esparta (210 a.C.)

al año 80 a.C. Los romanos «embarcaron a los participantes [...], para que se tomasen parte en los juegos de aquellos, de manera que, en Olimpia, solo pudo celebrarse la competencia de carrera de estadio para niños» (Diem, 1966, p. 201).

El proceso de extinción de los juegos se gestó desde el año 353 a.C., cuando Constancio, hijo de Constantino el Grande, emite dos edictos (363 a.C. y 356 a.C.) prohibiendo el culto pagano, órdenes que se desconoce si fueron aplicables para Olimpia. Esto edictos, en el año 361 a.C., fueron derogados por Juliano el Apóstata, quien intentó dar nueva vida a los Juegos, apoyados posteriormente por el emperador Valente (Diem, 1966, p. 203-204).

La «aparente»[31] absoluta desaparición se da cuando, después de aproximadamente 1200 años de duración ininterrumpida de los Juegos Olímpicos, el emperador romano Teodosio I El Grande (379-395 d.C.)[32] expide un nefasto decreto donde se dan por abolidos los Juegos Olímpicos y demás juegos griegos en el año 393 d.C., destruyendo la datación cronológica por Olimpiadas; y autorizando la clausura de santuarios, templos y lugares de culto pagano; autorizándose al año siguiente la prohibición de los mismos, bajo pena de muerte incluso para aquellos que intentaran restaurarlos.[33]

---

31 Nuevos estudios sugieren que el emperador Teodosio I El Grande no suprimió los Juegos de Olimpia, como mayoritariamente se relata en los textos enfocados en los Juegos Olímpicos de la Antigüedad. Esta aseveración presuntamente proviene de la afirmación generada por Jorge Cedreno, monje del siglo XI, quien redactaría una crónica bizantina titulada *Historiarium Compendium*, donde se aborda la historia desde la creación del mundo hasta el inicio del reinado de Isaac Comneno en 1057. En tal documento, Cedreno sería quien interpretaría el edicto prohibitorio y le anexaría la presunta extinción de los Juegos Olímpicos, elemento que no está expuesto dentro del documento original teodosiano. Para mayor profundidad de este gran estudio se sugiere la lectura de la obra del doctor Conrado Durántez, titulada *Teodosio I El Grande y los Juegos de Olimpia*, editada por el Comité Olímpico Español en 2017.

32 Emperador convertido al cristianismo después de una enfermedad quien, por ser responsable de la matanza de Tesalónica, ciudad donde murieron 390 000 helenos sublevados; buscó el perdón de parte del obispo de Milán, Ambrosio. Este obispo le ordena publicar y dar aplicación efectiva del edicto para resarcir su falta y como campaña contra las prácticas paganas.

33 Estos actos, secundados posteriormente por Teodosio II, además de la razón ya expuesta (destrucción del rito pagano), contenían una finalidad política. La protección y fomento temporal de los romanos hacia los juegos olímpicos griegos, se traducía en apoyar y fortalecer la unión del pueblo heleno, viéndose esto como una posible amenaza para la seguridad de Roma, razón por la que debía acabarse con todo aquello que fomentara su unión y posible sublevación (Wald, 1965, p. 15).

Esta orden imperial fue complementada posteriormente por Teodosio II, emperador de Oriente (408-450 d.C.) y Honorio, emperador de Occidente, quienes ordenan la destrucción de los templos griegos hacia el año 426 d.C. Un siglo más tarde, la destrucción aumenta gracias a desastres naturales (terremotos de los años 551 y 552 d.C.), efectos de guerras libradas en estos terrenos y saqueos constantes, que dejaron en total olvido y abandono la majestuosidad arquitectónica de Olimpia y la gloria del festival del Zeus Olímpico, conservándose presuntamente parte de sus riquezas y sus monumentos en los palacios de Nerón y Adriano y otros palacios romanos, aspecto que hace parte de los rumores antiguos sin información que lo valide. (Guaschi, S.F., p. 24; Valserra, 1944, p. 99-100; Diem, 1966, p. 204; Ángel, 1970, p. 42; Gillet, 1971, p. 39; Howell y Howell, 1979, p. 34; Briceño, 1990, p. 202; Altuve, 1997, p. 25; Tocqueville, 1999, p. 16; Pastor, Aguilera y Villena, 2008, p. 98; Pérez, 2018, 236; Pérez, 2021; Pérez y Pérez, 2021; Pérez, Pérez y Londoño, 2021).

Como relato de la destrucción de la magna obra de Fidias, se sabe que la estatua de Zeus fue trasladada de Olimpia al templo de Lausus en Constantinopla, pero fue destruida por un incendio en el año 476 d.C.

Se cree que los Juegos Olímpicos continuaron, en total decadencia, en Siria, específicamente en su costa, en Seléucida (Diem, 1966, p. 205; Guaschi, s. f., p. 24), pues estos habían comprado a Elis el derecho a celebrarlos en los años 51 d.C. o 54 d.C., época del emperador Claudio. Los nuevos juegos eran celebrados cada verano, contando con un programa y premios similares, pero incluyendo la participación femenina y permeada por vicios. Finalmente, este intento es abolido en el año 520 d.C. por Justino el Anciano, emperador romano de Oriente (518-527 d.C.), acompañado del cierre definitivo de la Academia de Platón, la célebre institución cultural de la Antigüedad, ordenado por el emperador Justiniano I en el año 528 d.C. De esta forma se destruye cualquier indicio de un gran legado cultural y deportivo, el cual tardó más de 1500 años en resucitar en beneficio de la humanidad.

Capítulo IX
La educación física y el deporte en la civilización etrusca

La civilización etrusca es quizás una de las culturas que mayores enigmas nos presenta respecto a su origen. Dentro de las teorías sobre su comienzo, Diem (1966, p. 236) comenta lo siguiente:

> Los hay como Herodoto, (que) creen en un origen asiático y otros que, como Dionisio de Halicarnaso, creen que se trataba de una población primitiva de Italia (autóctona); o bien los que actualmente creen con Niebuhr y Helbig que emigraron del Norte. Existe probabilidad de que las tres opiniones contengan elementos de verdad, por tratarse de una población mezclada de los primitivos aborígenes con inmigrantes del Este y Norte. Lo que es absolutamente seguro, es que no fueron tribus helénicas.

Por otro lado, se cree que los etruscos vinieron del Asia Menor en el siglo IX a.C. (Herodoto, I, 94), estableciéndose primero en Etruria (Italia Central), extendiendo luego su dominio sobre las poblaciones primitivas de Lacio, Croton, Paestum y Campania, entre los siglos VII y V a.C., constituyéndose como la primera gran civilización de Italia (Diakov, 1966, p. 58; Le Floc'hmoan, 1969, p. 45; Mandell, 1986, p. 79; Heurgon, 1991; Bazaco, 2011, p. 37, 104, 143-144).

Los etruscos también son llamados «civilización prerromana», aunque su nombre ha sido adaptado por diversas culturas, siendo denominados por los griegos como tirrenos, por los egipcios como *tursha*, por los romanos como

trusci o *etrusci* y *rasna* por ellos mismos (Diakov, 1966, p. 58). Su duración como civilización se cree fue desde el año 800 a.C. hasta el 100 a.C., estando ubicados principalmente en el centro de Italia, entre los ríos Arno y Tíber.

Según las evidencias, estaban conformados por al menos veinte ciudades parcialmente unificadas, siendo Tarquinia su principal ciudad, ubicada a veinte millas al sur de Roma (otras ciudades fueron Veies, Caere, Vetulonia, etc.). Durante los siglos VI y V a.C., dominaron y configuraron la península Itálica, desde los Alpes hasta Capua y Córcega. Durante mucho tiempo dominaron Roma, imponiendo sus reyes, hasta ser vencidos en una gran lucha, aunque igualmente su influencia en la vida política e intelectual prevaleció.

Su lenguaje ha sido indescifrable, pues a pesar de tener alfabeto griego, no ha sido posible interpretar completamente su sentido, pero su historia es contada gracias a otras evidencias arqueológicas como sus pinturas, esculturas, tumbas y otras representaciones artísticas, aunque sus colecciones alrededor del mundo sean mostradas como apéndices de la antigüedad clásica.

Se cree que esta civilización se enriqueció gracias a su navegación y probable piratería y estuvo abierta a influencias espirituales externas evidentes en representaciones encontradas de seres mitológicos, centauros, leones alados, muchas de ellas de origen oriental. Dentro de la relación de esta cultura con los egipcios, encontramos que ambos poseían una fijación por la vida después de la muerte y la necesidad imperiosa de devolverlos a la tierra en magníficas tumbas.

Los etruscos mostraron un desarrollo enorme, una orfebrería y artesanía única en diseño y técnica y su arte fue de tal belleza y originalidad que, a pesar de su influencia helénica y egipcia, es considerada como autónoma. Sus representaciones pictóricas evidencian una marcada afinidad por el ejercicio físico dada la frecuencia de aparición de esta temática en sus restos arqueológicos, demostrando el fervor agonístico y el papel preponderante que estas prácticas ocupaban en su cultura y educación. De igual forma, las representaciones del cuerpo perfecto evidencian un énfasis a formas de mayor robustez, mayor musculatura y por ende mayores dimensiones en comparación con las griegas.

Por otro lado, esta civilización poseía gran afinidad con la música, estando vinculada a cada uno de los actos principales de la cotidianidad etrusca (bodas, funerales, cosechas, vendimias, banquetes, entrenamientos atléticos, entre otros), llegando a celebrarse incluso concursos musicales y siendo presuntamente parte vital de los procesos educativos de esta cultura.

Los etruscos poseían clases sociales definidas y establecidas como una jerarquía encabezada por un «rey máximo» elegido o *zilath*, seguido por los reyes de cada ciudad etrusca o *lars*, mientras que la aristocracia militar y sacerdotal estaba dominada por los *lucumones*, quienes se encargaban de administrar los esclavos de Etruria, Umbría y la cuenca media de Po, además de ser grandes terratenientes. Los *lucumones* también eran los encargados de direccionar y someter a las clases sociales menos favorecidas, entre las que encontramos a los *lautni* y los *etera*, esta última bastante explotada por tributos y prestaciones personales dirigidas a la construcción de las diferentes obras etruscas (Diakov, 1966, p. 60).

El aspecto religioso de esta civilización se basaba en la veneración de una triada de dioses supremos: Tinia (o Júpiter), Uni (o Juno) y Menerva (o Minerva), creencia que se mezclaba con su devoción a otras deidades menores y a bastantes espíritus buenos y malos, deidades ante las cuales se ofrecían sacrificios y diversas conjuraciones para obtener el favor de ellos y la protección a su pueblo, estratagema que justificaba el papel de la aristocracia militar y sacerdotal.

El periodo de apogeo de los etruscos fue corto, pues se cree que fueron destruidos por los romanos entre los siglos IV y III a.C.

Manifestaciones deportivas y de educación física en la civilización etrusca

La civilización etrusca poseía fuertes influencias helénicas y egipcias, lo que permeó igualmente sus prácticas deportivas, pero, en la literatura deportiva, su presencia ha sido parcialmente ocultada.

Esta cultura, en particular la dinastía etrusca de los Tarquinios, es quizá la principal precursora y base del deporte romano, poseyendo dos perfiles deportivos; uno lleno de vitalidad y belleza (Similar al *agón* griego) y otro brutal y macabro (representado en el *ludus*, el espectáculo deportivo), perfilándose probablemente como la primera cultura que presentó espectáculos públicos de gladiadores y combates entre animales salvajes (Mandell, 1986, p. 80; Guillén, 1986; Mandell, 1990, p. 13; Bazaco, 2011, p. 38-39) y combates entre luchadores y animales, donde «el luchador estaba en inferioridad, puesto que estaba atado por todos lados a excepción de una mano que le dejaban, pero era

inútil para su defensa» (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 26-27), aspecto que demuestra la existencia de muertes dentro del espectáculo deportivo.

Frente a sus antecesores griegos, los etruscos presentaron varias diferencias que los distinguieron. La primera radica en que no competían desnudos, apareciendo siempre en los hallazgos arqueológicos con una prenda similar a pantalones, y el segundo aspecto diferenciador radica en la aparición de espectáculos de duelos o gladiatorios, pues estos fueron inexistentes entre los griegos (Bazaco, 2011, p. 38).

Otro rasgo diferenciador, hallazgo importante desde la perspectiva de género, es evidenciado por diversos autores cuando expresan que, según murales de la *Tomba della Skimmia* y la *Tomba della Bighe*, las mujeres asistían a estas fiestas deportivas, demostrando que la mujer etrusca se movía con libertad en la vida pública, diferenciándose de la posición griega que la excluía de sus juegos, como practicante e incluso como espectadora (Diem, 1966, p. 240; Sawula, 1969, p. 172-174). El juego de dados aparece como el predilecto, según los murales, de las mujeres etruscas.

Según Bazaco (2011, p. 38), los entrenamientos físicos de los atletas etruscos, al igual que los griegos y romanos, eran efectuados en las palestras, lugar igualmente destinado para encuentros artísticos y tertulias.

Al respecto de las competiciones gimnásticas e hípicas efectuadas por los etruscos, Herodoto se refiere a estas en uno de los pasajes de su obra, cuando los agileos (población de la ciudad de Caere en Etruria), luego de la peste que los afectó por haber lapidado a náufragos griegos, y buscando remediar esta «maldición» y su culpa, optaron por «enviar emisarios a Delfos y la Pitia les ordenó hacer lo que aun ahora practican los agileos, pues celebran magníficas exequias en honor de los muertos e instituyen un certamen gimnástico y ecuestre» (Historia I, 167).

De igual forma, Tito Livio nos relata aspectos trascendentales de las prácticas deportivas etruscas en marco de los Juegos Romanos, cuando comenta que «consistieron los juegos en carreras de caballos y combates de púgiles, traídos sobre todo de Etruria. Estos juegos solemnes se celebraron en adelante todos los años, llamándoseles, unas veces, Juegos Romanos y, otras, Grandes Juegos, que en un principio, se celebraban en ocasiones de especial solemnidad; después, tuvieron una fecha fija: el 13 de septiembre (I, 35, 8 y ss.).

Dentro de las representaciones artísticas encontradas en el arte etrusco enfocadas al campo deportivo, resalta una figura en bronce de un joven lan-

zador de jabalina hallada en la tumba de Chiusi, que demuestra la influencia griega y la perfección en sus formas, acompañada de una de las características de la escultura humana etrusca; rostros redondos con narices chatas, aspecto heredado posteriormente por los romanos. De igual forma, cabe resaltar otra obra escultórica representada en un discóbolo que adorna el candelabro descubierto en las excavaciones de Spina (Bazaco, 2011, p. 37, 144).

Otra representación encontrada es el relieve del trono Corsini datado del primer milenio antes de Cristo, donde se expone una competencia de pugilistas con sus puños armados con halteras, peculiaridad etrusca que es retomada por los romanos en sus luchas gladiatorias.

Igualmente, encontramos representaciones en un vaso del siglo VII, la jarra de vino de Tragliatella, una muestra del juego denominado *truia* o *troia*, de origen etrusco, donde se enfrentaban dos jinetes armados con escudo y lanza en un laberinto. Prosiguiendo con esta referencia, los deportes hípicos fueron relevantes para los etruscos, siendo muy apreciadas las exhibiciones de doma de caballos por la habilidad de los jinetes y la majestuosidad de los caballos.

En el marco de los hallazgos arqueológicos, es vital enunciar el que quizá sea el principal y más reciente descubrimiento (1958), pues, en la necrópolis tarquiana, está la *Tumba de la Olimpiada*, lugar donde se pueden observar murales con deportes como el pedestrismo, salto de longitud, lanzamiento de disco y carreras de caballos.

Otros hallazgos similares están en los murales de la *Tomba della Bighe* y *Tomba della Skimmia* donde se evidencian prácticas deportivas como el pedestrismo, saltos, lanzamiento de disco y jabalina, salto con pértiga (práctica que no cuenta con referencia griega o romana alguna), lucha y boxeo (Diem, 1966, p. 239; Mandell, 1986; Bazaco, 2011, p, 40). En los hallazgos de estas tumbas y sus murales, podemos observar, por un lado, un manual ilustrado de educación física y deportes, y por otro, una influencia enorme de la cultura griega y sus juegos.

Respecto a la educación física, encontramos que poseían un desarrollo importante y sistemático, demostrado en la configuración y énfasis muscular en sus representaciones pictóricas. La gimnasia fue parte importante de sus actividades y se han hallado multitud de imágenes de ejercicios de manos libres, salto mortal, torsión hacia atrás y el puente. La natación, como actividad propia de pueblos de navegantes, también fue practicada en esta cultura antigua e incluso hay evidencias arqueológicas de clavados de altura.

El deporte principal de la cultura etrusca fue el atletismo, representado en murales de la *Tomba di Poggio al Moro*, donde hay imágenes de la salida en las carreras con postura similar a la actual e incluso presencia de árbitro y de una persona encargada de dar la salida, evidencia de sus altos avances deportivos. Una de sus grandes particularidades deportivas fue el pugilato practicado sobre las tumbas de sus antepasados para fines de aplacarlos en su vida extraterrenal (Le Floc'hmoan, 1969, p. 45).

Cabe resaltar que los etruscos diseñaron sus propios escenarios deportivos, e incluso diseñaron sus ciudades de manera apropiada para estos propósitos, dando forma alargada y dotando de tribunas y asientos en madera a sus mercados para poder favorecer las competencias y el espectáculo deportivo. Parte de estos escenarios fueron heredados directamente por los romanos, dado que los Tarquinios, dinastía etrusca que reinó Roma en el último período de la monarquía, fueron quienes fundaron el Circo Máximo para las carreras de carros, otro factor que demuestra el papel destacado de los etruscos sobre las conductas de los romanos que les sucedieron.

Dentro de las prácticas deportivas propiamente etruscas tenemos cuatro, que se exponen a continuación:

Tabla 29. Prácticas deportivas originarias de la civilización etrusca

PRÁCTICA DEPORTIVA	DESCRIPCIÓN
Ascolia	**Consistía en tratar de permanecer en pie sobre una superficie engrasada, hecha a base de piel de cabra.**
Juego de troia	**El más típico de los juegos etruscos. Era un simulacro de combate por equipos que requería cabalgar sobre una serie de obstáculos, donde el objetivo era derribar a sus contrincantes, valiéndose de lanzas con punta roma y escudos.**
Kottobas	**Lanzamiento de gotas de vino desde una copa hacia otras pequeñas copas o candelabros.**
Borsa	**Juego de apuestas.**

Fuente: Howell y Howell, 1979, p. 38-39; Guaschi, s.f., p. 33.

En resumen, las prácticas deportivas etruscas, según las evidencias arqueológicas, fueron lanzamiento de disco, danzas, lanzamiento de jabalina, pugilato, lucha, competencias de tipo gladiatorio, pruebas de salto de longitud, salto con pértiga, natación, remo, carreras de caballos, carreras de carruajes, acrobacias, caza, pesca y juegos de mesa.

Capítulo X
La educación física y el deporte en la antigua Roma

Mens sana in corpore sano ... panem et circense.
Máximas de Juvenal, Sátiras

Roma, según la tradición oral expuesta por Marco Terencio Varrone, fue fundada por Rómulo y Remo, el día 21 de abril del año 753 a.C. Durante este período histórico, Italia estaba ocupada por diversas culturas: los latinos, ubicados en la llanura entre el río Tíber y los montes Albanos; los umbros y etruscos separados por el Tíber; sobre la cadena apenina, estaban ubicadas varias culturas nómadas (sabinos, samnitas, marsos, volscos, campanos, ausones y oscos); y hacia el sur, estaban los lucanos y bruttios (Gabba, 1999, p. 27-43).

Roma fue, al menos por algo más de doscientos años (753-510 a.C.), un **gobierno monárquico** donde figuraron siete reyes: su fundador Rómulo, Numa Pompilio, Tulio Hostilio, Anco Marcio, Tarquinio Prisco, Servio Tulio y Tarquinio el Soberbio. Es instaurada como **República oligárquica** en el año 509 a.C., momento a partir del cual se da inicio a un período de combates internos y externos con pueblos de la antigua Italia, llegando a convertirse en la población más poderosa del Lazio, alcanzando a conquistar la totalidad de la península Itálica, desde la zona central hasta Grecia (Gabba, 1999, p. 43-81; Howell y Howell, 1979, p. 39).

La Republica de Roma, estuvo caracterizada por la predominancia poblacional de pastores y campesinos que ocupaban una serie de colinas cercanas a un punto de acceso fácil para atravesar el río Tiber. En el curso del siglo VII a.C., Roma es conquistada por los etruscos y posteriormente recuperada para los romanos en el siglo IV a.C., tras la conquista de Etruria a manos de los soldados romanos; los cuales, en la época de la República, sobresalían en sus excepcionales cualidades militares inversamente proporcionales a su nivel cultural (Secco y Baridon, 1972, p. 22; Mandell, 1986, p. 81).

Según Gabba (1999, 87-106), el territorio romano se expandió ampliamente tras la conquista del Mediterráneo y Oriente en las tres guerras púnicas, hacia los siglos III y II a.C., y se reforzó su dominio después de las tres guerras macedónicas (212-168 a.C.), instituyéndose así las primeras provincias romanas: Sicilia, Cerdeña, Hispania, Macedonia, y África.

El gran proceso conquistador llevado a cabo por los romanos, la constitución de una clase gobernante y el contacto con poblaciones más desarrolladas, afectaría la dinámica de la sociedad republicana vivida hasta el momento, dando paso a su acercamiento profundo a la cultura helénica; una relación de amor y odio que permearía y hasta contaminaría sus costumbres en todos los ámbitos, tanto el social, como el cultural y el deportivo (Gabba, 1999, p. 81), siendo Grecia posteriormente conquistada por Roma en el año 146 a.C., transformada bajo el nombre de Acaia (Tocqueville, 1999, p. 20).

Prosiguiendo el análisis del proceso expansionista romano, se sabe que en la segunda mitad del siglo II y del siglo I a.C., se registraron innumerables conflictos, conspiraciones, guerras civiles y dictaduras; encabezadas por las figuras del panorama político del momento; como fueron Tiberio y Cayo Graco, Yugurta, Cayo Mario, Lucio Cornelio Sila, Marco Emilio Lépido, Espartaco, Gneo Pompeyo, Marco Licinio Craso, Lucio Sergio Catilina, Marco Tulio Cicerón, Julio César y Augusto (Gabba, 1999, p. 107-147), quien, después de haber sido miembro del segundo triunvirato junto con Marco Antonio y Lépido, en 27 a.C. se convierte en *princeps civitatis* y le fue conferido el título de Augusto o emperador (Gabba, 1999, p. 277-279).

Constituida **Roma como Imperio**, desde el año 27 a.C., alcanzó gran auge, llegando a autodenominarse como capital del mundo o caput mundi. Durante el Imperio, los dominios romanos se extendieron desde el océano Atlántico hasta el Golfo Pérsico, y desde la parte centro-septentrional de la Britania hasta Egipto. Durante este período gobernaron, además de Octavio Augusto,

los emperadores de las dinastías Julio-Claudio; Flavio, a quien debemos la construcción del Coliseo o anfiteatro flavio, y los Antoninos (Gabba, 1999, p. 303-416). La época imperial estuvo marcada por el exceso de lujos y libertades en materia de celebraciones donaciones al pueblo, donde puede citarse como ejemplo lo acontecido en el año 45 d.C., donde al menos 320 000 romanos recibieron granos gratuitos como estrategia política. Otra característica de la época fue el esclavismo predominante, pues se sabe que en los primeros cien años del Imperio, hubo al menos 400 000 esclavos, de los cuales 20 000 estaban reservados para los aposentos del emperador (Hardy, 1970, p. 86-94).

Desde el mandato de Tiberio, se comenzó con el proceso de difusión del cristianismo, predicado en Judea por Jesucristo en la primera mitad del siglo I a.C., y divulgado por sus apóstoles posteriormente, llegando a ser la religión oficial del Imperio a partir de un edicto del año 380 d.C., aprobado por Teodosio, el último emperador del imperio unificado.

En la ascensión al poder por parte de Diocleciano, Roma se encontraba en una situación grave, provocada por el asedio fronterizo de los bárbaros, la corrupción presente en los gobernantes de las provincias y la destrucción de muchas de las capitales. Por estas razones y con el afán de gestionar mejor el Imperio, Diocleciano lo divide en dos partes; convirtiéndose en Augusto o emperador de la parte oriental, y nombra a Maximiliano Augusto como emperador de la parte occidental.

La división de poderes se incrementa posteriormente con la institucionalización de la tetrarquía; pues dos Augustos debían nombrar a dos Césares para la dirección del territorio y posterior ascenso a emperadores (Gabba, 1999, p. 419-422). La centralización del poder se logra con Constantino, quien además logra la libertad de culto a los cristianos mediante el edicto de Milán del año 313 d.C.

Dentro de las características propias del final de la época imperial romana encontramos que los baños públicos o termas, los espectáculos de gladiadores y las carreras de cuadrigas estaban absolutamente inmersas en su cultura (Mandell, 1986, p. 91; Bazaco, 2011, p. 138); actividades que, según Contecha (2007, p. 134), acarrearon despilfarros, extravagancias y excesos, que debilitaron a los romanos de la época imperial, conllevando a un progresivo y fatal proceso de decadencia que finalizó con su derrota definitiva.

El proceso de decadencia de este vasto imperio se inicia desde el momento en que Roma pierde la administración del Imperio, acompañado de múltiples

saqueos, el primero por parte de los visigodos de Alarico; luego los vándalos, comandados por Genserico en el año 455 d.C. y; por último, luego de una reconstrucción dirigida por los papas León Magno e Hilario, se da un tercer saqueo en el año 472 d.C., dirigido por Ricimero y Anicio Olibrio. El final del Imperio romano de Occidente se da en el mandato de Rómulo Augústulo, quien pierde su poder el 22 de agosto del año 476 d.C. (Gabba, 1999, p. 450-458).

La educación romana

Los romanos de la República, campesinos atléticos, robustos y hasta bárbaros, jamás igualaron los ideales educativos griegos, relegándose a servir consagradamente al Estado desde el ámbito militar, como su propio ideal al cual jamás renunciarían ni cuestionarían, situación evidenciada en los tiempos de Augusto, cuando Horacio cantaba «dulce et decorum est pro patria mori (Es dulce y digno morir por la patria)» (Marrou, 1998, p. 317-324). Por tanto, y en función de esta postura, el héroe romano sería aquel hombre que, en circunstancias difíciles, salvase la patria por sus habilidades o sabiduría, imitando a sus antepasados; contrario al héroe griego, que imitaba a sus héroes mitológicos.

En sus orígenes (siglo VIII-VI a.C.), la educación romana se podría definir como una educación campesina; basada en la afición al trabajo constante, la frugalidad y austeridad; consecuente con la aristocracia rural predominante, careciendo del componente intelectual griego. Solamente en el período de dominación etrusca se alcanzó mayor desarrollo urbano, aunque momentáneo, puesto que la recuperación del dominio romano significó el retorno a la aristocracia rural.

Marrou (1998), al referirse a la educación campesina romana, comenta que esta hace referencia a la educación del tradicionalismo, a la costumbre ancestral como punto de referencia educativo, en que el niño adquiere conocimientos por imitación de los mayores, afianzando paulatinamente dichos saberes hasta hacerlos suyos. El respeto a estas tradiciones correspondía a un ideal indiscutible y esencial en el pensamiento romano, en detrimento de las perspectivas de innovación que no eran bien aceptadas en esta comunidad.

Esta educación de las costumbres tuvo como foco principal a la familia, la cual fue tomada en la República como el medio natural para la formación del

niño, prevaleciendo incluso en la época del Imperio a pesar de la existencia de espacios de instrucción colectiva. La primera maestra en esta educación de las costumbres era la madre tanto en las familias de clase baja como en la nobleza, pues se creía y aun se cree con gran certeza, que su influencia marca la vida del hombre.

A partir de los siete años, el niño romano pasa a manos de su segundo maestro, su padre, considerado como el verdadero educador es quien inicia al niño en todos los aspectos necesarios en la vida, desde sus preceptos y ejemplo, formándolo y moldeándolo según el paradigma de la virtud perfecta hasta la edad de dieciséis años, momento de finalización de la educación familiar donde se efectuaba la ceremonia de paso a la toga viril (Marrou, 1998).

El paso siguiente, previo al servicio militar, era el aprendizaje de la vida pública o *tirocinium fori*, en que el joven romano adquiría saberes bajo la tutela de algún político experimentado y con honores, proceso que sería permanente en su vida. Luego de un año de aprendizaje de la vida pública, se daba inicio a la vida militar.

En el marco de la Roma Imperial, se generó, en algunos sectores sociales, un fenómeno denominado *filohelenismo educativo* (Vicente, 1988, p. 23), el cual inicialmente fue un proceso educativo privado y luego pasó a ser de aplicación pública, que ganó tanta fama que incluso algunos romanos nobles viajaban a la misma Grecia para hacer parte del colegio efébico de Atenas o de la escuela filosófica de Rodas. En el régimen educativo griego aplicado a los romanos, se procuraba contar con profesores de «letras, gramáticos, sofistas y retóricos, [...] la música, la danza y el canto despertaron cierto apasionamiento» (Marrou, 1998, p. 339-340), guardando mucha relación con el esquema educativo helénico, aunque hubo serias críticas hacia la danza por considerársela como un arte deshonesto, impúdico, relegado a libertinos e indigno para un romano bien nacido.

Con la inclusión del proceso educativo griego, a fines de la República y durante la época del Imperio, se generan tres niveles educativos, coordinados por el Estado, a saber: la primaria, desde los siete años; el *grammaticus*, desde los once a doce años y; hacia los quince a dieciséis años, el adolescente es vinculado a la escuela del retórico (Marrou, 1998, p. 365-366).

Educación física romana. La Republica y el Imperio

La educación física en Roma debe analizarse desde dos perspectivas temporales, la época de la República y el período correspondiente al Imperio.

En la República, la educación física se iniciaba desde el hogar, puesto que los padres tenían la tarea de educar al niño desde su ejemplo, en habilidades para la milicia como base primordial para llegar a ser buenos soldados y en forjar su carácter como una necesidad para su vida (Mandell, 1990, p. 13; Paredes, 2003, p. 134-136).

El lugar más empleado para el proceso de formación militar desde la educación física era el Campo de Marte; lugar donde los padres tomaban protagonismo directo en la educación bélica de sus hijos, procurando lograr en ellos disciplina, obediencia, mayor fortaleza, valor y resistencia física y mental (Ángel, 1970, p. 38; Ángel, 1989, p. 61; Tocqueville, 1999, p. 20). Las actividades deportivas que hacían parte de este proceso educativo eran las carreras, lucha, esgrima, pugilato, natación, saltos, manejo y lanzamiento de la jabalina, combate con espada corta, equitación y cuidado de los caballos. Además se hacían actividades para mejorar la resistencia a los climas y condiciones extremas; ejercicios enfocados prioritariamente hacia propósitos belicistas, a la formación del futuro soldado, el rudo campesino-soldado (Mandell, 1986, p. 81; Marrou, 1998, p. 328-329; Lopategui, 2002, p. 43; Acosta, 2002, p. 22).

Según Diem (1966, p. 242), además del programa de educación física militar expuesto anteriormente, el soldado también debía aprender a marchar en difíciles condiciones —«tres veces al mes, el legionario tenía que realizar una marcha de treinta kilómetros en seis horas, y con veinte kilogramos de peso en equipo»—, otra actividad que demuestra el complejo entrenamiento militar de los romanos, además de evidenciar los motivos por los cuales se distinguieron como ejército.

Entre los aspectos distintivos de la formación militar romana está el perfeccionamiento de la formación militar griega conocida como falange (una única fila de combatientes próximos entre sí, con una profundidad entre ocho y dieciséis guerreros), convirtiéndose posteriormente en la legión, constituida por cuatro mil a seis mil hombres, ejército que llevó a Roma a ser un gran Imperio.

En el marco de una sociedad militarista, Roma no generó procesos de innovación importantes para la educación física (Marrou, 1998; Lopategui, 2002,

p. 43), amparados seguramente por su percepción de que la educación física correspondía a una actividad que tenía como sus únicos objetivos, el mejoramiento de la salud y formar personas aptas para la guerra (Gillet, 1971, p. 39; Marrou, 1998, p. 328; Tocqueville, 1999, p. 20; Acosta, 2002, p. 22; Lopategui, 2002, p. 43), mas no era vista como una herramienta educativa, como ocurría con los griegos, ni mucho menos era percibida como estrategia para la estética corporal, la armonía o equilibrio del ciudadano romano o el goce personal, oponiéndose absoluta y radicalmente a las posturas helénicas y careciendo de una perspectiva de integralidad. Esto se debió a que la influencia griega fue sobre la época helenística, momento histórico donde la educación física había perdido gran parte de su poder en la cultura griega.

En la **Roma Imperial**, cabe destacar que, aunque la mayoría de los jóvenes romanos vivieron el proceso de la educación física militar, los jóvenes provenientes de familias nobles tenían acceso a otras opciones enmarcadas en la práctica de ejercicios físicos. A pesar de las nuevas posibilidades frente a otras modalidades de práctica, se puede afirmar que existió una involución de la educación física debido a la perversión y los excesos de esta etapa del desarrollo romano (Torres, 2006, p. 17).

El tipo de educación física desarrollada en Roma se enfocó en la formación atlética y profesional, evidenciada en los combates de lucha que acaparaban a gran multitud de espectadores. Además, estos espectáculos también contaban, entre otras actividades; con luchas de gladiadores, de fieras y carreras de carros, razón por la cual la gimnasia perdió paulatinamente su lugar en las instituciones escolares romanas (Vásquez, 1989, p. 62; Tocqueville, 1999, p. 20; Lopategui, 2002, p. 43).

En cuanto a la temporalidad del proceso de entrenamiento, es de resaltar que la vida militar del romano iba desde los diecisiete años hasta los sesenta años, y debían servir a la nación en el momento de ser requeridos, razón por la cual se hacía necesario permanecer físicamente activo (Pérez Feito, 2009, p. 276).

Sin embargo, en la época del Imperio romano, la preocupación por el cuerpo aumenta en función de lo estético y lo pasivo, pero en detrimento del entrenamiento activo, aspecto evidente en la construcción de las majestuosas termas, espacios predominantemente sociales destinados para la diversión y el placer, que incluían terrenos para la actividad física como palestras, efectuándose

prácticas de lucha, pugilato, saltos, carreras, entre otros (Guaschi, S.F., p. 39; Valserra, 1944, p. 39; Tocqueville, 1999, p. 20; Lopategui, 2002, p. 44).

El progresivo desinterés romano por la actividad física y la estética corporal quedó evidenciado con Seneca (4 a.C.-65 d.C.), cuando comentaba que «el cuerpo debe estar subordinado al alma y se deben conservar las cualidades corporales y todo lo que está ligado a la naturaleza el hombre, pero estas son fugitivas y no debemos convertirnos en sus esclavos» (Vásquez, 1989, p. 62; Tocqueville, 1999, p. 20-21; Lopategui, 2002, p. 44), pues este debía ser un instrumento sometido a la voluntad y la razón. Igualmente, el mismo autor, refuerza su postura en la siguiente frase: «Una gimnasia cultivada en exceso no solamente es ridícula, sino que es nefasta; el espíritu es acaparado por los ejercicios físicos y embotado por un alimento superabundante. Concedamos a nuestro espíritu un servidor obediente. Deseamos nuestro espíritu».

Para los romanos, el concepto de belleza, equilibrio y armonía física e intelectual eran prácticas poco productivas, lo que hace que sea paradójica la sentencia del pensador latino Juvenal «*mens sana in corpore sano*», pues: «Una mente sana en un cuerpo sano es lo único que debemos pedir a los dioses. Yerran los que les piden el cumplimiento de sus gustos, ignorando qué es lo que verdaderamente les conviene, cosa que sólo conocen los dioses y que no niegan a los mortales» (citado por Betancur y Vilanou, 1995, p. 112).

En este período histórico, aparecen igualmente otras tendencias desde lo pedagógico, planteando Seneca que la educación debía tener un carácter eminentemente práctico; pues no se debía aprender para la escuela, sino para la vida; sin que se descuidara la cultura del cuerpo, pero establece que es un medio y no un fin (Burnier, 1912, citado por Larroyo, 1982, p.190).

Influencia romana en los Juegos Olímpicos de la Antigüedad. Algunos grandes juegos romanos... *los ludi romani*

Retomando el asunto de los Juegos Olímpicos, se conoce que, luego de la desaparición decretada por Teodosio, hubo intentos de recuperarlos, pero los

romanos nunca comprendieron el goce de la competición deportiva griega,[1] pues esta no estaba acompañada de la violencia y la sangre de los espectáculos romanos, aunque velaron en la época de la República por el cuidado y embellecimiento de Olimpia y de alguna manera de sus Juegos (Gillet, 1971, p. 39; Mandell, 1986, p. 92; Contecha, 2007, p. 134).

Tras la conquista romana, el requisito de admisión de la procedencia griega para la inclusión en los Juegos Olímpicos quedó abolido permanentemente, permitiéndose la participación de otras culturas e incluso emperadores; como fue el caso de Nerón, quien participó en el año 67 d.C., ganando de manera fraudulenta en una carrera de carros de diez caballos en la cual, a pesar de haberse caído, fue coronado vencedor; además se sabe que Tiberio también obtuvo éxito real como olimpiónico en el hipódromo. Estas intervenciones de emperadores demuestran que los juegos, a pesar de la invasión romana continuaron teniendo gran importancia, así fueran practicados en la nueva provincia romana de Acaia, o antigua Grecia (Le Floc'hmoan, 1969, p. 54; Mandell, 1990, p. 15).

Debido al proceso de desaparición paulatino de los Juegos Olímpicos, los romanos, como amantes de los espectáculos deportivos, fueron desarrollando unos juegos locales de gran relevancia en su cultura, inmersos en las celebraciones periódicas.

Estos juegos o ludi, según diversas fuentes, consistían juegos escénicos (ludi scaenici) y juegos circenses (ludi circenses), actos festivos y agonales que incluían, entre otras pruebas, carreras de carros en sus diferentes configuraciones (biga y cuadriga), carreras de caballos, pruebas atléticas, concursos luctatorios, combates de gladiadores y venationes (Vanhove, 1992b; Corriente y Montero, 2011, p. 44). Algunos de los grandes juegos romanos fueron los siguientes:

1 Se sabe que el emperador Valente estaba decidido a reanimar los cultos antiguos y que el emperador Honorio (384 d.C.- 423 d.C.) fue quien prohibió los combates gladiatorios, permitiendo y quizá promoviendo las competencias atléticas (Alcoba, 1987).

Tabla 30. Grandes juegos romanos locales

JUEGO O LUDI	DESCRIPCIÓN
***Ludi capitolinus* o capitalinos**	**Juegos organizados cada cuatro años siguiendo el sistema griego, por el rey Rómulo o por Numa Pompilio, reyes romanos del período inicial (siglo VIII a.C.). Fueron renovados por el emperador Domiciano, quien les agregó competencias de pugilato, lucha, hipismo y certámenes artísticos (poesía griega, latina y oratoria). Los vencedores eran coronados con ramas de roble. Para estos juegos, Domiciano hizo construir un estadio en el Campo de Marte, con capacidad para 15 000 espectadores. Terminan siendo el reemplazo de los Juegos Olímpicos.**
Juegos de César	**Celebrados desde el año 46 a.C., en el campo que mandó a construir. A él se debe la primera naumaquia, efectuada en un lago construido a las afueras de la ciudad.**
Actilias* o *Actianos	**Fueron fundados por Augusto, constituyéndolos con la misma periodicidad cuadrienal de los Juegos Olímpicos, llamándolos ahora las Actiadas. Celebradas en Nicópolis Actia, para conmemorar la victoria sobre Marco Antonio y Cleopatra en la batalla de Actium en el año 27 d.C. Incluían certámenes deportivos, hípicos y artísticos, además de regatas de barcos. Fueron, en su momento, incluidas como los quintos juegos panhelénicos. La primera fue realizada el año 28 a.C., teniendo varios días de duración y se cree que la última se efectuó el año 9 d.C. Los vencedores recibían como premio una corona de hojas.**
Augustialias	**Instituidos desde el año 31 a.C., se realizaban en diferentes ciudades como parte de la celebración del cumpleaños del emperador Augusto, el día 23 de agosto. Son sustituidos por los juegos *Isolimpia*.**
Consualia	**Estos juegos rendían culto a Consus. Se celebraban dos veces al año, el 21 de agosto y el 15 de diciembre.**
Isolimpias	**Sustituyen a las Augustialias y se reorganizan en el siglo II d.C. como cuatrienales bajo el nombre de *Iyalica Romaia Isolypia*, dividiéndose en dos partes: la primera, con competencias atléticas e hípicas; la segunda parte, con certámenes dramáticos y musicales.**
Neronias	**Juegos realizados desde el año 69 o 60 d.C., en honor a Nerón, con una periodicidad cuatrienal, aunque solo se efectuaron en dos ocasiones. Comprendían actividades atléticas, ecuestres, musicales, retóricas y dramáticas. Todos los nobles romanos debían participar y los vencedores recibían guirnaldas. Estos juegos se distinguieron por sus excesos.**

Herculinos	**Instituidos por Caracalla en honor de Alejandro Magno, contenían actividades deportivas y artísticas.**
Juegos de *troia* o *troianum*[2] *agmen*	**De temporalidad no definida, correspondía a una competición deportiva que incluía hipismo, pedestrismo, pugilato, tiro con arco y regatas de remo. Se realizaba en su mayoría en el circo máximo.**
Ludi Cereales* o *Cerealia	**Celebrados en honor de Ceres desde 202 a.C., se efectuaban del 12 al 19 de abril en el Circo. El pueblo asistente iba vestido de blanco y se prohibía el consumo de vino, la intimidad matrimonial y comer antes de la noche.**
Ludi Apollinares	**Celebrados en honor de Apolo. Fueron creados por Marcio, antiguo adivino, quien, por sus profecías tardías sobre la destrucción de Canas, ordenó la institucionalización de unas fiestas en honor de Apolo. Antes de 202, eran efectuados en cercanías del Templo de Venus Ericina por varios días sin fecha fija; luego, en 212, por orden del pretor Lucinio Varo pasan a celebrarse al Circo Máximo, desde el día 5 o 7 de julio, hasta el día 12 de julio. Los espectadores llevaban coronas de laurel y debían tributar para los gastos de estos *ludi*.**
Ludi Saeculares	**Celebrados oficialmente cada siglo, aunque algunos emperadores los efectuaron a instancias irregulares. Los más espectaculares fueron celebrados por Augusto en el año 17 a.C. Incluían tres días de fiestas oficiales, un día de descanso y siete días (5 al 11 de junio) de espectáculos de todo género. Terminaban el 12 de junio con unas venationes.**
Ludi Florales	**Hechos en honor de Flora, se celebraban los últimos días de abril y los primeros días de mayo. Establecidos definitivamente en el año 173 a.C., por Cayo Servilio, hijo de Cayo, edil de la plebe. Se celebraban en el Circo y el Teatro, en horas de la noche y sus asistentes debían ir a vestidos de varios colores para imitar a la naturaleza.**
Ludi Megalenses* o *Magalensia	**Efectuados en honor de Cibeles, la gran madre de los dioses. Establecidos en siglo II a.C., siendo cónsules Cornelio Cetego y Sempronio Tudetano. Durante su ejecución cesaban todas las causas judiciales para que Roma se entregara de lleno a los juegos.**
Ludi Saturnales	**Fiestas en honor a Saturno, celebradas inicialmente por un día; aumentando luego a tres, cinco y siete días; siendo establecidos por los cónsules Sempronio Atralino y Minucio Augurino entre los años 257 y 497 a.C., en el Templo dedicado a Saturno.**

Fuente: Diem, 1966, p. 247-256; Guaschi, s. f., p. 38; Howell y Howell, 1979, p. 41; Mandell, 1986, p. 85-86; Vanhove, 1992b; Rodríguez, 2000, p. 126-127; Betancor, Santana y Vilanou, 2001, p. 33; Bazaco, 2011, p. 143-150.[2]

2 Termino derivado de la palabra truia, la cual —contrario a las creencias populares— no está relacionado con la Troya homérica, sino que corresponde a una palabra latina, derivada del etrusco, que traduce «lugar de reunión o esparcimiento»

El nombre dado a los juegos estaba relacionado a diversos parámetros; según el dios al que se dedicaban, el lugar donde se desarrollaban, el motivo, ciudadanos a quien se dirigía, preparación e impacto y el tiempo de ejecución. Según el dios, serían los *ludi Capitolinos, Cereales, Apollinares, Florales, Megalenses, Saturnales* y otros; según el sitio de celebración, serían *Circenses, Scaenici, Teatrales, Compitalini, Feriae, Latinae*. Ahora, por la preparación e impacto, seriían denominados *Magni Romani* y *Maximi Romani*; por el tipo de ciudadanos, serían *Romani, Latinae*, *Ferrae* y *Plebeii*. Por el motivo de celebración fueron *Invernales*, *Fúnebres*, *Votivi* y *Vinalia* (Bazaco, 2011, p. 147).

En la época correspondiente a la República, los espectáculos deportivos como los *ludi romani* eran coordinados por los ediles, los cuales se dividían en dos tipos; los ediles curules, quienes representaban a la clase alta, organizando sus eventos en el circo máximo. El otro tipo de edil era el denominado como plebeyo, el cual surgió cuando la clase media y baja «deja de sentirse representada por los ediles curules, intentando realizar una sucesión a esos ediles por otros ediles que los representen a ellos exclusivamente, consiguiéndolo finalmente» (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 28), teniendo igual función que los curules, pero sin poder efectuar las carreras de carros, consideradas las más importantes. Tras grandes luchas políticas, los ediles plebeyos logran organizar estas competencias, aunque en un circo de menor tamaño que el empleado por los curules (circo máximo), denominándose a este como el Majencio. Durante el período imperial, la organización de los juegos pasa a manos del emperador, quien delega esta actividad y su altísimo costo a los senadores.

A pesar del esfuerzo realizado para la generación de estos juegos imitatorios griegos con actividades sin matar ni herir (*lussio*), estos no fueron del total agrado de la población romana, tan acostumbrada y sedienta de actividades más sangrientas, razón por la cual y ante la pérdida de adeptos, se van suprimiendo paulatinamente.

Por último, los espectáculos deportivos romanos pasan de ser uno de los elementos esenciales de su vida urbana a ser objeto de persecución por el cristianismo, al catalogarlos como paganos y vincularlos con actividades que se relacionaban directamente con el diablo (Betancor, Santana y Vilanou, 2001, p. 28-30), dándose el escenario propicio para su decadencia y desaparición, celebrándose los últimos juegos romanos en el año 549 d.C. (Bazaco, 2011, p. 166).

---

de truare, o sea «moverse con viveza» (Diem, 1966, p. 247).

Manifestaciones y perspectivas del deporte en la antigua Roma

La perspectiva inicial de las instituciones deportivas romanas fue parcialmente una reproducción griega, un absoluto proceso de afianzamiento de las costumbres deportivas helénicas, pues estos, en sus comienzos, tuvieron palestras, gimnasios y juegos públicos con pruebas y nombres idénticos (Valserra, 1944, p. 111; Diem, 1966, p. 241), resaltándose como áreas genuinas de atracción romana, con influencia etrusca en algunas de ellas, tales como las carreras de cuadrigas, el pugilato, los gladiadores y las termas, actividades que abordaremos posteriormente.

Dentro de los deportes practicados por los romanos, inmersos en su mayoría en los festivales deportivos e incluyendo algunos provenientes de una gran influencia helénica, estaba la práctica sistemática del pedestrismo, el salto de longitud y de altura ayudados con halteras, levantamiento de pesos, tiro con arco, lanzamiento de jabalina y disco, esgrima, remo (introducido luego de las guerras púnicas), lucha, pancracio, pentatlón (llamado por ellos *quinquertium*), boxeo (incluyendo paulatinamente la implementación deportiva enfocada a aumentar la crueldad y violencia en los encuentros, con presencia exclusiva de hombres según disposición de Augusto), equitación, tauromaquia (con gran similitud a la practicada en la cultura minoica), lucha con espadas, natación, caza, pesca y danzas; actividades gestadas en detrimento parcial de la disciplina y formación de corte militar, demostrando que no solo desde allí se lograban avances significativos en rendimiento físico.

Frente a la equitación, se sabe que los romanos la perfilaban como un deporte para familias de clase alta, enmarcado primordialmente en una connotación artística, donde equilibrarse sobre la silla, cambiar de montura durante el galope o cambiarse de caballo a otro en movimiento correspondían a las actividades predilectas por ellos y hacían parte importante de los programas de los festivales deportivos.

En los festivales y torneos de la época imperial se acostumbraba a hacer competiciones hípicas por equipos liderados por príncipes, los cuales realizaban un simulacro de combate y arrojaban lanzas sin punta a sus rivales, actividad que contaba con muchos aficionados (Diem, 1966, p. 248).

Dentro de los beneficios o premios que los deportistas romanos tenían por su participación en los diversos juegos, encontramos que, ante todo, gozaban

de gran respeto en la comunidad, les eran erigidas columnas en su honor, eran dignos de recepciones costeadas con el tesoro público e incluso eran exonerados parcial o totalmente de los impuestos.

Los romanos, dentro de sus prácticas deportivas, realizaron importantes aportes al desarrollo de implementación deportiva. Tal es el caso de la gimnasia, que terminó beneficiada por el caballete inventado por ellos; al igual que la esgrima, disciplina que también fue favorecida con el poste de madera para entrenamiento introducido por esta cultura.

Respecto al deporte femenino, se sabe que se promovía bastante y tenían libertad para elegir la disciplina de su preferencia, además gracias a los hallazgos arqueológicos, se evidencia que acostumbraban las prácticas pedestres como carreras de velocidad, esgrima, ejercicios con halteras, gimnasia, juegos de pelota, lanzamiento de jabalina y disco y saltos de longitud. Además se sabe que su indumentaria deportiva difería mucho de la usada por las mujeres griegas, pues se asemejaba más a un bikini moderno.

El filohelenismo deportivo presente en los romanos desde el año 186 d.C. provocó una serie de críticas sobre el conflicto de intereses de la población, pues la prioridad debía estar en la formación militar mas no en la visita como espectador de las actividades deportivas griegas. Además, la desnudez presente fue juzgada por Cicerón como el inicio de la perversión, dando comienzo al ataque progresivo de las actividades consideradas como paganas (Mandell, 1986, p. 83) precedida por una verdadera admiración por la cultura griega y la fortaleza física de sus deportistas, a pesar de que su influencia política había pasado a ser inexistente tras su conquista.

Cabe aclarar que, según lo expresa Howell y Howell (1979, p. 41), a pesar del gusto de los romanos por las manifestaciones deportivas helénicas, estos nunca adoptaron su actitud general hacia esas prácticas.

Paulatinamente, por su carácter y costumbres, el romano se va desprendiendo de algunos gustos y preferencias de herencia helénica, entre ellas lo concerniente a las prácticas personales en palestra y gimnasio y la participación activa en los juegos (*agón*), y se inclinan más hacia la visualización pasiva como espectadores de contiendas deportivas violentas, crueles y sangrientas (*ludus*), determinando la afición deportiva en el ámbito de espectacularidad generado (Diem, 1966, p. 242; Rodríguez, 2000, p. 113). La demanda de violencia del pueblo romano era saciada por deportistas profesionales en el marco de las justas gladiatorias y las carreras de carros y de caballos, apoyados por

normativas de los emperadores que destinaban gran cantidad de días festivos para dedicarlos a espectáculos públicos.[3]

Cabe aclarar que, según los aportes de Marrou (1998, p. 342), la particular apatía de los romanos hacia la participación activa en procesos deportivos pudo deberse a que «aparte de su higiene moral, el sentimiento romano de la profunda seriedad de la vida se oponía al gusto griego por el deporte, esa actividad gratuita, inútil [...] pues no pensaban en ninguna otra cosa que no fuese defender una causa o dedicarse a la política, o sea, cumplir sus deberes de ciudadanos», unido a que el momento de introducción de las costumbres deportivas helénicas en Roma sucede en el período de mayor decadencia de las mismas, aspecto que afectó considerablemente la posibilidad de imponerse como acciones dignas de imitarse (Marrou, 1998, p. 343).

Las carreras de carros en el contexto romano

A pesar de la gran fama de la que gozaban las luchas gladiatorias, se cree que las carreras de caballos eran más populares (Pociña y Pociña, 2008, p. 207). Estas prácticas fueron introducidas bajo el dominio del primero de los Tarquinios, remontándose a viejos ritos agrarios y militares efectuados en el Campo de Marte (*Campus Martius*) (Vanhove, 1992b).

Estas competiciones se remontan al siglo VI a.C. y estaban habitualmente divididas en bigas (tiro de dos caballos) y cuadrigas (tiro de cuatro caballos), aunque también se realizaban carreras con tiros de seis, ocho y hasta diez caballos.

En el proceso de competición, se conoce que, como mínimo, corrían cuatro carros, uno por color o facción, y debían darse siete vueltas a la pista (4000 metros de recorrido aproximadamente) que se encontraba separada gracias a un suntuoso muro de 214 metros llamado *spina* (Mandell, 1986, p. 87), sitio donde los romanos depositaban los botines de guerra de los pueblos conquistados por ellos y las estatuas de las deidades, además de siete formas ovoides y de delfines empleadas para el conteo de las vueltas dadas.

---

3 Según Ángel (1971, p. 39), «antes de llegar a su término el Imperio Romano, los ciudadanos tenían unos doscientos días de festivales en el año, de los cuales ciento setenta y cinco, se reservaban para espectáculos públicos deportivos y artísticos [...] se trabajaba un día y el otro se dedicaba a los juegos».

Los aurigas normalmente eran esclavos, presos, prisioneros de guerra o romanos de muy baja condición social quienes, a pesar de su procedencia humilde, se convertían en verdaderos ídolos «con toda clase de prebendas especiales, como grandes honorarios, cargos oficiales altos, mujeres hermosas, monumentos erigidos en su nombre y hasta se les concedía el perdón por el robo o el atraco» (Ángel, 1970, p. 37; 1989, p. 61). Este oficio acarreaba un proceso extenso y riguroso de entrenamiento, que se iniciaba con el manejo de las bigas y luego con las cuadrigas.

En el caso particular de las carreras de caballos, en esta época histórica, parece ser el momento donde aparecen las luchas de facciones o lucha de aficionados por algún equipo en particular, existiendo cuatro equipos: los verdes (*prassina*), que representaban al pueblo y al elemento «tierra»; los rojos (*russata*), que representaban el elemento «fuego»; los azules (*ueneta* o *veneta*), equipo respaldado por los senadores y representante del elemento «agua»; y la blanca (*albata*) que simbolizaba el «aire». Cada uno de los equipos enunciados previamente contaba con un amplio personal encargado, unos del aprovisionamiento, otros de la construcción de carros, los veterinarios o *médici*, el *sparsior* que se encargaba de regar los ejes para evitar el sobrecalentamiento y el *iubilator* que acompañaba a caballo a los carros para animar y guiar al equipo (Vanhove, 1992b; Rodríguez, 2000, p. 117-118; Pociña y Pociña, 2008, p. 216-221; Corriente y Montero, 2011, p. 44).

La popularidad de estas carreras fue altísima, evidenciándose esta en la generación de asociaciones de aurigas y grandes grupos de fanáticos que lucharían por su bando o color predilecto; además que, para el público, también hubo otras motivaciones como las apuestas, comida, golosinas y espectaculares rifas.

Las *gladiaturas* romanas. Su gran espectáculo sangriento

Su origen comúnmente se atribuye a los etruscos,[4] pueblo del cual ya hablamos previamente, siendo su posible precursor el Juego de Phersu (Howell y Howell, 1979, p. 40). Estas actividades estaban dirigidas para el público de

4 Vanhove (1992b), en su texto, afirma que el origen de estas luchas no fue tomado de los etruscos sino de los campanianos y los lucanos.

todos los estratos sociales, siendo de carácter gratuito. Los etruscos incluían este tipo de actos dentro de las ceremonias para la honra de los muertos y para aplacar la ira de los dioses.

Este espectáculo fue introducido en Roma hacia el año 264 a.C. por los hijos del romano Junio Bruto, los cuales, como acto conmemorativo de su funeral, hicieron combatir a tres parejas de esclavos (Valserra, 1944, p. 114; Auguet, 1985, p. 10-11; Rodríguez, 2000, p. 120). Esta actividad enmarcada como rito funerario se cree que se efectuaba nueve días después de las exequias, como cierre del período oficial de luto en honor de un gran personaje fallecido (Auguet, 1985, p. 11).

Estas atrocidades fueron aumentando en número, siendo incluidas en las actividades romanas desde el año 264 a.C. y posteriormente oficializadas mediante acto administrativo en el año 105 a.C., bajo el nombre de *munera* o *munus*, que significa «regalo del mecenas», y participar en ellos, al menos como espectador, correspondía a un deber con los muertos (Auguet, 1985, p. 12), aunque obviamente, además de su sentido fúnebre, eran una estrategia de reafirmación de poder frente a las clases populares o *plebs*, siendo incluidas como actividades festivas propias para cualquier ocasión: nombramiento de un prefecto, un aniversario, una victoria de las campañas imperialistas, entre otras (Vanhove, 1992b). Un ejemplo del empleo permanente de las *munus* en las actividades romanas es expuesto en el siguiente fragmento del texto de Suetonio:

> En cuanto a lo que se refiere a los combates de gladiadores, [Claudius] ofreció muchos espectáculos de gladiadores y en muchos lugares: uno en la celebración de su acceso [al poder] en el campo de los pretorios, sin fieras ni pompa; otro en el *saepta* del tipo regular y habitual; en el mismo lugar, otro, extraordinario, corto aunque con una duración de varios días y al cual él mismo dio por primera vez el nombre de *esportula* porque, en el edicto que anunciaba este espectáculo, ofrecido por primera vez, había declarado «que invitaba de alguna manera al pueblo a una pequeña comida improvisada y sin ceremonia» (Claudius, 21.8).

La gladiatura: objetivos, reclutamiento y entrenamiento

Los encuentros gladiatorios, en medio de su crueldad, poseían unos objetivos que intentaban darles alguna justificación. Eran parte de la tradición

romana de los sacrificios humanos siendo, al menos inicialmente, parte de los rituales exequiales en honor a los muertos; constituían también un apéndice de las guerras, sirviendo de símbolo del militarismo e imperialismo romano; eran una oportunidad en la cual los gladiadores «creaban y perfeccionaban técnicas netamente militares y [...] eran recomendadas como medio para familiarizar a los jóvenes afeminados con el espectáculo del dolor y la muerte» (Mandell, 1986, p. 89), e incluso se veía como un proceso de selección natural de los mejores hombres para la lucha (Pérez Feito, 2009, p. 276).

Aunque los propósitos reales y más convincentes no fueran otros diferentes a «pan y circo», frase concordante con proporcionar alimento abundante y regalos (*sparsio*) durante las justas gladiatorias y ofrecer un gran espectáculo sangriento al pueblo, con el objetivo de ganar su confianza y alejarlos de los asuntos públicos, pues según comenta Hardy (1970, p. 96), «alimentarlos no era suficiente, ellos [los romanos] también necesitaban divertirse».

Respecto a los récords, se han encontrado evidencias escritas por los romanos que demuestran que se efectuaron encuentros gladiatorios multitudinarios que llegaban a durar varios días, representando lastimosamente masacres en nombre de un aparente y mal llamado deporte.[5]

Los gladiadores eran profesionales de oficio que se entrenaban en escuelas privadas,[6] bien organizadas, con un proceso altamente sistematizado aunque de difícil acceso por tiempo y dinero (Lindsay, 1967, p. 76-78; Tocqueville, 1999, p. 21; Pérez Feito, 2009, p. 277). Eran reclutados habitualmente entre los *amateurs* o ciudadanos libres, esclavos, condenados a trabajo forzado y prisioneros sentenciados a muerte, que encontrarían allí una opción diferente a la tortura y muerte, pudiendo llegar a alcanzar, gracias a su desempeño, algo de fama

---

5 Se dice que Augusto llegó a realizar docenas de espectáculos gladiatorios con al menos la intervención de 10 000 gladiadores. Igualmente, Vitelio (15-69 d.C.), con motivo de su cumpleaños, celebró luchas de gladiadores en los 265 distritos del Imperio. Por último, se cita el caso de Trajano, quien, durante el año 107 d.C., ofreció un espectáculo ininterrumpido de cuatro meses donde participarían 10 000 gladiadores y 10 000 fieras salvajes (Lindsay, 1967, p. 84; Howell y Howell, 1979, p. 40).

6 De estas escuelas, sobresalía la de Capua (Campania), lugar que llegó a tener 5000 internos. Allí fue donde precisamente Espartaco lideró una rebelión de gladiadores en el año 73 a.C., Esta escuela es reutilizada posteriormente por Nerón, bajo el nombre de *ludus neronianus*. Otras escuelas de renombre fueron la *ludus gladiatorius iulianus*, *ludus gallicianus*, *ludus alexandrianus*, *ludus hispanianus* y *ludus magnus* (Rodríguez, 2000, p. 123; Pastor y Pastor, 2008, p. 173). En roma, los gladiadores eran entrenados en el Ludus Magnus, escuela imperial situada cerca del Coliseo (Vanhove, 1992b).

y, en algunos pocos casos, su libertad. Según aportes de Vanhove (1992b), la profesión de los gladiadores poseía una gran movilidad, pues llegaban desde tierras tan lejanas como Grecia, España, Arabia, Egipto y Asia Menor.

Detallemos a continuación, gracias al aporte de diversos autores (Pastor y Pastor, 2008, p. 177-179, y otros), cada una de las categorías de participación como gladiadores según su procedencia:

- **Los voluntarios (*auctorati*) o ciudadanos libres** podían alistarse como gladiadores recibiendo a cambio un salario, previo juramento constatado mediante acta, donde afirmaba «estar dispuesto a dejarse azotar con varas, quemar con fuego y matar por el hierro» (Horacio, Sat. 7, p. 57-58); juramento documentado ante un magistrado que, en esencia, le daba todas las libertades a «su dueño» sobre su vida y su muerte, pues a pesar de no perder su libertad, su trato sería igual al de un esclavo, catalogándose a partir de ese momento como un «infame». Estos ascendían aproximadamente al 30 % del total de los gladiadores (Valserra, 1944, p. 116).
- Los libertos también tenían iguales posibilidades de enlistarse, aunque con una afectación menor a la de los ciudadanos libres, pues ya habían vivido en algún momento de manera degradante. Los voluntarios normalmente eran personas violentas, psicópatas, arruinados o en estado de indigencia que ejercían la *gladiatura* como válvula de escape a sus «locuras» o forma de vida, aunque también había soldados retirados sedientos de reconocimiento y personas que lo hacían con fines nobles.
- Las mujeres también podían hacer parte de las *gladiaturas*, bajo el nombre de gladiatrices y con un pago por sus servicios. Sus combates no eran públicos, sino que se efectuaban en casas particulares en horas de la noche.
- Los **esclavos**, tanto en la República como en el Imperio, estuvieron vinculados a las luchas de gladiadores, pues sus amos los podían vender, alquilar temporalmente o castigarlos haciéndolos ejercer el oficio de gladiador. En el mandato del emperador Adriano, se empieza a exigir el consentimiento del esclavo para el ejercicio activo como gladiador, aunque si los amos tenían pruebas para condenarlo, este consentimiento era anulado.

- Los **condenados a trabajos forzosos** eran instruidos inicialmente en las escuelas de gladiadores; con el fin de que estos adquirieran habilidades técnicas en lucha y manejo de armas, para poder luchar equitativamente con sus adversarios. En caso de vencer; el lanista mantenía su derecho sobre la vida y muerte del combatiente, cuidándole sus heridas y alimentándolo hasta su muerte o retiro forzoso.
- Por último, los **condenados a muerte o** *noxii ad gladium ad ludum* eran criminales condenados por los tribunales, los cuales no eran sometidos a entrenamiento, sino que eran entregados directamente a los organizadores de los juegos. Si el condenado era algún esclavo o liberto, era sometido a morir en las naumaquias o en las venationes; pero si era un hombre libre, era sometido al *ad gladium*, es decir, a morir en la arena combatiendo contra gladiadores, pero sin tener arma o protección alguna.

Cabe resaltar que, dentro de las procedencias de los gladiadores, también se pueden contar a algunos aristócratas e incluso emperadores (Calígula, Nerón y Cómodo) que, por su admiración a la *munera gladiatorium* y queriendo hacer ostentación de sus «habilidades» en la lucha, participaban, aunque se sabe que en muchas ocasiones utilizaban adversarios pagados.

Según Pastor y Pastor (2008, p. 173-174), el ambiente en las escuelas de gladiadores era favorable para aquellos luchadores no condenados, pues contaban con cuidados corporales, buena alimentaión y alojamiento en pabellones llamados casernas, ambiente que incluso les permitió hacer algo de vida «familiar»; por el contrario, los gladiadores condenados, recibían infinidad de castigos que los llevaban en ocasiones hasta el suicidio. Dentro de estas escuelas, los futuros gladiadores recibían instrucción táctica y técnica por parte de entrenadores expertos, apoyados por los *rudiarii*, viejos gladiadores con honores y experiencia.

Tipologías de gladiadores

Dentro de las múltiples clases de gladiadores, definidas por sus tipos de armas, protección y técnica, encontramos que se englobaban dos grupos generales: los que llevaban armamento pesado (*scutarii*) y el grupo de los gla-

diadores que llevaban armamento ligero (*parmularii*). Las diversas tipologías de gladiadores se exponen a continuación:

Tabla 31. Tipologías de gladiadores – Grupo pesado o *scutarii*

TIPOLOGÍAS	DESCRIPCIÓN
***Samnis* o samnita**	**Propia de la época republicana de Roma. Este combatiente portaba una armadura pesada, provista de escudo grande y rectangular, casco con penacho y visera, espinillera, protector en el brazo derecho y espada corta (*gladius*) o lanza. Desaparece por la inclusión del pueblo samnita en el Imperio; por tanto, por respeto al mismo y para evitar críticas, se suprime, reemplazándolo por tres tipos de gladiador: el *secutor*, el *oplomachus* y el *murmillo*.**
Secutor o «perseguidor» (*contrarretiarius*)	**Su nombre deriva de *sequor* (seguir), coherente con su especialidad que era perseguir al reciario. El *secutor* seguía al *retiarius* durante todo el combate, tratando así de no dejar que este tomara distancia para lanzar su red. Además, el *secutor* buscaba el contacto ya que sus armas pesadas (espada corta y escudo amplio) sumado a su morfología (más grande y fuerte) le daban ventaja en el cuerpo a cuerpo contra el *retiarius*. Este portaba un casco con poca visibilidad para el portador, pero con prolongación hasta el cuello para protegerle de los ataques del tridente del *retiarius*.**
Oplomachus* o *hoplomaco	**Su nombre significa literalmente el «combatiente del escudo». Llevaba un gran escudo redondo, coraza y yelmo con visera adornada con plumas y totalmente cerrado. También llevaba correas de cuero en la pierna izquierda, muñecas, rodilla y tobillo derecho. Además de su escudo como protección, iba armado con una lanza y daga larga. Sus adversarios solían ser los tracios.**
Gallus	**Aparece en el siglo II a.C. Se cree que su nombre está relacionado por el país que usaba su tipo de armas (Gallia). Estaba armado con un escudo rectangular y espada corta. Habitualmente peleaba contra los reciarios o los tracios.**
***Thraex* o tracio**	**Fue introducido en Roma en el año 80 a.C. Llamado de esta manera porque usaba el armamento típico de los tracios. Portaba un casco sin visera, espinilleras en ambas piernas, escudo pequeño rectangular o redondo o parma y un puñal corto de hoja curva con semejanza a un sable, llamado *sica*.**

***Andabatae* o andabates**	**Es otro tipo de gladiador de la República, que desapareció con la reforma augusta. Llevaba una armadura hecha de piezas metálicas como las lorigas de los soldados o las de algunos *sagittarii*. La cabeza iba protegida por un yelmo sin ninguna abertura para los ojos, por lo que luchaba casi a ciegas.**
Cataphractus	**Muy similar al *andabatae*, la diferencia era que estos llevaban una *cataphracta* (loriga de escamas metálicas distinta a la del *andabatae*) que le cubría casi todo el cuerpo, llevando también un casco con mayor visibilidad. Posteriormente, *cataphractus* y *andabatae* se unen formando el *crupellarius*.**
Crupellarius	**Su cuerpo iba protegido totalmente por una lorica segmentata, mientras que su casco tenía pequeños orificios que permitían la visión. Se creía que era impenetrable, pero también poco móvil y el primero en agotarse por el enorme peso que debía desplazar.**
Murmillo	**Nombre derivado de *mormyros* (pez en griego) o de *muraena*, la morena, el pez-serpiente marino. Su nombre proviene de su forma de combatir, pues, al igual que la morena, lucha escondiéndose entre las rocas, saliendo solo para dar el golpe fatal. El *murmillo* aguardaba tras su escudo, atacando solo cuando sabía que podía dar el golpe decisivo. Igualmente, la cresta del casco del *murmillo* estaba moldeada en forma de pez, para hacer más evidente al espectador cuál sería su comportamiento. Llevaba un gran escudo y espada.**
Scissor	**Este tipo de gladiador se derivó del *secutor*, ya que poseía armas semejantes a este, aunque modificadas para poder combatir mejor al *retiarius*, que sería su antagonista más frecuente. El propósito era que, cuando el *retiarius* lanzase la red, el *scissor* pudiese cortarla con la media luna en la que acababa el cono o, enredándola en ella, cortarla con la hoja de la otra mano. La acción cortante del *scissor* es obvia por su nombre.**

Fuente: Valserra, 1944, p. 119-122; Lindsay, 1967, p. 76-78; Ángel, 1970, p. 38; Ángel, 1989, p. 61; Pastor y Pastor, 2008, p. 174-190; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 32-33; Bazaco, (2011, p. 155; Mañas, 2011, p. 118-144.

A continuación, son expuestos los gladiadores de armamento ligero, así:

Tabla 32. Tipologías de gladiadores – Grupo ligero o *parmularii* y otros

TIPOLOGÍAS	DESCRIPCIÓN
***Retiarii* o reciario**	**Gladiador ligero, es decir, con menos protecciones, pues no portaba ni casco ni escudo, solo llevaba una protección en el vientre (*subnugeulum*) y un brazalete en el brazo izquierdo que le cubría hasta el hombro. Su nombre deriva de *rete* (red) porque iba provisto de una, con la cual intentaban envolver a su adversario, además de un tridente (útil para guardar distancia y para matar al oponente) y un puñal (usado principalmente para cortar la red en caso de perderla). Luchaba uno a uno o en grupo y sus contrincantes podían ser el *gallus*, el *murmillo* y el *secutor*.**
Provocator o *spatharus*	**Este gladiador llevaba sobre el pecho una coraza (*cardiophilax*) de escamas metálicas. Más que de un tipo gladiatorio se trataba de una técnica de lucha. Los gladiadores podían pertenecer a otros tipos, pero, si les ponían sobre el pecho el *cardiophilax*, pasaban a ser considerados provocatores. Estaba provisto de un escudo rectangular y una espada bastante larga.**
Dimachaeri	**Surgió a finales del imperio y, como su nombre indica, luchaba con dos *machaeri* (machetes), uno en cada mano. Luego se les permitiría usar dos espadas.**
Essedarius	**Combatía sobre un carro británico (*essedum*) igual al empleado por los guerreros de Britannia. El carro iba dirigido por un auriga que lo manejaba, y el *essedarius* propiamente dicho, que era quien luchaba. Este gladiador iba armado con lanza en la mano derecha y escudo en la izquierda, seguramente llevaba jabalinas para arrojar y una espada, para el momento donde se agotaran las jabalinas o se partiera la lanza. El enfrentamiento entre *essedarii* debía ser de los favoritos del público, pues unía los dos deportes más apasionantes para los romanos (la lucha gladiatoria y los carros). Buscaban matar a sus adversarios con sus armas o destrozar los carros de los oponentes.**
Veles	**Este gladiador llevaba una jabalina atada mediante una correa para recuperarla en caso de fallo.**

***Eques* o ecuestre**	**Este gladiador combatía a caballo. Sus armas eran un escudo redondo de montar (*parma equestris*), casco y lanza en el brazo derecho. En algunas ocasiones también portaba espada. Se dividía el campo por la mitad y se enfrentaban a galope uno contra el otro.**
Laquearius	**Propio de finales del imperio. Se deriva del *retiarius*, pues en lugar de red usaba un lazo (igual al usado por los vaqueros), el resto de su equipo es igual al del *retiarius*; llevaba *galerus* sobre el hombro izquierdo y no usaba casco. Su arma (lazo) era llevada en la mano derecha y en la izquierda debía usar un gancho afilado. Su técnica de combate era lanzar el lazo sobre el enemigo para derribarlo al suelo, y una vez ahí incrustarle el gancho en el cuello.**
***Sagittarius* o arquero**	**Este gladiador luchaba armado de arco y flechas. Iba protegido por un brazalete sobre el brazo izquierdo, con el que aguantaba el arco y cinturón. A menudo llevaban el tronco cubierto con un abrigo metálico para su protección, dado que al no llevar escudo podrían herirse muy fácilmente si hubiesen combatido con el torso desnudo.**
***Meridiani* o meridianos**	**Combatientes que eran lanzados a la arena al mediodía o en los intermedios, y eran obligados a luchar durante todo el día en condiciones climáticas adversas**
Venatores* o *bestiarii	**Calificativo que se otorgaba a los luchadores que se enfrentaban con las fieras salvajes.**
Bustuarii	**Más que una tipología, correspondía a un tipo de escenario en el cual debían luchar cerca de una hoguera.**
Suppositi	**No es una tipología gladiatoria, sino el calificativo otorgado a aquellos que reemplazaban a los gladiadores fatigados o vencidos.**
Iaculator	**Como su nombre indica, este gladiador lanzaba armas (jabalinas). Habitualmente se le enfrentaría al *sagittarius* (arquero), para que estuviesen igualados al poder usar ambos este tipo de armas, o a otro *iaculator*.**
Pulsator	**De este tipo gladiatorio solo se conoce su nombre, pero no sus tipos de armas ni técnica. Algunos autores creen que es una sinonimia del *iaculator*.**

Tunicatus	**Este gladiador luchaba vistiendo una ligera túnica que le cubría desde el torso hasta el muslo, siendo de los pocos gladiadores que luchaban con el torso desnudo. Eran un tipo de gladiadores conformados por los hombres de orientación diversa u homosexuales (*effeminati* o *cinaedi*), motivo por el cual eran tratados con desprecio tanto por los demás gladiadores, como por algunos sectores de la sociedad romana. Luchaban principalmente con las armas del *retiarius*, en cuyo caso eran llamados *retiarii tunicati*, para diferenciarlos de los otros *retiarii*.**
Cesarianos* o *postulatii	**Correspondían a cualquier tipo gladiatorio, pero se hacían acreedores a este nombre por ser combatientes reclamados por el pueblo.**
Catervari	**Luchaban en grupo, nunca en parejas.**

Fuente: Lindsay, 1967, p. 76-78; Ángel, 1970, p. 38; Ángel, 1989, p. 61; Pastor y Pastor, 2008, p. 174-190; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 32-33; Mañas, 2011, p. 118-144.

Organización de los *munera gladiatorum*. Orden del espectáculo

Los munera gladiatorum eran organizados por los editores; quienes se encargaban de extraer de las escuelas de gladiadores, previa negociación con los lanistas, el mejor material, los mejores peleadores para los encuentros. Los lanistas, sujetos de pésima reputación, eran los encargados de la administración, mantenimiento y adiestramiento de la familia gladiatoria (Pastor y Pastor, 2008, p. 172).

En la víspera del encuentro, se daba una gran cena a los gladiadores (cena libera), momento en el cual el público podía asistir para apoyar a sus favoritos e incluso para ofrecerles regalos. Al día siguiente, eran conducidos en carro desde la escuela de gladiadores, entraban por la puesta principal del Coliseo, donde saltaban a la arena y luego de un grandioso desfile donde venían vestidos con lujosas prendas además de ir presididos por el editor, los gladiadores saludaban al emperador diciendo «¡Ave imperator!, morituri te salutant» («¡Salve emperador!, los que van a morir te saludan») (Valserra, 1944, p. 123-124; Rodríguez, 2000, p. 123). Acto seguido, se hacía una exhibición de esgrima por parte de los gladiadores como calentamiento previo a los combates; luego seguía la probatio armorum o prueba de armas y, por último, se daba inicio a los combates formales.

Dentro del proceso de los encuentros gladiatorios, se sabe que estos se efectuaban de forma individual, en parejas y hasta en grupos; procurando no enfrentar gladiadores de la misma categoría o tipología de armas, pues, según comenta Valserra (1944, p. 124), «el interés que ofrecían estas luchas nacía principalmente de la desigualdad de los medios con que contaban, para atacar y defenderse, ambos combatientes. De este modo se enfrentaban no solo dos hombres, sino al mismo tiempos dos tácticas».

Por contradictorio que parezca, los encuentros gladiatorios tenían reglas, vigiladas por un juez y su ayudante, ubicados ambos en un punto cercano a la arena y provistos de una vara larga y látigo para el castigo a los infractores de la norma.

Cada tipología de gladiador y sus armas respectivas poseían unas normas puntuales sobre su manejo; ir en contra de ellas dando golpes prohibidos y haciendo uso de violencia desmedida e innecesaria llevaba al gladiador a sufrir de azotes públicos y del descontento del pueblo romano por su actuar anómalo frente a unas prácticas tan apreciadas por ellos.

Cabe resaltar que, contrario a lo promovido por los medios de comunicación masiva basados en las visiones violentas de los apologistas cristianos y la filmografía histórica, los combates gladiatorios no consistían en matar, desmembrar o lisiar al contrincante; sino más bien en divertir al espectador, cuidando de no perder de manera definitiva gran cantidad de gladiadores, pues su proceso de entrenamiento era extenso y costoso.

En los intervalos de cada combate «se cambiaba la arena ensangrentada por arena fresca y un ayudante grotescamente disfrazado (Caronte, el barquero de Hades), pinchaba con hierros candentes a los luchadores que diesen signos de vida, rematándolos con un golpe certero en el cráneo» (Ángel, 1970, p. 38), prestándose el escenario para actos desmedidos que demostraban la magnificencia del emperador, en pos de agradar al pueblo romano.

Los espectadores (homo spectator) eran ubicados de acuerdo a un orden riguroso impuesto por el senado. Las primeras filas debían reservarse para los senadores, y un sitio especial para los vestales cerca al pretor; los soldados debían estar separados del resto del pueblo, los plebeyos casados y los jóvenes de toga viril tenían un sitio especial para ellos y nunca podían sentarse en la zona central y; por último, las mujeres podían asistir siempre y cuando se ubicaran en las zonas más altas y a solas (Pastor y Pastor, 2008, p. 169-170), esta regularización se generaba para garantizar de alguna manera la seguridad de

los espectadores, pues fueron muy comunes las riñas, violentos enfrentamientos y hasta masacres en los graderíos, provocadas por la pasión desenfrenada que el fenómeno gladiatorio provocaba en los romanos.

El homo spectator también cumplía un papel protagónico, a pesar de su nulidad e invisibilidad en los procesos políticos romanos. En el escenario de los gladiadores, contaban con voz y voto para solicitar indultos e incluso la muerte para los vencidos, pues bastaba con una señal masiva que consistía en agitar pañuelos o levantar el puño con el pulgar arriba para salvar la vida (missum), al menos temporalmente, de un gladiador, estrategia bastante efectiva para prolongar la vida útil de los gladiadores hábiles y para mostrar el lado «compasivo» del emperador. Por el contrario, también bastaba con bajar el pulgar con el puño y gritar ¡iugula!, para que el vencido bajara su cabeza dejando expuesto el cuello y el vencedor clavara su espada de manera similar a la estocada en tauromaquia, maniobra donde ahora el emperador mostraba su poderío ante el pueblo romano. Otra posible manera de concluir el combate se daba en casos de fatiga de ambos contrincantes, momento en el cual, y si estos habían ganado el afecto del pueblo, se daba la expresión stantis missi, o indultados en pie.

Otras tipologías de lucha gladiatoria. La diversidad de las *munera gladiatorum*

Dentro de la amplia diversidad de prácticas gladiatorias, enmarcadas como fenómenos monstruosos que satisfacían la sed de sangre del pueblo romano, encontramos que sobresalían las naumaquias, las luchas grupales o *sportulae*, luchas de hombres con fieras o *venationes*, los *munera sine missione* o salvado y las ejecuciones de los condenados a muerte (*noxii ad gladium*) (Rodríguez, 2000, p. 125-126; Pastor y Pastor, 2008, p. 163-167 y otros), detallándose a continuación cada una de estas tipologías:

- Las **naumaquias** fueron el más estupendo de los espectáculos romanos, grandes simulacros de batallas navales, para las cuales, mediante el uso de dispositivos especiales, se lograba llenar de agua los anfiteatros o, en ocasiones, también se usaban lagos naturales y raramente el mar. En estas justas navales, luchaban los *naumachiarii*; que eran básicamente crimina-

les, esclavos y cautivos de guerra que, en pocos casos, lograban su libertad por su desempeño (Guaschi, s. f., p. 41; Bazaco, 2011, p. 161-162).

Las primeras naumaquias fueron organizadas por César; teniendo lugar en el año 46 a.C. en el Campo de Marte, donde se preparó un lago artificial y se enfrentaron flotas simuladas de tiria y otra flota egipcia; con participación de naves birremes, trirremes y cuatrirremes, llegando a intervenir cuatro mil remeros y otros dos mil combatientes. Según Bazaco (2011, p. 162), la naumaquia «más real y de mayores proporciones la celebró Claudio en el año 52 en el lago Ficino, que intervinieron catorce trirremes y cuatrirremes, con un total de diecinueve mil hombres, siendo en esta ocasión el combate auténtico, no simulado». La última naumaquia registrada fue liderada por el emperador Filipo el Árabe, durante el primer milenio romano (247 d.C.).

- Los ***sportulae*** o ***gregatim*** eran peleas grupales en que, a lo largo de varias horas, moría la gran mayoría de combatientes. En estas luchas, se reconstruían batallas de la antigüedad, donde se enfrentaban ejércitos conformados por todos los miembros de la milicia (infantería, caballería, carros, arqueros, etc.), pudiendo combatir todos los tipos de gladiadores en una misma batalla.
- Los **combates entre fieras** o ***venationes*** fueron introducidos en el año 186 a.C., para conmemorar la victoria conseguida sobre Etolia por parte de Fulbius Nobilior, cuando ya habían pasado al menos ochenta años del inicio de las luchas gladiatorias humanas (Valserra, 1944, p. 129).

Estas «cacerías» heredadas de costumbres africanas se efectuaban en horas de la mañana y el mediodía, como descanso de las *gladiaturas* humanas, y demandaban el uso y abuso de multitudes de animales, incluyendo especies que se cree se extinguieron por estos encuentros.[7]

Comúnmente se celebraban en los anfiteatros, principalmente en el Coliseo, el cual se proveía de sistemas de seguridad para albergar temporalmente estos animales (osos, leones, tigres, panteras, toros, hipopótamos, cocodrilos,

7 Se sabe, por hallazgos arqueológicos expuestos por Rodríguez (2000, p. 125), que, en la inauguración del Coliseo del año 80, se mataron en estos actos aproximadamente 5000 fieras salvajes y en solo dos munera de Trajano se sacrificaron 4500 animales.



Figura 26. Mosaico de Smirat. *Venaciones*. Siglo III a.C.
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Magerius_Mosaic

etc.), los cuales eran traídos de África y otros países lejanos y ubicados en un zoológico ubicado a las afueras de Roma.

Había seis clases de *venationes*: exhibición de animales exóticos, con similitud a la doma actual; cacería con perros, enfrentamiento entre un gladiador y una fiera salvaje, combate entre varios animales feroces, lanzamiento de flechas a las fieras desde un espacio protegido y, como espectáculo *venatorio* principal, ajusticiamiento de los condenados a muerte y de cristianos, lanzándolos a las bestias (Rodríguez, 2000, p. 125; Pastor y Pastor, 2008, p. 191).

Fueron mantenidos hasta inicio del período Imperial romano (Bajo Imperio) y son el principal antecedente de las actuales corridas de toros, a las cuales gran cantidad de personas asisten con el mismo fervor y pasión que los romanos en su momento histórico.

- Los ***múnera sine missione***, los cuales fueron realizados hasta el siglo III y consistían en usar parejas de lucha, donde el ganador era reem-



Figura 27. Vencedor pisando el escudo del vencido y con el arma en alto, mosaico de la galería Borghese (Roma), principios del siglo IV.
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Borghese_Gladiator_Mosaic

plazado por un tercero, volviendo a enfrentarse posteriormente con alguna pareja vencedora, hasta llegar a los últimos gladiadores. Fueron prohibidos por el emperador Augusto.

- Los ***noxii ad gladium*** o ejecuciones de los condenados a muerte, se hacían como parte del *meridianum espectaculum*, o espectáculo de mediodía. En este espectáculo o matanza, todos los condenados incluyendo en ocasiones a los cristianos condenados por desobedecer designios del Imperio, debían ingresar a la arena, armándose solo uno de ellos, el cual debía enfrentarse a otros desarmados, posteriormente se le retiraban sus armas y se armaba a otro, así hasta que todos los condenados murieran. Aunque en otras ocasiones eran lanzados a ser devorados por las fieras salvajes (*ad bestiam*), costumbre iniciada por el emperador Augusto.

Es desconocida, hasta la fecha, la duración de la carrera profesional de un gladiador, pero se sabe que el proceso de entrenamiento duraba mínimo seis meses y terminaba con la entrega de una espada de madera como símbolo de un retiro digno, tras haber obtenido durante años de luchas, honor, gloria y el reconocimiento del pueblo romano, aunque debían seguir su vinculación con los munera gladiatorium, como entrenadores de la próxima generación de gladiadores.

El desinterés por los juegos gladiatorios y la abolición de estos combates fue un proceso paulatino permeado por la visión humanista del cristianismo; el primer paso fue efectuado mediante el Edicto de Milán en el año 326 d.C.[8] publicado por Constantino el Grande, basado en que estos grandes luchadores también tenían alma al igual que las personas libres; en el año 399 d.C. se cierran los *ludi* imperiales y la supresión definitiva y radical se da en el mandato de Honorio en el año 404 d.C., mientras que la prohibición de los combates de fieras se daría hacia finales del siglo VII d.C. Dada la prohibición de los combates gladiatorios, en los festivales, se genera un cambio por encuentros gimnásticos (Diem, 1966, p. 258; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 32; Pastor y Pastor, 2008, p. 179).

Aportes al deporte desde algunos emperadores romanos

Desde la llegada del emperador Augusto y la institucionalización de Juventas como la patrona de las competiciones, cada emperador que lo sucedió procuró superar la organización de los juegos con el fin de ganar el agrado de su pueblo, hacerles olvidar sus miserias y necesidades y lo que denomina Diem (1966, p. 252) como «romanizar el mundo mediterráneo en la misma medida que los romanos se helenizaban culturalmente».

Ahora se procurará hacer un recorrido corto, sobre los principales aportes de algunos emperadores romanos para el desarrollo del deporte o de los espectáculos públicos, aunque cabe igualmente resaltar que, según Diem (1966, p. 249), los emperadores en su mayoría, «veían en la educación física el medio adecuado para mantener el vigor de la juventud y en la extensión

8 A pesar de la prohibición y luego de la caída del Imperio romano, muchos gobiernos de Europa medieval y moderna realizaban ejecuciones públicas, similares a los combates gladiatorios, como estrategia para la reafirmación de su poder.

del deporte por todo el Mediterráneo, un medio para su pacificación e internacionalización». Se exponen a continuación los aportes más relevantes para el deporte por parte de algunos emperadores romanos:

Tabla 33. Algunos esperadores romanos y sus aportes al deporte

EMPERADOR	APORTES AL DEPORTE ROMANO
Marco Aurelio	**Promulgó la institucionalización de 153 días festivos destinados a espectáculos públicos.**
Tiberio Claudio	**Fue un gran jinete. Lideraba personalmente las competencias ecuestres en los juegos de *Actium* y presidió los juegos de *troia*.**
Calígula	**Hijo de Tiberio Claudio. Fundó juegos fúnebres anuales en su honor. Organizó luchas de gladiadores, boxeo, carreras de carros montados por senadores, una gran novedad en su momento. Dentro de su espíritu atroz y sanguinario, cabe resaltar su placer por los combates del circo, además impulsó el uso de personas discapacitadas para luchar contra fieras salvajes.**
Nerón	**Amante del deporte, practicante asiduo de la lucha y la equitación. Hizo construir el Campo de Marte en menos de un año, destinado para competencias juveniles y de gladiadores. Impulsó con fervor los juegos, usando incluso a ciudadanos como bestiarios. Introdujo las carreras de cuadrigas y de camellos. En Grecia, se le concedió ley de ventaja en los juegos para que ganara, por temor a contrariarlo. Construyó unas termas y un gimnasio, donde los miembros del senado y la nobleza tenían el privilegio de óleos gratuitos.**
Julio César	**Auspició fuertemente las luchas gladiatorias. En su período, fueron construidos los sistemas para el llenado de agua en el coliseo, para la realización de las naumaquias.**
Octavio Augusto	**Un gran aficionado al pugilato. Emite la prohibición de los combates gladiatorios hasta la muerte.**
Claudio	**Promovió las luchas gladiatorias. Impuso las luchas de bestiarios y meridianos.**

Vespasiano (Tito Flavio)	**Aficionado a las termas y sus instalaciones deportivas. Promovió los juegos de pelota, buscando que el pueblo tuviera libre acceso a esta práctica. Después de una celebración de cien días, inauguró el coliseo romano.**
Domiciano	**Prosiguió con la afición a las luchas de gladiadores, incluyendo luchas de mujeres y luchas nocturnas. Construyó un estadio y un lugar para las naumaquias y apoyó la reconstrucción del circo máximo.**

Fuente: Suetonio, 1992, p. 25-146; Guaschi, s. f., p. 38; Ángel, 1970, p. 38-39; Ángel, 1989, p. 60-63.

El juego de pelota en la educación física romana. Otros juegos romanos

Según Diem (1966, p. 245), la mayor importancia del deporte romano radicaba en el impulso que le dieron a la evolución de los juegos de pelota, gozando estos de gran popularidad entre ellos.

La pelota se denominaba como *pila* y se practicaba en un sitio específico llamado *esphairisterión*, termino heredado de los griegos. De acuerdo con Pascual (1991, p. 16), los romanos acostumbraban a realizar sus juegos de pelota en las termas, empleándolos como una diversión previa a su baño caliente.

Las pelotas se diseñaban en varios tamaños; una grande y maciza llamada pila; una pelota de gran tamaño, hecha con vejiga de animal inflada llamada *follis* o *follliculus*; otra muy lujosa y de tamaño intermedio, hecha de vidrio o piedra llamada pila paganica; otra de mediano tamaño, rellena de tierra, llamada *hasparta* y; por último, estaba la *pila trigonalis*, igual en tamaño a la pelota de tenis actual (Diem, 1966, p. 245; Guaschi, s. f., p. 35; Le Floc'hmoan, 1969, p. 50-51; Lindsay, 1967, p. 54; Guillén, 1986; Rodríguez, 2000, p. 129).

Algunos de los juegos de pelota más influyentes en la cultura romana fueron los siguientes:

Tabla 34. Juegos de pelota romanos

JUEGO DE PELOTA	DESCRIPCIÓN
Trigón* o *trigonalis	**Fue el más popular. Consistía en lanzarse una pelota pequeña entre tres jugadores ubicados en triángulo (*trigonum*), donde el tirador (*dator*) lanzaba el balón a los demás compañeros. Estos debían recibirla con las manos e incluso los pies y volverla a lanzar. Tenía similitud con el béisbol actual.**
Follis	**Juego romano muy similar al voleibol actual. Se lanzaba con el antebrazo protegido con una especie de guantelete.**
Urania	**Juego consistente en lanzar el balón lo más alto posible y luego recuperarlo.**
Haspartum* o *hasparton	**También llamado por los romanos como *raptim ludere*. Heredado totalmente de los griegos. Consistía en arrebatarle la pelota al oponente, ganando aquel equipo que llevara el balón hasta un punto determinado. Similar a nuestros juegos de pelota actuales, algo así como un *rugby* rudimentario.**

Fuente: Guaschi, s. f., p. 35; Diem, 1966, p. 245-246; Tocqueville, 1999, p. 21; Le Floc'hmoan, 1969, p. 50-51; Rodríguez, 2000, p. 129.

Respecto al fútbol solo hay una referencia expuesta por Diem (1966, p. 246), cuando comenta que «San Isidro, arzobispo de Sevilla, escribe en sus *Etymologiae* hacia el año 600, de un juego de pelota con un *suran dare*, que significa dar la pantorrilla, y en el que los jugadores pasaban la pelota a sus compañeros de juego adelantando el muslo».

Algunos de los juegos practicados por los romanos de cualquier edad, fueron las acrobacias, malabarismos, caminata en la cuerda floja, una forma del salto del toro, peleas de gallos, juegos con aros, construcción de casas de juguete, carrera en caballitos de madera y un juego llamado *buffet*, el cual consistía en que un jugador se cubría la cara con las manos y debía adivinar cuál jugador le había golpeado (Lindsay, 1967, p. 207).

Otra forma de diversión encontrada en los romanos fue la caza y la pesca, actividad que era propia de las familias acomodadas y era realizada por simple diversión, a diferencia de las familias de clase baja y sociedades existentes antes de la agricultura, donde estas actividades las efectuaban cazadores de profesión y esclavos (Monroy y Sáez, 2007, p. 110).

Construcciones romanas para la educación física y el deporte. Algunas innovaciones arquitectónicas para el deporte y espectáculo público

Roma, en el período imperial, contaba con dos circos, dos anfiteatros, cinco lagos para las naumaquias, cuatro escuelas de gladiadores y aproximadamente setecientas piscinas en todo su territorio, infraestructura que demuestra la importancia capital que el deporte, los espectáculos y los espacios de disfrute y placer tenían para la cultura romana.

Según Sainz (1992, p. 38), las tres instalaciones por excelencia fueron las termas, el circo y el anfiteatro, dependencias que eran construidas en lugares previamente escogidos y que cumplieran tres requisitos fundamentales, el primero era que el sitio estuviera orientado hacia buenos vientos, el segundo que fuera descubierto, sin ninguna clase de cerramiento u obstáculo y el tercero era que debía estar alejado de otros centros recreativos, lúdicos o de prácticas de perversión o vicio (Bazaco, 2011, p. 139).

A continuación, y gracias al aporte de diversos autores (Guaschi, s. f., p. 39-41; Ángel, 1970, p. 39; Ángel, 1989, p. 63; Rodríguez, 2000, p. 116-130; Contecha, 2007, p. 134; Bazaco, 2011, p. 139-140 y otros), se exponen con mayor detalle cada una de las construcciones más destacadas de los romanos:

Anfiteatros o *anphitheatrum*

Obra de origen etrusco, de la cual se adjudica la primera construcción al rey Tarquino El Antiguo. El Coliseo Romano o anfiteatro Flavio quizás haya sido la más bella obra arquitectónica de la época. Esta estructura tenía cuatro pisos equivalentes a una altura de cincuenta y siete metros aproximadamente, poseía capacidad para 50 000 espectadores que se ubicaban por separado dependiendo su estatus social y contaba con un sistema gigante de toldos o *uclum*, que se tendían para la protección de los espectadores de los rayos solares.

Cuenta Schöbel (1968, p. 106) que, a pesar del simbolismo de poder y grandeza que el Coliseo Romano le otorgaba al Imperio que lo construyó, esta magna construcción sufrió las inclemencias del tiempo y de las mentalidades particulares de la época del Renacimiento, pues usaron esta obra como cantera para



Figura 28. Ruinas del Coliseo Romano construido en el año 70 d.C.
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Colosseum#/media/File:Colosseo_2020.jpg

las nuevas construcciones. Afortunadamente, cuando la sociedad reconoció su importancia cultural e histórica, prohibió continuar su demolición progresiva.

Otros coliseos famosos fueron: El Djem en Túnez, construido a fines del siglo III d.C., con capacidad para 35 000 espectadores; el de Arles en Francia, con capacidad para 25 000 espectadores y el de Afrodisias en Turquía, en el cual se efectuaba la carrera de doscientas yardas. En este sitio se efectuaban diferentes modalidades de combates de gladiadores e incluso se realizaron las naumaquias, escenificaciones de combates marítimos.

Dada su connotación como espacio para encuentros sangrientos, Carcopino (2001, p. 268) opina al respecto que esta obra arquitectónica «fue un alucinante jardín de suplicios y un mercado de carne humana».

Circo Romano

El más grande e importante fue el Circo Máximo, siendo probablemente el epicentro de la diversión romana y una versión oscura, involucionada y empobrecida de los Juegos Olímpicos griegos (Pérez Feito, 2009, p. 276). Respecto a su creación, es importante exponer las palabras de Livio (1, 35) que explican con gran detalle este proceso:

> Hizo [Tarquinio Prisco] una primera guerra con los Latinos y en ella conquistó por la fuerza la ciudad de Apiolas; con el botín que se trajo de allí, mayor de lo que había sido la fama de la guerra, celebró unos juegos con más riqueza y aparato que los reyes anteriores. Entonces, se acotó por primera vez, el espacio del circo que ahora se llama Máximo. Se repartieron a padres y a caballeros sitios donde pudieran hacerse palcos: se les dio el nombre de logias (fori). Contemplaron el espectáculo sobre unos andamios que sostenían a los palcos a doce pies de altura del suelo. Los juegos fueron a base de caballos y púgiles procedentes principalmente de Etruria. En lo sucesivo, se conservó como sagrada la periodicidad anual, y se les llamó de modos diferentes, Romano o Magnos. El mismo rey distribuyó en torno al foro terrenos para que edificaran los particulares, se hicieron pórticos y tiendas.

Estaba ubicado en el fondo de un valle al pie del Palatino y el Aventino, con una capacidad inicial de 80 000 espectadores, alcanzándose posteriormente por modificaciones arquitectónicas, la enorme cifra de 200 000 a 300 000 personas.

Fue construido aplicando el misticismo romano enfocado hacia la astrología; pues la arena del circo representaba a la tierra; la fosa simulaba a los mares; el obelisco simbolizaba al sol; las siete columnas a los planetas; las doce entradas para los carros a los signos del zodiaco, y todo en conjunto encarnaba al universo (Rodríguez, 2000, p. 114).

La fecha de su construcción no es clara, pero se cree que existe desde muchos siglos antes de Cristo; siendo sus graderías inicialmente en madera y luego fabricadas en mármol hacia el siglo I a.C., época cuando inició su mayor esplendor hasta el siglo I d.C. Esta obra fue construida y mantenida en pie, gracias a la injerencia de emperadores como Julio César, Augusto, Nerón (lo reconstruyó luego del incendio de Roma), Domiciano e incluso Trajano.



Figura 29. Circo Máximo Romano
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Circus_Maximus#/media/File:Circus_Maximus_model_3.jpg

En este lugar, desde tiempos de la República, se efectuaban principalmente carreras de carros (bigas y cuadrigas) y de caballos, además de carreras atléticas y luchas de gladiadores con todas sus variantes adicionales. Este lugar es el equivalente del hipódromo griego (Pociña y Pociña, 2008, p. 208).

El programa deportivo empleado en el circo, en el campo de lo ecuestre, consistía en un total de veinticuatro a veinticinco eventos (Rodríguez, 2000, p. 116; Pociña y Pociña, 2008, p. 222).

Había otros circos que vale la pena mencionar: el Flaminio, construido en el año 221 a.C. al sur del Campo de Marte; el circo *Gaius Vaticano*, cerca del sitio donde se ubica actualmente la Basílica de San Pedro y, estaba también el Circo de Magencio, inaugurado en el año 309 d.C. en la vía Appia.

Termas romanas. Los baños públicos para el placer del pueblo

En tiempos de la República, el espacio destinado como terma fue el río Tiber. Luego, hacia el año 33 a.C., se construye la primera piscina pública al

este del monte Aventino cerca a la Porta Capena y, paulatinamente aparecen más piscinas exteriores y pequeños baños privados, llegando al final del mismo año a la cifra de ciento setenta a lo largo de la ciudad (Diem, 1966, p. 259; Mandell, 1986, p. 90).

En la época imperial, como parte de una nueva preocupación limitada[9] sobre el cuerpo, como elemento distractor social y como estrategia de ocupación de los tiempos de ocio de las clases bajas y altas romanas (Howell y Howell, 1979, p. 41; Marrou, 1998, p. 342; Pérez Feito, 2009, p. 277; Bazaco , 2011, p. 142), las termas se convierten en espacios de gran majestuosidad, perfeccionamiento técnico y en los establecimientos más grandes del Imperio, llegándose a construir cerca de 856,[10] entre las públicas (abiertas para todos con el pago de un pequeño costo) y las privadas, sobresaliendo las de Agripa; las primeras *thermae* de la Roma Imperial, construidas entre los años 25 a.C. a 21 a.C.; seguidas en tiempos de construcción por las de Nerón, Tito, Trajano, Caracalla, Diocleciano y otras ocho más pequeñas (Diem, 1966, p. 259).

Rodríguez (2000, p. 128), al referirse al funcionamiento de las termas explica que

> tras la entrada estaba el *apoditherium* (vestuarios) que daba al *tepidarium*, habitación ancha y abovedada; a un lado y a otro del *tepidarium* estaba el *caldarium* donde se tomaba el baño de agua caliente, rodeado de los *sudatoria*, donde se tomaban los baños de vapor. Al otro lado, el *frigidarium* o piscina de agua fría. En el centro del *caldarium* había un gran pilón *labrum*, con agua muy caliente.

Las termas estaban al cuidado de la vigilancia pública y tenían un equipo de trabajo con funciones específicas que cumplir: el edil se encargaba de la higienización; el *censor*, del respeto a las buenas costumbres y la vigilancia de los actos de los asistentes; el *balneator* era quien se encargaba de la administración del espacio y el mantenimiento del personal (empleados y esclavos); el *capsairus* se encargaba del cuidado de la ropa y pertenencias de los asistentes

9 Limitada en el sentido que la atención al cuerpo por parte de los romanos estaba relacionada más con una vida relajada, despreocupada y con dedicación al placer (Vásquez, 1989, p. 61) que con una vida activa dedicada a la formación del cuerpo y el espíritu como fue con los griegos en sus primeras etapas.

10 Esta cifra corresponde solamente a las construidas durante los tiempos de Constantino, pues ya había ciento setenta construidas sobre el año 33 a.C.

a las termas; y además existían preparadores físicos especializados para cada área deportiva, coordinados por un jefe de monitores.

Los baños de Caracalla, construidos en el año 217 d.C. y con una dimensión de 5,6 hectáreas, contaban con grandes lujos, recubrimientos en mármol, una enorme capacidad instalada para atender más de tres mil personas, contando con múltiples piscinas a diferentes temperaturas; además de «espacios como jardines, gimnasios,[11] canchas para los juegos de pelota, bibliotecas, salas de reuniones, espectáculos, y pequeños reservados donde poder librarse al libertinaje» (Mandell, 1986, p. 91). Estos últimos espacios denotan y confirman que en muchas de las termas también se destinaban sectores para burdeles (Diem, 1966, p. 259).

Otras termas de gran relevancia en el contexto romano fueron las de Nerón, que contaban con al menos mil seiscientos baños; y las de Diocleciano, construidas en el 305 d.C., con una dimensión de 374 x 372 metros, donde habría al menos tres mil bañeras, diversos espacios deportivos muy similares a las termas de Caracalla incluyendo una piscina con dimensiones de 100 x 50 metros.

En algunas de las termas estaba permitido el acceso de mujeres, con horarios diferenciados[12] y en otros con baños independizados por género. Se cree que el encargado de encender las calderas lo hacía desde la primera hora hasta la séptima para las mujeres y, desde la octava a la duodécima para los hombres (Rodríguez, 2000, p. 128-129).

Las termas constituyeron algo tan importante en la vida de los romanos que incluso estas eran construidas en los recorridos de las legiones romanas para favorecer sus prácticas deportivas y quizá la relajación, además que fueron una grandiosa estrategia política necesaria para ganar el apoyo del pueblo, a pesar de que algunos pedagogos y entrenadores consideraban estos sitios como escenarios para «debiluchos».

Estos espacios de descanso y placer recibieron muchas críticas que llevaron a su posterior clausura por parte de la Iglesia, por ser considerados como lugares para el hedonismo, sensualidad y gran permisividad moral, y por

---

11 En la nueva arquitectura romana y concordante con su postura frente a la práctica deportiva, las palestras son dependencias anexas de las termas y los gimnasios pasan a ser ahora pequeños jardines recreativos o espacios destinados para el cultivo (Marrou, 1998, p. 342).

12 Mediante decreto de Adriano en el siglo II, se separaron temporalmente las horas de baño de las mujeres y los hombres.

razones técnicas, dado que hubo fallos en los servicios públicos encargados del mantenimiento de las termas (Mandell, 1986, p. 91-92). Estos espacios locativos terminaron convertidos posteriormente en iglesias.

Capítulo XI
La educación física y el deporte en el Imperio romano de Oriente o Imperio bizantino

Introducción

Teodosio el Grande, emperador que presuntamente había puesto fin a los Juegos Olímpicos antiguos por su aparente carácter de paganos, murió en el año 395 d.C. Tras esta muerte, se da la escisión definitiva del gran Imperio romano, dividiéndose en dos para que los dos hijos de Teodosio reinaran, uno en Occidente y otro en Oriente (Le Floc'hmoan, 1969, p. 55).

El lado Oriental fue conocido como Imperio romano de Oriente o Imperio bizantino[1] con su capital Bizancio, espacio geopolítico que pervivió durante toda la Edad Media y parte del Renacimiento, ubicado en el Mediterráneo oriental.

Entrada la decadencia del Imperio romano; Constantino I el Grande tomó posesión del trono como emperador desde el año 306 al 324 d.C., en la antigua Bizancio llamada a partir de ese momento como Constantinopla (rebautizada

1 Término acuñado por el historiador alemán Hieronymus Wolf en el año de 1557 y jamás empleado realmente por los habitantes de Bizancio, quienes preferían denominarse Imperio romano de Oriente o Romania, pues en ese momento histórico aun existía el Imperio romano de Occidente.

temporalmente como Nueva Roma), convirtiéndola en su capital, emprendiéndose un arduo proceso de transformación en una entidad cultural diferente a su hermana Occidental que llegaría a su máximo nivel en el siglo VII d.C.

Tras la desaparición definitiva del Imperio romano de Occidente en el año 476 d.C.; el Imperio romano de Oriente bajo el dominio del emperador Heraclio I, reorganizó el ejército y adoptó el griego como lengua oficial, alcanzando un gran auge sobre el siglo VII, adquiriendo un carácter diferenciador en comparación con el antiguo Imperio romano.

La sociedad bizantina estaba jerarquizada en tres clases sociales: en primer lugar estaba la aristocracia; seguida por un segundo nivel compuesto por el clero, monjes, comerciantes, funcionarios y campesinos libres; y, por último, en la base de la pirámide social bizantina, estaban los siervos, esclavos y mendigos.

El imperio bizantino, en su siglo de existencia, constituyó una importante potencia militar que ganó territorio gracias a su gran ejército; ideológica, al ser un pilar fundamental del cristianismo; económica, dado que fue uno de los principales centros comerciales del mundo, que influyó enormemente en Europa, Oriente Próximo y el Mediterráneo oriental durante la mayor parte de la Edad Media.

En este Imperio, la Iglesia ejercía una enorme influencia, pues era quien coronaba al emperador, tenía gran acceso a recursos y controlaba el aspecto espiritual del pueblo. Debido a diversos conflictos con la Iglesia del lado occidental del Imperio, se gestó una división denominada «cisma de Oriente», conflicto que llevó a la Iglesia de Oriente a denominarse Iglesia Ortodoxa a partir de ese momento.

Su proceso de decadencia se inició en el marco de las pérdidas paulatinas de territorio, particularmente mayor durante las guerras romano-sasánidas y árabo-bizantinas, sufriendo su mayor declive y posterior desaparición con las guerras otomano-bizantinas en el siglo XII d.C., que culminaron con la toma de la capital y la conquista absoluta por parte de los turcos en el año 1453 de nuestra era.

Principales manifestaciones deportivas y de educación física del Imperio bizantino

En los pueblos correspondientes al Imperio de Oriente, las prácticas deportivas propias de la cultura romana siguieron su favorable curso, siendo así que

las carreras de cuadrigas en los circos y las luchas en los anfiteatros (Guaschi, s. f., p. 41) aún encontraban eco en el espíritu de este pueblo, atrayendo multitudes a los espectáculos ofrecidos principalmente en el hipódromo, a pesar de la pérdida casi absoluta del interés por los verdaderos juegos atléticos, como las carreras, lanzamientos, saltos, entre otras actividades deportivas que disminuyeron ostensiblemente su práctica en este contexto geográfico o, como lo afirma Caldecot (1978, p. 25), «no resucitaron en este Imperio», al menos no con el mismo espíritu con que los griegos las ejecutaban.

El hipódromo de Constantinopla fue construido al extremo sudeste de la ciudad, cerca del mar, con medidas cercanas a los hipódromos del Imperio de Occidente (seiscientos metros de largo por ciento ochenta de ancho) y con una capacidad aproximada de 100 000 personas. Fue fundado por Septimio Severo en el siglo II d.C. y ampliado posteriormente bajo el mandato del emperador Constantino el Grande. Este sitio, además de haber sido el centro deportivo, fue igualmente el núcleo político y social de Constantinopla y, por ende, de todo el Imperio romano de Oriente (Bazaco, 2011, p. 166).

En el hipódromo, el pueblo bizantino cultivó el fervor y pasión por su deporte favorito; las carreras de carros;[2] donde cuatro equipos distintivos —con los colores azul, por el mar y los venecianos; verde, por la tierra; rojo, por el fuego; y blanco, por el aire— luchaban por ganar fama frente al público y obviamente llevarse el reconocimiento y los premios de los certámenes realizados. Además, la división de facciones llevaba un fuerte trasfondo político, ideológico y religioso que coadyuvaba en la canalización de los enfrentamientos de los grupos antagónicos de esta sociedad en particular (Rodríguez, 2000, p. 118), aunque en muchas ocasiones la canalización terminó en auténticas batallas con innumerable cantidad de víctimas.

Según Bazaco (2011, p. 167), estas competencias hípicas eran celebradas en fechas fijas, aunque también se conmemoraban para celebrar triunfos, nacimientos imperiales, visitas de altos soberanos, conmemoración de sucesos bélicos, dándose como premios a los ganadores una rama de palmera o *baion*, monedas y vestimentas suntuosas.

El fanatismo deportivo aparece reflejado como herencia romana, pues los bizantinos contaban con cuatro facciones, la roja y la blanca como represen-

2 Competición deportiva que operó con reglas y variantes iguales a las aplicadas en las cuadrigas del Imperio romano de Occidente, realizándose en un escenario de condiciones idénticas.

tantes de las familias más acomodadas, mientras que los azules y los verdes simbolizaban a los menos favorecidos (Corriente y Montero, 2011, p. 47).

Este fanatismo empezaría a permearse por aspectos políticos e ideológicos, provocando que el amor por un color o facción generara ataques entre equipos de fanáticos, quienes, a pesar de su mayoría cristiana ortodoxa, se destacaban por su gran agresividad, superior incluso a la de los romanos de Occidente, citándose casos donde llegaban a lanzar a sus rivales encerrados en costales hacia el Bósforo. Su religión no era obstáculo para estas atrocidades, pues su fanatismo se hallaba por encima del culto (Ángel, 1970, p. 39-40; Ángel, 1989, p. 64-65; Pérez, 2018, p. 281).

Evidencia de este enorme fanatismo y agresividad fue la rebelión de Nike o Nika en el año 532 d.C., acontecimiento sangriento e irracional iniciado



Figura 30. Mosaico romano. Venationes. Hallado en la villa romana de la Olmeda (Palencia) Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Villa_Romana_del_Casale#/media/File:Villa_Romana_del_Casale,_Mosaico_Grande_Caccia_2.JPG

en el hipódromo a consecuencia de la insurrección y posterior alianza de las facciones azules y verdes contra el gobierno central. Este suceso dejaría como saldo fatal al menos 30 000 espectadores muertos (Caldecot, 1978, p. 26; Corriente y Montero, 2011, p. 47), batalla que se trasladó a la ciudad sin datos exactos de las nuevas víctimas, y motivo por el cual el emperador Justiniano prohibió las carreras de cuadrigas. Este capítulo histórico constituye la mayor masacre humana provocada en un escenario deportivo.

Según diversas fuentes, en el Imperio bizantino no se celebraban luchas de gladiadores, pues el cristianismo consideraba estas prácticas como bárbaras e injustificadas. Por el contrario, y como propuesta alternativa para la no inclusión de las gladiaturas y favorecer la diversión del pueblo, se le presentaban venationes, representaciones de cacerías de animales salvajes o pseudomaquias y espectáculos acrobáticos de payasos y mimos (Ángel, 1989, p. 64; Bazaco, 2011, p. 167; Pérez, 2018, p. 282).

A pesar de la predominancia casi absoluta de las carreras de carros y de los espectáculos, el Imperio también ofrecía competencias atléticas limitadas exclusivamente a lo demostrativo, abandonando el espíritu agonístico griego. Las competiciones atléticas reconocidas por la ley bizantina fueron las siguientes:

Tabla 35. Competencias atléticas autorizadas por el Imperio bizantino

COMPETENCIAS CON REGLAMENTACIÓN GRIEGA	COMPETENCIAS DE TIPO LIBRE
Lucha Pugilato Lanzamiento de disco Salto de longitud Carrera	Lanzamiento de jabalina Levantamiento de peso Tiro con arco Lanzamiento de peso

Fuente: Bazaco, 2011, p. 168

Este espacio proporcionado por el emperador para el disfrute del pueblo tenía la misma connotación y uso político que en el Imperio de Occidente, empleándose como plataforma del emperador y la emperatriz para ser ovacionados y proclamar sus nombres en la historia.

Existen evidencias de la existencia de cinco competiciones originales bizantinas, aspecto que demuestra su nivel de entrega y agrado a este tipo de prácticas. Estas actividades son las siguientes:

Tabla 36. Competencias deportivas originales de Bizancio

COMPETENCIA DEPORTIVA	DESCRIPCIÓN
Juego con bastones	Con grandes semejanzas a la esgrima de bastones de la civilización egipcia.
Pammahos o *Klotsata*	Adaptación bizantina del pancracio griego.
Tzikanio	Juego similar al hockey actual, de procedencia persa. Tuvo tanto impacto que Teodosio el Grande hizo construir un estadio especial, el Sferodromio, para promover su práctica.
Tzotra	Hace su aparición en el siglo XIII. Sin mayores datos sobre su ejecución.
Tornemés	Aparece en el siglo XIII. Corresponde a torneos de lanzamiento de lanzas entre dos personas o equipos.

Fuente: Bazaco, 2011, p. 168; Charalampos, Apostolos y Charalampos, 2014, p. 95; Pérez, 2018, p. 283.

En el marco del deporte bizantino, se encontraban parcialmente prohibidas las apuestas, permitiéndose solo en los casos de competencias atléticas donde primara el desempeño corporal y técnico del deportista. Evidencia de esto es lo expuesto por Justiniano (1968, 11, V) en el libro XI de Digesto: «Un senadoconsulto prohibió jugar a dinero, excepto si alguno compite a tirar la lanza o el dardo, o a correr, saltar o pelear, y se hace como juego [...] en cuyos juegos, las Leyes Ticia, Publicia y Cornelia consideran lícito hacer apuestas; pero no es lícito en otros juegos de azar en los que no se hace el certamen como competición atlética».

Un registro documental de primer orden y gran valor histórico para el conocimiento de las prácticas deportivas en el Imperio bizantino, el cual constituye un eslabón para el estudio de la antigüedad clásica y la edad media, es la Etymologiae de San Isidoro de Sevilla (Obispo en los años 602 d.C. y 636 d.C.), pues en su libro XVIII titulado «Acerca de la guerra y los juegos», se expone

una completa descripción de los juegos gimnásticos, gladiatorios, escénicos y circenses.

La caza también fue una práctica acostumbrada por los bizantinos, aspecto que era evidente en su simbología, pues la espada y el halcón eran emblemas comunes en la guerra y en la paz. Este proceso cinegético se iniciaría con la caza de fieras y luego a la de aves, como preámbulo de la caza mayor y menor.

Respecto a los espectáculos, San Isidoro de Sevilla (1995, Acerca de la guerra y los juegos, XVIII) expone en su texto que «se denominan espectáculos en su sentido más general a los placeres que por sí mismos no manchan, pero que pueden hacerlo por lo que allí se desarrolla. Se les llama spectacula porque están abiertos a la expectación de los hombres. Se les denomina también ludicra porque se desarrollan en los juegos o escenarios».

Frente a los juegos gimnásticos, el mismo autor estableció una clara diferenciación en sus tipologías dividiéndoles en saltos, de longitud o altura; carrera, lanzamientos, ejercicios de fuerza y la lucha. Ahora, respecto a los juegos circenses, comentaba que se establecieron por motivaciones religiosas y como culto a dioses paganos e incluye dentro de estas prácticas principalmente las carreras de carros. Por último, frente a los juegos gladiatorios, hace una breve descripción de las tipologías de luchadores que ya hemos expuesto a profundidad en el capítulo anterior.

Otras evidencias del carácter deportivo de los bizantinos en actividades de fuerza, juegos de pelota, equitación y acrobacias son expuestas por Le Floc'hmoan (1969, p. 55) cuando comenta que «los guardias mercenarios del Imperio bizantino, de origen franco o normando, se complacieron mostrando su fuerza y su habilidad con el único objeto de ser admirados por las damas bizantinas. Se dice que al emperador Romano II (959-963) le gustaba jugar a la pelota, que no tenía par como jinete, y que Juan I Tzimiskés (969-976) saltaba cuatro caballos de frente».

Respecto a la educación física, se debe resaltar que, por ser inicialmente parte del gran Imperio romano, Bizancio y luego Constantinopla heredaron las costumbres formativas de Occidente, aplicando los mismos procedimientos respecto a la formación física de sus ciudadanos en función del poderío militar.

Capítulo XII
La educación física y el deporte en la edad media

La Edad Media, desde el punto de vista deportivo, puede considerarse como un paréntesis. Pero sucedieron muchas cosas que merecen que se les preste atención.

Jeu, 1988

Introducción

Tras la caída de Roma, por la presión de las sucesivas migraciones procedentes de la estepa euroasiática, en particular la turca, la civilización entró en un período de transición permeado por cierto letargo, en nque la sociedad fue sometida a cambios sustanciales, declina parcialmente el aprendizaje organizado, los gobiernos sucumben, el cristianismo se propaga en todos los ámbitos y se gesta un proceso difícil de recesión económica (Lopategui, 2003, p. 44; Contecha, 2007; Larrea, 2014, p. 7; Pérez, 2018, p. 285). A este período histórico (siglo V-XV) se le denomina Edad Media.

Sobre este período, se han generado grandes controversias y exageraciones, que incluso lo han hecho ganarse el calificativo de «Edad Oscura» (Zeigler, 1979, p. 57; Hernández y Recoder, 2015, p. 30), por la creencia anteriormente

generalizada de que el desarrollo de la civilización sufrió un retroceso, pero se evidenciará que, a pesar de la presencia de cierto rezago particularmente sobre el período de la Alta Edad Media (siglo V al X), hubo algunos avances importantes en beneficio del progreso de la humanidad, en especial luego del siglo X, espacio denominado como Baja Edad Media.

La forma social y política predominante de la época estaba fundamentada en el sistema feudal, el cual surge por la caída de los gobiernos centrales y la necesidad de subsistencia y protección de las personas menos favorecidas. Los nobles arrendaban sus tierras bajo compromiso de lealtad y servicio por parte del subordinado o vasallo (Lopategui, 2003, p. 46; Contecha, 2007, p. 135; Pérez, 2018, p. 285), el cual asumía unos compromisos hacia su soberano señor.

Según Larrea (2014, p. 7), en estos feudos, se ubicaba generalmente un castillo que representaba su poder y fuerza. Este castillo sería la residencia del señor y su presencia convertía ese espacio geográfico en el centro administrativo desde donde se manejaban las tierras y demás recursos.

La división social en el Medioevo, desde el sistema feudal, se dio en tres clases o estamentos: la nobleza, responsables del gobierno, dueños de tierras y territorios bajo el poder del rey y encargados de proteger la fe; el clero o Iglesia, con gran influencia sobre la sociedad medieval a partir de la propagación de la fe católica; y el tercer estado, que reúne a todos aquellos que no son nobles ni pertenecen al clero, incluyendo también la burguesía que debían trabajar fuertemente para apoyar la subsistencia de las demás clases y de sí mismos (Huizinga, 1930; Zeigler, 1979, p. 66; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 36; Blanco, 2016, p. 25; Pérez, 2018, p. 286).

De acuerdo con los aportes de varios autores, la filosofía cristiana se extendió por todos los ámbitos de la sociedad medieval priorizando la espiritualidad sobre el resto de actos mundanos, incluyendo lo físico y lo lúdico, pues, para los ascetas[1] y los escolásticos,[2] constituían acciones vetadas y perversas por representar diversión para la juventud, la cual, desde su óptica ideológica,

1 Filosofía de negación de placeres y de perfilamiento de lo corpóreo como herramienta demoniaca, fijando como actos benéficos para el acceso a la vida en el más allá la tortura y la autoflagelación, lo que desencadenaba serios problemas de salud.

2 Bajo esta corriente surgida en el siglo XII d.C.; lo intelectual, el conocimiento era lo esencial, degradando en el marco de sus procesos de enseñanza, lo físico y lo deportivo, desconociéndose la presencia de algún tipo de ejercicio físico que conformara la educación de la época.

debía llevar una vida de privaciones, dedicada a la oración, la meditación y el castigo corporal.

Al respecto, opina Tocqueville (1999, p. 22) que el pensamiento medieval sobre lo espiritual estaba enmarcado en que «la parte superior, el alma, debía alcanzar su fin último, la salvación, y la parte inferior, el cuerpo, debería colaborar, para lo cual debía ser disciplinado y sometido».

El proceso educativo de la Edad Media. La educación caballeresca

La juventud medieval perteneciente a la nobleza solo tenía dos caminos posibles: la formación y ejercicio sacerdotal o hacerse caballero (Lopategui, 2003, p. 45; Contecha, 2007, p. 135).

Según Lopategui (2003), para la formación sacerdotal, existían los monasterios, ubicados en áreas como pantanos y montañas, donde, en medio de un ambiente de estricta disciplina, se hacía énfasis en la oración, la meditación, la lectura y el estudio de las escrituras sagradas, así como de otras filosofías como la griega; invisibilizando y despreciando al cuerpo como objeto educativo, dedicándose a una educación puramente intelectual. Estas escuelas y monasterios constituyeron los principales centros de la cultura medieval (Guaschi, s. f., p. 43), puesto que allí se conservaban, descifraban, copiaban y estudiaban los textos griegos y latinos (Valserra, 1944, p. 140). A finales del siglo XI y principios del XII, estas escuelas monásticas fueron reemplazadas por las escuelas catedralicias en las ciudades y comunidades más grandes (Zeigler, 1979, p. 61).

Por otro lado, en caso de que el joven quisiera ser caballero y tuviera los recursos para hacerlo, se daba inicio a un proceso prolongado basado en el entrenamiento físico, bien visto solamente en el marco de la formación de la nobleza, y la educación de las costumbres para la vida social en detrimento de la formación intelectual, pues el leer y escribir se consideraban como actos de afeminación (Sciacca, 1962, p. 225). De esta manera, el joven era preparado desde su niñez para que, en su vida adulta, fuera apto tanto para la guerra como para la vida cortesana.

El proceso formativo caballeresco, según sus diferentes etapas, se describe a continuación:

Tabla 37. Etapas de la formación caballeresca

EDAD PROMEDIO	DENOMINACIÓN	DESCRIPCIÓN
6 a 7 años	Formación inicial	El niño era enviado por su padre al castillo de un noble caballero para su entrenamiento y preparación inicial. El niño aprendía cortesía, etiqueta cortesana, historia caballeresca, apoyaba las labores del castillo e igualmente dedicaba tiempo para participar en torneos de competencias atléticas como boxeo, carrera, esgrima, saltos, trepa y natación.
14 a 15 años	Escudero	Se asignaba a un caballero, debiendo acompañarlo y cuidar de sus armas y caballos. Igualmente, el joven ya era sometido a arduas y fatigosas jornadas expedicionarias y practicaba la caza, las justas, escalada, tiro con arco, pedestrismo, natación con y sin armadura, combates con espada, esgrima, lucha[3] y equitación, como herramientas para convertirle en un eficiente caballero.
21 años	Nuevo caballero	Previo cumplimiento de requisitos y mediante una ceremonia especial, el joven era convertido en caballero, jurando amar a su país, ser valiente, fiel a la palabra, generoso y defensor de la justicia y el bien. La ceremonia de investidura consistía en que el joven aspirante se arrodillaba delante del caballero que lo armaría[4] el cual le da el espaldarazo, acción de poner su espada sobre los hombros del aspirante y, por último, le daba un golpe, el cual debía soportar sin devolverlo. Además, en la ceremonia, le era entregado un collar y una espuela de oro.

Fuente: Guaschi, s. f. p. 43; Gillet, 1971, p. 44; Lopategui, 2003, p. 46; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 37; Pérez Feito, 2009, p. 278; Bazaco, 2011, p. 174; Pérez, 2018, p. 287-288.

3 La lucha, en el marco de la formación caballeresca, era practicada de manera privada, pues correspondía a una práctica popular que era vista como impropia para los caballeros (Guaschi, s. f., p. 43).

4 Según datos aportados por González, Carrasco y Carrasco (s. f., p. 37), además de la voluntad para formarse y ser caballero, como requisito, había dos obligaciones adicionales que el aspirante debía cumplir: ser armado por otro caballero y obviamente poseer un caballo.

Los caballeros se destacaban por sus condiciones guerreras y fueron sinónimo de honor, valor, coraje, protección y fidelidad. La formación caballeresca, en un ambiente tan hostil para el desarrollo del deporte y sus manifestaciones, contribuyó para su desarrollo; pues el caballero se convirtió en modelo para la juventud de la época. El espíritu deportivo medieval se ubicaba en el ideal caballeresco y reanimaba el *agón* griego en forma del duelo o la disputa de caballeros. Según Zeigler (1979, p. 66), la educación física y el entrenamiento deportivo fueron de alguna manera revividos a causa de la caballería.

Por último, es importante señalar que, tras la aparición de la pólvora, la invención del fusil y el cambio de los intereses en la sociedad, la formación caballeresca inició su decadencia, degenerando al bandolerismo y desapareciendo posteriormente (Guaschi, s. f. p. 46).

El rechazo a la corporeidad o la cultura contra el cuerpo en la Alta Edad Media

Prosiguiendo con el análisis de la influencia del cristianismo durante la Edad Media, se sabe que predominó un concepto de ambivalencia permeada por la ideología, que le imprimió un grado de culpabilidad a la carne, generándose así cierta «cultura contra el cuerpo como uno de los ingredientes más importantes para la racionalización del mundo» (Tocqueville, 1999, p. 21). La filosofía cristiana de la época priorizaba aquellas actividades que iban en favor del desarrollo del espíritu, subvalorando y degradando lo concerniente a lo físico, pues desde su perspectiva, el cuerpo solo era herramienta útil cuando sus acciones se encaminaban al desarrollo del alma (Hernández y Recoder, 2015, p. 30; Pérez y Granados, 2017, p. 30; Pérez, 2018, p. 289). Esta posición estuvo acompañada de múltiples edictos prohibitorios enfocados a «no malgastar» el tiempo en juegos.

Según argumenta Lopategui (2003, p. 45-46), la Iglesia católica se oponía a la educación física por tres grandes razones: la primera, el rechazo al concepto romano de deportes y juegos; la segunda razón fue el origen pagano de estos juegos; y, como última razón, la concepción pecaminosa y negativa otorgada al cuerpo. Estas razones evidencian claramente como «el cristianismo no permitía que la educación física fuera parte del currículo educativo del ser humano». Aunque, según Ullman (1982, p. 149), no se puede confirmar que,

en el Medioevo, se hayan proscrito definitivamente los ejercicios corporales; pero lo más probable fue su desaparición dentro del ámbito educativo, por su identificación como actividades de juego y ocio, prevaleciendo solo aquellos ejercicios destinados a la conservación de la salud.

A pesar de la crítica del cristianismo hacia los ejercicios gimnásticos, la danza y los espectáculos atléticos, también existeron voces a favor de la actividad física, como fue San Agustín quien, según Ullman (1982, p. 87), decía que pretender huir del cuerpo y hacerlo un ente independiente y negativo era un gran error.

El enfoque del cristianismo en la época medieval se encontraba permeado por la filosofía platónica, perspectiva de la cual se va alejando paulatinamente, acercándose a la postura aristotélica, fortalecida finalmente por Santo Tomás de Aquino, en que la dualidad cuerpo-alma desaparece, pues se reconoce su dependencia mutua, condición primaria del humanismo renacentista. Es precisamente en el ocaso de la Edad Media cuando se dan cambios radicales en la perspectiva de lo corporal, pues se pasa de un cuerpo rechazado a uno tolerado que posibilitó el resurgimiento de los ejercicios corporales sistemáticos como elemento educativo, además de la recuperación de los ideales clásicos olvidados, incluyéndolos en un programa de estudios basado en el hombre, en las cosas y en la vida misma, denominado *realismo pedagógico* (Tocqueville, 1999, p. 22-23).

Manifestaciones de la educación física y los deportes en la Edad Media

Según diversas fuentes, afirmar con absoluta certeza que la educación física desapareció en esta época es una idea equivocada pues, aunque disminuyeron ostensiblemente sus manifestaciones, se sabe que la gimnasia médica fue conservada al menos con los preceptos de los árabes dado que, en este período, no se evidencian nuevos escritos al respecto (Pérez y Granados, 2017, p. 30; Pérez, 2018, p. 290). Es importante resaltar que, antes del siglo XI, existían pocas referencias sobre actividades deportivas o de educación física, estas se dan solo después del siglo en mención, quizá como resultado de grandes cambios culturales suscitados en la Edad Media (Rodríguez, 2000, p. 131).

Frente a la educación de la época —eclesial y monacal—, se sabe que lo físico se eliminó de las escuelas, pues se identificaba como prácticas nocivas

que distraían al individuo de la auténtica educación espiritual y lo llevaban al pecado (Tocqueville, 1999 p. 22), gestándose de esta manera que los procesos de cultura corporal estuvieran relegados principalmente a las fiestas y diversiones populares, donde proliferaron formas adaptadas de juegos atléticos (saltos, carrera, lanzamientos, lucha, tiro con arco, entre otros) reservados para el pueblo, mezclados con formas derivadas del modo de vida medieval; es decir, los torneos, las justas y las cacerías, diseñadas y destinadas para la nobleza y los caballeros (Vásquez, 1989, p. 63; Lopategui, 2003, p. 45; Pérez y Granados, 2017, p. 30), espacios donde, a pesar del ambiente y momento desfavorable, el deporte reviviría con gran vigor sobrepasando las prohibiciones impuestas y alcanzando cada clase social del Medioevo.

Las prohibiciones, vistas históricamente como producto de la Iglesia, también han sido motivadas por el desinterés demostrado por aquellas prácticas deportivas dotadas de una aparentemente mayor utilidad para los fines de esa sociedad en particular. Así, Eduardo III, a mediados del siglo XIV, promulgaba lo siguiente:

> Considerando que nuestro pueblo practicaba hasta ahora por placer el tiro con arco, por lo cual sabe todo el mundo que ahora obtenemos grandes honores y ventajas por lo que se refiere a la guerra con la ayuda de Dios, y que ahora este arte ha sido abandonado y los jóvenes se divierten tirando piedras, jugando a los bolos y al balompié, disfrutan con la lucha y las peleas de gallos, y aún otros se dedican a otros juegos deshonrosos no menos inútiles ni menos malsanos; por todo lo cual el reino estará desprovisto de arqueros dentro de poco tiempo, cosa que Dios no quiere. Nos, deseando aplicar un remedio conveniente, ordenamos que hagáis proclamar en las plazas, que en la ciudad todos los hombres sanos de cuerpo deberán coger arcos, flechas o jabalinas y entrenarse a tirar todos los días de fiesta. Prohibimos en nuestro nombre, tirar piedras, jugar a los bolos, a la pelota con palas, al balompié, o a cualquier otro juego estúpido como estos que no son de ninguna utilidad, como también mezclarse a estos juegos, bajo pesa de prisión. (citado por Le Floc'hmoan, 1969, p. 64)

La anterior prohibición, con iguales motivaciones, fue tomada como ejemplo por parte del rey Carlos V de Francia, quien publica, en el mes de abril de 1369, una orden prohibitoria con la siguiente información: "«[Se prohíben] todos los juegos de dados, de mesa, de "paume", de bolos, de "soule" [...] a fin de que todos se ejercitasen en el tiro con arco o ballesta, en interés del buen estado, seguridad y defensa del reino» (citado por Le Floc'hmoan, 1969, p. 64).

Otro elemento motivacional para levantar algunas prohibiciones estuvo enfocado en los disturbios provocados en las ciudades por la celebración de juegos de pelota, caso para el cual citaremos a Eduardo II, quien presenta la siguiente denuncia: «El gran ruido que provocan en la ciudad (Londres) las correrías detrás de grandes pelotas que se hacían por las calles o en campos privados con una furia que Dios condena» (citado por Le Floc'hmoan, 1969, p. 64).

Estas críticas y prohibiciones lograron demostrar la enorme ineficiencia de estas, pues no es posible reprimir las conductas corpóreas de lo humano y el placer provocado por la emoción del juego.

La participación femenina en los deportes medievales fue libre, tanto como participante activa en juegos de pelota, deporte en el cual se tiene evidencia de su incursión y popularidad; como de manera pasiva siendo espectadoras de los torneos y justas, y parte vital de las mismas como inspiradoras de la caballerosidad y valentía de los combatientes.

Las formas de jugar de la población medieval dependían del costumbrismo local y no necesariamente de las reglas comunes de cada juego, evidenciándose una laxitud en la aplicación normativa, permitiendo que el jugador se rigiera por la espontaneidad emocional en las competiciones.

Teniendo en cuenta los diferentes estamentos que conformaban la sociedad medieval (la nobleza,[5] el clero y el pueblo), es pertinente citar las diversas actividades de carácter físico y deportivo que estas efectuaban:

Tabla 38. Actividades deportivas efectuadas por los estamentos medievales

ESTAMENTO	ACTIVIDADES DEPORTIVAS	LIMITANTES
Nobleza	**Anterior al proceso de formación de la caballería, la nobleza realizaba juegos de lucha y caza. Después de la formación de la caballería, inician la práctica del juego de la palma *Jeu de Paume* (juego que abordaremos posteriormente).**	**Los principales obstáculos para su práctica eran provocados por la nobleza misma.**

5 Se incluye en este punto, por facilidad expositiva, a la caballería como un cuarto estamento, el cual realmente se encuentra integrado a la nobleza.

Clero	**Practicaban, al igual que la nobleza, el juego de la palma *Jeu de Paume*, juego que luego prohíben en el año de 1485, a través del concilio de Sens, realizado por el Papa. Los motivos de la prohibición fueron dos: primero, por la indumentaria que debían portar los sacerdotes para efectuar estas actividades y la otra, por practicarlo con laicos.**	**La mayor limitante la constituía el mismo clero**
Pueblo	**El pueblo practicaba la *soule*, juego que fue prohibido por la nobleza porque disminuía las horas de trabajo del pueblo y, por el clero, porque según ellos, el domingo no era un día de juego sino de dedicación a la oración.**	**Nobleza y clero. Además de la prohibición basada en la dedicación a la oración, la Iglesia también reforzó su postura de rechazo por el peligro que representaban estas prácticas y por el excesivo orgullo y arrogancia que adquirían sus participantes.**
Caballeros	**La caballería practicaba juegos bélicos en el marco de los torneos, las justas y los pasos de armas. Se dieron prohibiciones desde la nobleza y el clero, debido a que culpaban a estos acontecimientos de la muerte de Enrique II y del carácter erótico que imponía la dama al desprenderse de sus prendas íntimas como ofrenda o regalo al caballero.**	**Dado que en gran medida la caballería se desprendía de la nobleza, allí radicaban también sus mayores limitantes. También existía cierta injerencia del clero en el actuar caballeresco.**

Fuente: González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 37-38; Corriente y Montero, 2011, p. 48; Blanco, 2016, p. 25; Pérez, 2018, p. 292

Abordando ahora los deportes habituales de la Edad Media, se hará una breve reseña de cada uno de ellos, procurando reconocer que, a pesar de las prohibiciones, hubo una gran riqueza deportiva en ese momento histórico, demostrando, como afirmaría Jeu (1988), que el Medioevo «no es un momento vacío de la historia de juegos y actividades físicas de competición».

Frente al **atletismo** y sus manifestaciones, es bien sabido que en Escocia, Irlanda e Inglaterra, era bien promovido. Incluso hay registros de que, en Irlanda, sobre el siglo XII, fue celebrada una competición llamada *Tailtin Games* (Juegos de Talti) donde se hicieron pruebas deportivas como saltos y lanzamientos (Bazaco, 2011, p. 175). Existen evidencias del mismo siglo XII que demuestran que, en Inglaterra, a pesar de las prohibiciones impuestas por el clero, los reyes promovieron la construcción o apropiación masiva de escenarios destinados a las prácticas atléticas para los jóvenes.

La **caza** a caballo también tuvo gran relevancia en el Medioevo, siendo referencia importante para dimensionarla, el texto del emperador romano Federico II denominado *De arte venandi cum avibus* (*Del arte de la caza con aves*) que, en uno de sus fragmentos, reza lo siguiente: «Entre quienes practican este noble arte, los hay que no lo hacen por satisfacer su apetito ni por afán de lucro, ni siquiera por el placer de la caza, sino por el deseo de poseer las mejores aves de presa y por el honor y la fama que solo la suprema perfección del animal puede proporcionar a su dueño» (citado por Bazaco, 2011, p. 172).

En las actividades de caza, no solo participaban los hombres, sino también algunas mujeres que bajaban de los balcones desde donde veían la cacería, decidiendo participar de ella.

La caza fue muy apreciada en la Edad Media, convirtiéndose quizá en la distracción favorita al menos hasta el siglo XIII, siendo practicada asiduamente por parte de los soberanos, de sus cortes y de la aristocracia, quienes apreciaban tanto la montería (caza de fieras), como la cetrería (caza de aves) (Arié, 1983, p. 308; Blanco, 2016, p. 26). La caza no solo era vista como una práctica deportiva y recreativa, sino que las grandes cacerías también constituían una estrategia de intimidación social que permitía generar temor en el campesinado y prevenir posibles levantamientos en este segmento poblacional.

El detrimento de su práctica se dio principalmente por cuatro situaciones. La primera corresponde a la llegada, hacia el siglo XIII, de una serie de actividades recreativas, públicas y privadas (juegos de pelota, ajedrez, juegos de dados, entre otros). La segunda situación fue el aumento del sedentarismo en

la nobleza y el pueblo, dado que la población ya no requería de la caza ni de actividades de mayor exigencia física para garantizar su subsistencia. Como tercer componente, tenemos la extensión de los cultivos en los montes y la desaparición de bosques y fieras y, por último, la aparición de las armas de fuego, herramientas bélicas que dejaron atrás al arco y a la ballesta (Corriente y Montero, 2011, p. 48-49; Blanco, 2016, p. 26).

Respecto a la **lucha**, se sabe que era, después de la palma y la soule, el deporte predilecto de esta sociedad, siendo incluido en todas celebraciones y teniendo tal relevancia que «los reyes y señores mantenían, con estipendios, luchadores que los seguían en sus desplazamientos y se enfrentaban a los representantes de sus huéspedes» (Gillet, 1971, p. 51-52). Incluso, según las evidencias, se sabe que también era practicado en grupos.

La **equitación** también fue parte de los deportes de la Edad Media, siendo grandes exponentes de la jineta —estilo de origen árabe—, de la brida y de la doma.

Los enfrentamientos de animales —espectáculo de origen etrusco— fueron realizados en la Edad Media como parte de los festejos por la llegada de algún rey o sultán. Esta práctica evoluciona, si puede así denominar, hacia las corridas de toros o **tauromaquia**, las cuales son registradas desde el reinado de Enrique III como parte de las celebraciones públicas. Incluso se sabe que, durante el siglo XV, en el reinado de los Reyes Católicos, específicamente en el reino de Castilla, hubo plazas destinadas exclusivamente para esta práctica.

El **tiro con arco** fue una práctica de carácter obligatorio en esta etapa histórica, promovida fuertemente en Francia e Inglaterra. Al igual que la arquería, la **esgrima** fue muy practicada en el Medioevo, donde se adjudica como su antecesor primario a las justas gladiatorias, con la correspondiente adaptación de la espada. Se cree que fue muy practicado en España, Francia e Inglaterra. Ambos deportes recibieron, con el interés por su práctica, mejoras sustanciales que les permitieron acercarse a la forma de ejecución actual.

Una práctica de carácter deportivo típica de la Edad Media, enfocada, según las evidencias, para la diversión del pueblo, fue el **quintain**, el cual consistía en derribar de un solo tiro de lanza y cabalgando, un disco ubicado en el punto más alto de un poste. Existía igualmente la variante acuática de este deporte, inventada por los londinenses, donde debían hacer sus lanzamientos desde botes (Jaramillo, 1970, p. 40; Jaramillo, 1989, p. 66).

Respecto a la **natación**, se cree que fue practicada en Italia, como medio de supervivencia y como distracción, pero los procesos de enseñanza de la técnica y la práctica competitiva proceden directamente del renacentismo (Mandell, 1986, p. 120-121).

El **ajedrez** en el Medioevo fue introducido en la corte leonesa, proveniente de Iraq y fue convirtiéndose en pasatiempo favorito de caballeros y damas desde los tiempos del reinado de Alfonso X (Rodríguez, 2000, p. 135).

El Medioevo también gestó las bases de otros deportes modernos, en Inglaterra, con el criquet y el billar y, en Holanda, con el patinaje. Así pues, según los aportes de Sainz (1992, p. 40), durante la Edad Media, la educación física sufrió una separación en dos ramas: de un lado, la caza y los deportes de combate, practicados por la nobleza (justas, torneos, paso de armas); de otro lado, algunos juegos y deportes atléticos, practicados por el pueblo y, en menor grado, por los nobles.

A pesar del rechazo sistemático a todo tipo de diversiones, se sabe, por hallazgos arqueológicos, que dentro de los juegos más practicados por los jóvenes, principalmente campesinos, estaban los juegos de pelota, como la palma y la soule; el billar, que se jugaba en el piso; las peleas con garrotes y palos, las cuales eran concertadas entre los jóvenes; el ajedrez, traído del Oriente; carreras de carros, polo, acrobacias, carreras en zapatos para nieve, lanzamiento de piedras pesadas, boxeo, lucha, juegos de dados, trompo y juego del escondite (Wilds, 1936, p. 194; Gillet, 1971, p. 45; Zeigler, 1979, p. 65; Langenfeld, 1992, p. 412-415; Rodríguez, 2000, p. 138; Acosta, 2002, p. 24). Los juegos de pelota los abordaremos a continuación.

El juego de la palma, la *soule*, el *mallo* y otros juegos de pelota de la Edad Media

El **juego de la palma** (*jeu de paume*) es considerado el principal antecesor del tenis, la pelota vasca, el frontón y, en general, de los deportes de raqueta. En la Edad Media, este juego tenía dos variantes, juego largo y juego corto, definido por la dimensión de la cancha que, para la segunda clasificación, era de la mitad del tamaño que la primera y habitualmente correspondía a un campo cubierto, mientras que el juego largo debía jugarse al aire libre. Hacia el siglo XVIII, el juego corto gana mayor cantidad de adeptos, dejando en el



Figura 31. Juego de la palma (*Jeu de paume*) Dibujo del siglo XVII
Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/Real_tennis#/media/File:Jeu_de_paume_17th_century.jpg

olvido el juego originario o largo (Bazaco, 2011, p. 176; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 39; Larrea, 2014, p. 14; Pérez, 2018, p. 295).

Según González, Carrasco y Carrasco (s. f., p. 39), debido al gran auge de la palma corta, surge posteriormente una nueva modalidad denominada *quarré*, en la cual se usaban dos paredes al fondo del terreno, en la cuales habría una ventanilla por donde tenían que introducir la pelota.

Este juego, propio de la nobleza y el clero, deriva su nombre del sistema empleado para lanzar la pelota (la palma de la mano). Según Gillet (1971), en los inicios de este juego, el terreno se dividía con una cuerda en dos partes desiguales y con diferente complejidad, donde el equipo ubicado a cada lado debía hacer cazas (puntos), enviando la pelota a un punto determinado o provocando fallas en la recepción del equipo contrario, aclarando en este punto que el sistema de conteo empleado (15-30-40-Juego) es heredado posteriormente por el tenis.

Debido a las condiciones variables del clima, hacia el siglo XIV, se inicia la construcción de salas cubiertas para este deporte, con medidas de treinta por doce metros aproximadamente, aunque previamente se habían acondicionado espacios cubiertos como patios y salas de castillos y plazas. A partir de este momento, también se imprimen variantes en la ejecución de la palma permitiendo que la pelota rebotara en los muros de la sala y añadiendo una malla divisoria de ambos campos (Gillet, 1971, p. 46-47).

Respecto a la implementación deportiva, dada la dureza de la pelota empleada, los jugadores inicialmente usaban un guante de piel, después un elemento similar a una cacerola (*cazerole*), luego una pala de madera cubierta de pergamino (*battoire*) y por último, hacia el año 1500, se usaron raquetas con encordado de tripa. La pelota estaba hecha con lana y la cuerda con tela dura, los cuales van evolucionando hasta convertirse en una pelota de lana con cuero.

El juego de la palma adquirió tal popularidad que fue jugado por la enorme mayoría de reyes de Francia y luego fue considerado como su juego nacional. Inicialmente los sacerdotes lo jugaron de manera masiva, pero les fue prohibido a partir de varios concilios por parte de los altos jerarcas de la Iglesia.

Por otro lado, haciendo referencia al juego de la *soule*, Gillet (1971, p. 49-51) expresa que este era un deporte de equipo[6] jugado con un balón con medida variable,[7] el cual debía ser llevado a un punto determinado del campo contrario y hacerlo pasar entre dos postes, atravesar un aro cubierto de papel o alguna portería establecida por cada equipo. Este juego, de carácter tanto urbano (*paume lusus pilae cum palma*) como rural (*soule ludos soularum*) estaba dirigido principalmente al pueblo, como alternativa competitiva ante la «imposibilidad» de participar de los torneos y justas. De la *soule* se sabe que era jugado de distintas maneras según la ubicación geográfica y nunca hubo una verdadera unificación de sus reglas,[8] ni de la cantidad de jugadores, llevando en ocasiones a graves accidentes a sus jugadores. Se cree incluso que fue tal su fama que llegó a ser practicado por los monjes en los monasterios (Guaschi, s.f., p. 44).

---

6 Las actividades deportivas por equipos aparecen en la Edad Media, sobrepasando la individualidad deportiva interpuesta muchos siglos atrás por los griegos.

7 Las medidas fijas del balón solo se establecen hacia el año 1412 (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 39).

8 El único intento oficial de unificación de las reglas quedó establecido mediante la ordenanza del 18 de abril de 1396, denominada *Ordinatio Pila Faciencia* (González, Carrasco y Carrasco, s. f. p. 39).



Figura 32. La *soule* en Baja Normandía. Detalle de boceto de M. J. L de Condé
Fuente: https://www.bridgemanimages.com/en/english-school/football-at-rugby-engraving/engraving/asset/1056980

En la *soule*, los dos equipos compuestos por el campesinado debían llevar una pelota protegida hasta un punto determinado de la aldea, evitando que el equipo rival la obtuviera para recuperar terreno y así anotar.

Este deporte, practicado en Francia desde inicios del siglo XII, tuvo su decadencia junto a la palma, perviviendo como tradiciones locales en algunos pueblos europeos hasta el siglo XIX, constituyéndose como predecesor del *rugby*, del fútbol e incluso del *hockey*, dado que se han hallado evidencias de una variante de la *soule* que se jugaba con palos.

Se tiene evidencia también del juego romano del *follis*, el cual, según Guaschi (1971), tuvo un gran apogeo en Inglaterra sobre los siglos X y XI. Los enfrentamientos, con grandes similitudes al **fútbol**, aunque con normas rudimentarias, ponían en disputa a aldeas enteras donde sus calles eran convertidas en canchas gigantes. Se sabe de dos edictos prohibitorios de esta práctica deportiva: uno en el año 1050 y otro en el año 1314, en ambos casos justificados por la accidentalidad, daños causados y muertes provocadas en estas confrontaciones.

Una variante de la herencia romana del *follis* surgió en Italia desde el siglo XIII bajo el nombre de *calcio*, siendo esta una práctica deportiva aristocrática realizada entre dos equipos de más de veinte jugadores, los cuales debían empujar un balón con los pies, agarrarlo con las manos o valerse del medio óptimo para llevarlo a un punto determinado en el campo contrario.

Otra variante de juegos de pelota fue el *hurling*, práctica deportiva de origen escocés, donde se debía lanzar una pelota en repetidas ocasiones hasta llevarla a una especie de portería o a algún punto previamente demarcado como meta.

Por último, abordemos el *mallo*, otro juego de pelota medieval originado en Irlanda hacia el siglo XV en que se debía, ayudado de un mazo, trasladar una pelota de un punto a otro con la menor cantidad de golpes posible, correspondiendo a un posible antecesor tanto del golf o del críquet modernos.

Los torneos y las justas... las representaciones deportivas de los caballeros medievales

Dentro de los procesos masivos a nivel deportivo típicos de la Edad Media, se reconoce la existencia de exhibiciones de justas y torneos entre caballeros, sucesores directos de los combates gladiatorios romanos (Jaramillo, 1970, p. 41), escenarios aprovechados para el entretenimiento del pueblo y la preparación física caballeresca.

Según Bazaco (2011, p. 172), la creación de las justas y los torneos, como sustitutivo de la guerra, constituyó una estrategia para que los aristócratas «conservaran el prestigio entre sus pares y mantuvieran su autoridad sobre las poblaciones establecidas en sus tierras».

Fueron igualmente útiles como actividades de preparación para la guerra, como estrategia para conseguir el honor o el cariño de alguna dama, como mecanismo para la demostración de fuerza y virilidad, y como actividad lúdica enfocada para la distracción de los nobles (Flori, 2001, p. 120-121; Monroy y Sáez, 2007, p. 133-150; Pérez, 2018, p. 299).

Las justas y torneos —combates entre caballeros efectuados durante los siglos XI al XVI— eran básicamente batallas a caballo diferenciadas principalmente en que las justas eran prácticas deportivas entre dos caballeros con normas claras para la protección de la vida de los contendientes y, por otro

lado, los torneos se realizaban entre tropas de caballeros, sin reglamentación que prohibiese herir o matar a los miembros del equipo adversario.

Estas prácticas gozaron de gran predilección en la sociedad medieval hasta el siglo XVI, pero, con la invención del fusil, los intereses del pueblo y de la carrera armamentista de la sociedad cambiaron, desplazando radicalmente a la caballería.

Dada la importancia capital de estas manifestaciones deportivas, los torneos y las justas, merecen ser explicadas con mayor detalle para el entendimiento de su influencia en el desarrollo deportivo de la Edad Media.

Los torneos medievales

Desde la etimológica de esta palabra y el estudio de los torneos, encontramos que este término proviene de «tornear» o «dar vueltas» (Monroy y Sáez, 2007, p. 152-153).



Figura 33. Formación de los participantes del torneo.
Fuente: D' Anjou, 1460, R. Fol. 62-63. También representada en el artesonado de la catedral de Teruel, s.XIV.

Los torneos inician su historia desde el siglo XI en Francia, extendiéndose posteriormente por toda Europa, siendo catalogados como el gran deporte de la Edad Media (Jusserand, 1901; Valserra, 1944, p. 162; Corriente y Montero, 2011, p. 49), constituyéndose como parte importante de la cultura de la época, una gran autorrepresentación de la caballería y de la nobleza y muestra de la preparación militar de esta comunidad.

Larrea (2014, p. 14) afirma que la capital promotora de este juego fue París, ciudad en la que sus artesanos eran famosos por elaborar las pelotas con mejor capacidad de bote.

Los torneos medievales, según varios autores (Guaschi, s. f., p. 45; Bazaco, 2011, p. 173; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 40-41; Pérez, 2018, p. 300), tuvieron dos formas principales:

- El **torneo antiguo o de la primera época**, también llamado *torneo de mêlée*, los cuales fueron efectuados entre los siglos XI al siglo XIV, desarrollados en espacios muy amplios, haciendo uso de mazos, espadas, lanzas, escudos y otras armas. Los torneos, como práctica medieval, estaban influenciados directamente por las guerras, pues utilizaban técnicas bélicas, pero a su vez las guerras se encontraban influenciadas por los torneos, dado que, en ocasiones, los jefes militares citaban al enemigo en un lugar y día determinado para luchar, contrario a la costumbre bélica de atacar por sorpresa.

  Los torneos tenían un preámbulo donde se efectuaban enfrentamientos individuales de poca importancia, sumándose posteriormente mayor número de caballeros, convirtiéndolo en un torneo puro, donde la meta debía ser retener el mayor número de prisioneros posibles del bando contrario. Estas retenciones posibilitaban el establecimiento de negociaciones y acuerdos para recuperar a los que habían caído como prisioneros, haciendo intercambios por armas o caballos, dando cabida de esta forma a una figura que podríamos denominar profesionalismo caballeresco, aunque había algunos caballeros denominados *paladines* (procedentes del pueblo) que tenían fines más nobles.

  Algunas de las características más relevantes de los torneos de la primera época, fueron las siguientes:

Tabla 39. Características de los torneos de primera época

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Armas	**Usaban una espada recta, larga y ancha, también venían provistos de lanza, la cual era de madera de fresno, muy larga sin protección y de una sola pieza. De igual forma hacían uso de un escudo que era redondo por arriba y puntiagudo por abajo. Se sabe también que utilizaban mazos en sus torneos.**
Armadura	**Estaba hecha de malla con un interior acolchado, además llevaba la forma de un camisón que cubría el torso.**
Yelmo	**Construido en hierro forjado y con forma cónica.**
El campo de ejercicio	**El campo se encontraba limitado hacia los extremos, donde existían unas metas o refugios, que eran un lugar donde el enemigo no podía atacar.**
Sustituciones	**Estaba permitido el cambio de caballos heridos y de armas rotas durante el torneo.**
Reglas	**Eran mínimas, por lo cual se permitía realizar todo tipo de golpes.**

Fuente: Guaschi, s. f., p. 45; Bazaco, 2011, p. 173; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 40-41; Pérez, 2018, p. 300-301

- El torneo de cortes o de la segunda época, fue efectuado desde finales del siglo XIV, en el cual se ejecutaba una batalla cortés, reglada para protección de los contendores, con campo y tiempo limitados, donde se hacía uso de armas sin punta ni filo. El libro escrito por René D'Anjon (1460) fue el primer tratado normativo de los torneos corteses, siendo un compilado de las normas inglesas, francesas y alemanas.

Algunas de las características más relevantes de los torneos de la segunda época, fueron las siguientes:

Tabla 40. Características de los torneos de segunda época

CARACTERÍSTICAS	DESCRIPCIÓN
Lugar	El torneo se realiza en una zona rectangular dividida en su parte central por dos cuerdas, las cuales, al momento de ser cortadas, se da por iniciado el torneo. Tenían zonas para las damas y tiendas de campaña para las armas.
Armas	Se utilizaba una espada de hoja ancha, adicionalmente venían provistos de mazas hechas de madera dura con empuñadura. Cada arma debía ser revisada por los jueces.
Armadura	Su diseño era ligero para facilitar los movimientos. El casco poseía varias aberturas para favorecer la visibilidad.
Actividades previas	Se llevaba a cabo una ceremonia denominada «vela de armas», en la cual se exponían los yelmos, bellamente decorados y dotados de un adorno llamado timbre, el cual identificaba a cada caballero. Cuando una dama tocaba con su pañuelo el yelmo de un caballero, quería decir que para ese caballero no regirían las normas de caballería, hasta que reclamara a viva voz el favor de la dama y le fuera concedido.
Duración	Estos torneos duraban entre tres y cinco días, finalizando cuando un bando se rendía o cuando uno de los caballeros conseguía la cuerda del equipo rival sin bajarse del caballo.
Reglas	Eran mínimas, por lo cual se permitía realizar todo tipo de golpes.

Fuente: Guaschi, s. f., p. 45; Bazaco, 2011, p. 173; González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 41-42; Pérez, 2018, p. 301.

Hugo Ángel Jaramillo (1970, p. 41), al referirse al marco normativo de los torneos, comentaba que este era impuesto por el mariscal de campo, quien prohibía herir la cabalgadura del oponente, golpear el rostro o brazos del rival y no se debían unir varios caballeros en contra de un solo oponente.

A pesar de las normas que le dotaron de un control relativo y de ser una actividad con fines pacíficos, no fueron pocas las situaciones sangrientas gestadas en este deporte medieval. Como ejemplo, se resalta el caso de un torneo efectuado en el siglo XII, en la ciudad francesa de Neusse, donde murieron más de cuarenta caballeros.

Estas conductas violentas, a partir del régimen disciplinar caballeresco, provocaban la inmediata descalificación de los actores de estas. Aunque, a causa de las reiteradas conductas anómalas esta práctica terminó siendo condenada y prohibida tanto por la Iglesia como por los reyes de Francia e Inglaterra, propuestas prohibitorias que no tuvieron el éxito esperadoLos triunfadores de estas pequeñas guerras eran honrados con pergaminos, con adornos para las armas otorgados por alguna dama noble, además de grandes agasajos, convirtiéndose en grandes celebridades en la región.

Las justas caballerescas

En su etapa inicial, la justa fue un juego cruel y sanguinario, el cual posteriormente fue modificándose hasta convertirse en un juego más elegante y cortés, aunque bastante exigente, pero debidamente reglamentado, incluso mucho antes que los torneos.

Su origen está relacionado con la necesidad o deseo del pueblo de ver enfrentados a los dos mejores caballeros que hubiera tenido el torneo. Así que paulatinamente se desarrolla la costumbre de realizar una lucha con armas entre los mejores caballeros, escogidos por los espectadores (González, Carrasco y Carrasco s. f., p. 42), aunque posteriormente se convertiría en un evento que congregaría a diferentes reinos con sus mejores exponentes de caballería.

El proceso de promoción y divulgación de las justas se iniciaba con el envío de un heraldo a las diferentes ciudades y castillos, el cual debía inscribir los caballeros que estuvieran dispuestos a participar y fijar carteles para invitar al evento. El día del evento caballeresco, los diferentes estandartes y escudos característicos de las ciudades de procedencia de los caballeros eran fijados en zonas visibles y hacían parte integral de la fastuosidad de las justas (Jaramillo, 1989, p. 66-67).

Las justas, dentro de sus particularidades como evento festivo, entregaban recompensas tan singulares como otorgar premio al golpe más bonito de la jornada, al caballero que rompiera el mayor número de lanzas e incluso al combatiente que soportara por mayor tiempo su incomoda armadura, prueba bastante compleja dado el peso de la misma y el calor provocado por ella, sumado a las condiciones climáticas adversas.

En las justas, un duelo a caballo de uno contra uno, los combatientes se batían con sus pesadas lanzas tratando de derribarse entre sí o quebrar su lanza sobre la armadura del adversario. La lanza empleada era un artefacto pesado que, en su extremo ofensivo, llevaba hierro o almoharras que imprimían peligro a las justas, pues en muchas ocasiones lograban penetrar las armaduras de sus oponentes (Valserra, 1944, p. 178-179).

El proceso evolutivo en el desarrollo de las justas comprendió una primera etapa, donde la prioridad era solo derribar al adversario, protegido solamente con casco, cota de malla y escudo, en un escenario abierto e ilimitado donde los caballos se desviaban o erraban el encuentro, aspectos que aumentaban el riesgo de mortalidad; y una segunda etapa, donde se debía quebrar la lanza sobre la integridad del caballero oponente, ahora protegido con una gran armadura, en un escenario dividido por una liza como barrera y limitado para el control de los equinos.

La premiación en las justas, además de lo comentado previamente sobre la singularidad de las recompensas, estuvo regida por una puntuación donde cada caballero llevaba entre tres a cinco lanzas, y consistía en lo siguiente:

Tabla 41. Sistema de puntuación de las justas

ACCIÓN DE ATAQUE	PUNTUACIÓN OTORGADA
Derribar al contrario	+3 lanzas
Tocarle en el pecho	+2 lanzas
Tocarle en la cabeza	+1 lanza
Tocar al caballo	-1 lanza
Tocar la liza	-2 lanzas

Fuente: González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 43)

La puntuación se efectuaba decretando un ganador, el cual debía seguir luchando, pues al final se declaraba vencedor a aquel que hubiera roto mayor cantidad de lanzas.



Figura 34. Fragmento del Codex Manesse 052. Representación de una justa caballeresca. Siglo XIV.
Fuente: https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848/0007/image

Algunas de las justas más famosas fueron las celebradas por Alfonso V, rey de Aragón (1396-1458), conmemorando la segunda expedición a Nápoles, efectuadas en el mes de agosto del año 1424, en la Plaza de Born en Barcelona (Jaramillo, 1970, p. 41; 1989, p. 67).

Según múltiples autores (Guaschi, s. f., p. 46; Valserra, 1944, p. 184; Pérez, 2018, p. 304), las justas e incluso los torneos desaparecen el día 30 de junio del año 1559, con la muerte de Enrique II, en medio de una justa con el conde de Montmorency, en la cual fue herido mortalmente en su cabeza. Otros autores (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 42), sostienen que el fin de los torneos estuvo directamente relacionado con la aparición de las armas de fuego.

Vale la pena resaltar, dentro de estas prácticas caballerescas, el deporte denominado **liza**, el cual se efectuaba en los patios de los castillos, donde dos equipos realizaban un torneo medieval a menor escala y con normas básicas como el uso exclusivo de espadas. No se permitía golpear a los caballos y los golpes debían hacerse de frente, solo de la cintura hacia arriba y jamás de espalda o a algún oponente caído (Guaschi, s. f., p. 45-46).



Figura 34. Justa en presencia del Rey, damas y cortesanos.
Fuente: Ladero, 2004.

Otra modalidad deportiva que vale la pena citar y que aparece entre las justas y los torneos es el **paso de armas**. Esta actividad consistía en que un caballero, principalmente por razones de cortejo, realizaba un voto y se colocaba en un paso, es decir, en un puente o en la entrada de un castillo, junto a cualquier persona que lo deseara acompañar en su travesía y sin poder moverse del lugar. El propósito del voto era establecer un número determinado de lanzas, fijado por la dama, que el caballero debía romper para alcanzar el «amor» de su pretendida.

Capítulo XIII
La educación física y el deporte en el Renacimiento y la Ilustración

Introducción

En el Renacimiento y la Ilustración, se retoma el concepto clásico de hombre equilibrado en todas sus capacidades, redescubriéndose la concepción higienista y terapéutica de los griegos, la cual había sido abandonada durante siglos. Aunque parece que durante la época solo se retomaron modelos antiguos, se puede afirmar que allí se dan los primeros precursores de la gimnástica moderna, pues serían bases de los primeros sistemas racionales de educación física, que posteriormente generarían las escuelas gimnásticas (Pérez y Granados, 2017, p. 30-31).

El Renacimiento comprende esencialmente la segunda mitad del siglo XV y la totalidad del siglo XVI y corresponde a una etapa de «resurgimiento» o, mejor aún, de redescubrimiento del saber, particularmente de las enseñanzas griegas, donde la educación física tuvo enorme importancia, acompañado de una transformación humanista en la percepción del hombre, convirtiéndose en el «centro de atención de sí mismo y el cultivo y desarrollo de los valores individuales su principal tarea» (Lopategui, 2003, p. 46), generando un cambio positivo en la cultura y la sociedad.

Otras de las características relevantes del Renacimiento fue el inicio del proceso hacia una economía monetaria, la conformación y fortalecimiento de la burguesía y la aparición de urbanizaciones a manera de núcleos urbanos (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 44).

Por otro lado; en la Ilustración, también llamada la era de las luces o de la razón, ubicada temporalmente entre el siglo XVII hasta finales del siglo XVIII, se introduciría el uso del método científico y de la pedagogía como ciencia para educar al individuo en el ámbito de la razón (Pérez Feito, 2009, p. 278).

El movimiento humanista, desarrollado a partir de ambas épocas históricas, promovió una educación integral y armónica en que, a la educación corporal, se le daría un gran valor.

El Renacimiento y su impacto en el desarrollo de la educación física y el deporte

En el Renacimiento, se recuperó la importancia que el ejercicio físico poseía como medio terapéutico y como juego en el ámbito educativo (Lopategui, 2003, p. 46). Los propósitos de la educación física ahora se enmarcan en el mantenimiento de la salud, la preparación y entrenamiento para posibles actos bélicos y como estrategia de desarrollo corporal, objetivos permeados por un énfasis en la dignidad humana, la búsqueda del equilibrio y la libertad individual, en resumen, una concepción más humana de la vida.

El Renacimiento otorgó un nuevo impulso a la actividad física y las manifestaciones deportivas y recreativas, pues las perfila y promueve como actividades benéficas para el desarrollo. Al respecto, Mandell (1986, p. 132) señala que:

> Los deportes populares tradicionales justifican y refuerzan la posición de la clase que los practicaba o que los contempla como espectador. Sin embargo, con el advenimiento de un nuevo tipo de escritores en el Renacimiento, se abre un nuevo período de la historia del deporte. Los pasatiempos, los juegos, las competiciones y el ejercicio físico pasaron a ser materia de meditación, análisis y debate, y se sentaron los criterios de selección de determinados deportes en detrimento de otros sobre la base de su utilidad ideológica. Los intelectuales europeos empezaron a valorar el deporte (como todo lo demás) en función de su aplicación práctica.

Para este momento histórico tan relevante y gracias a los datos de diversos autores (Guaschi, s.f., p. 47-48; Gillet, 1971, p. 52-55; Sambolín, 1979, p. 13; Vásquez, 1989, p. 64 -67; Tocqueville, 1999, p. 24-25; West y Bucher, 1999, p. 157; Lopategui, 2003, p. 47-48; Contecha, 2007, p. 135-140; Pérez y Granados, 2017, p. 30-32), se encuentran aportes de diferentes intelectuales que reconocieron la importancia de la educación física dentro de la educación general del individuo, grandes pensadores que se describen a continuación.

Vittorino da Feltre (1378-1446)

Educador del renacimiento italiano que puede considerarse como el padre de la educación física moderna, pues la incluyó como parte del currículo y le otorgó importancia al catalogarla como actividad necesaria para una buena salud, acercarse a la naturaleza y fortalecer la moralidad.



Figura 36. Vittorino Da Feltre.
Fuente: https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/hans-holbein-the-younger-erasmus

Promovió la práctica de la educación física y el juego, fundando la Casa Giocosa (Casa de la Alegría) en el año 1425, gran villa convertida en colegio, la cual tenía como lema «Venid, oh niños, aquí se instruye, no se atormenta» (Torres, 2006, p. 19; Hernández y Rosas, 2024). Allí se congregaban diversos especialistas para implementar diferentes prácticas deportivas como carreras, marcha, tiro con arco, lanzamientos, juegos de pelota, danza, esgrima, simulacros de combate, caza, pesca, natación, lucha y saltos; procesos deportivos alternados con estudios clásicos y paseos educativos. Cabe resaltar que este proceso estaba dirigido para los hijos de los príncipes y las familias nobles.

Se le atribuye a él la creación de los primeros ejercicios enfocados a niños con necesidades educativas especiales.

Hieronymus Mercurialis (1530-1606)



Figura 37. Retrato de Hieronymus Mercurialis. Año 1599.
Fuente: https://wellcomecollection.org/works/yq9

Médico de origen italiano, autor del primer manual de educación física y del documento más completo sobre la gimnástica griega en su orientación médica y galénica, denominado como el *Arte Gymnastica*, publicado en 1569 (año 1564 según otros autores), texto que reúne toda la documentación literaria sobre la gimnasia helénica e incluye gran cantidad de ejercicios similares a los practicados por ellos y por los romanos.

En sus trabajos, se puede distinguir la gimnasia militar, la gimnasia atlética y la gimnasia médica, a la cual atribuye máxima importancia, siendo sus aportes un punto de encuentro entre la gimnasia griega y la moderna.

François Rabelais (1490-1553)

Escritor y médico de origen francés. Autor del libro *Gargantua y Pantagruel* en el año 1535, texto donde propone una serie de reformas educativas



Figura 38. François Rabelais.
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Portrait_of_Andreas_Vesalius.jpg

encaminadas a la inclusión de la educación física como parte del proceso de enseñanza, incluyendo actividades como equitación, lanzamiento de peso y jabalina, tiro con arco, trepa, escalada, juegos de pelota, natación, remo y enseñanza de oficios.

Promovió la gimnasia médica y educativa, probablemente gracias a su enfoque médico con tendencia galenista.

Paulo Vergerio (1349-1420)

Humanista de origen italiano que, gracias a su concepción social de la educación, promovió la educación física como preparación militar para los nobles y como actividad con múltiples beneficios para la salud. Dentro de los objetivos que planteó para la educación física, comentaba que esta debería ser una relajación de los quehaceres cotidianos, contribuir al desarrollo total del individuo y coadyuvar para la expresión de la personalidad (González, Carrasco y Carrasco, s. f., p. 46).

Thomas Elyot (1490-1546)

Fue el primer teórico inglés en abordar la educación física, desde su obra The Book Called Goevernour, recomendaba el ejercicio físico, los lanzamientos, el manejo de bastón y la danza como prácticas saludables.

Respecto a la danza, se sabe que la defendió fervientemente ante los ataques de la Iglesia, pues le adjudicaban, por malas interpretaciones de los textos de San Agustín, que influenciaba a la fornicación.

Dentro de los beneficios que le adjudica a la actividad física están la vida larga, mejora en los procesos de digestión, incremento la temperatura corporal, estimula el apetito, contribuye a un mejor metabolismo y limpia los conductos corporales (González, Carrasco y Carrasco, Op. cit.,, s. f., p. 47).

Elyot propuso también una clasificación de los ejercicios físicos, así: ejercicios de fuerza, de agilidad, de velocidad, ejercicio para favorecer la digestión y actividades de guerra y de paz.

Michel de Montaigne (1533-1592)

Literato y ensayista de origen francés, quien recalcaba en sus famosos ensayos, que la educación física era importante para el equilibrio entre cuerpo y alma, y que su propósito es endurecer al hombre. Este autor también efectuó una crítica a la educación tradicional por su limitación corporal.

Los tres rasgos mayores de la educación corporal propuesta por Montaigne, expuestos por López Serra (1998, p. 67), son los siguientes:

1. La actividad corporal como indispensable para la buena salud, a cuyo fin recomienda la actividad física, aunque no en exceso, en paralelo con lo que recomendará en materia de higiene.
2. La actividad corporal sirve a fines morales que se corresponden con los educativos en general, pues la sabiduría, resultado de la educación, no es solo reflexión sino acción.



Figura 39. Michel de Montaigne
Fuente: http://catalogomuseo.flg.es/comunidad/museoflg/recurso/caballero-con-gorguera/41726ec0-16a6-4830-81ce-b43519f87b30

3. El cuerpo debe educarse para hacer un buen papel en el ambiente mundano.

Su programa estuvo compuesto por ejercicios de carrera, lucha, danza, equitación, esgrima y caza, los cuales correspondían a una gran parte del total del currículo; además emprendió una lucha contra el sedentarismo y sus efectos. De igual forma, Montaigne fue partidario de que la naturaleza debía educar a las personas con su rudeza, pero sin que esto implicara que los educadores pudiesen aplicarla.

Juan Luis Vives (1492-1540)

Pedagogo español, formado en Oxford y Cambridge, considerado como uno de los mayores tratadistas de la nueva educación y precursor de la pedagogía del siglo XVI y XVII.

Planteó la importancia de la frecuencia de los ejercicios corporales en la niñez y de la instalación de espacios adecuados como gimnasios. Otras características de su enfoque fueron la aplicación de la psicología en la educación, el uso del método inductivo y experimental, el abordaje de los objetos sensibles y naturales como camino óptimo para llegar a las ideas y la individualización del proceso educativo.

Vives, igualmente recomendaba la recreación y los juegos como medios educativos y saludables efectivos, además consolidó la danza y los juegos tradicionales como parte de los procesos de enseñanza.

Martín Lutero (1483-1546)

Este líder de la reforma protestante perfila la educación física como un medio para el desarrollo corporal, la promoción de la salud y el uso adecuado del tiempo libre evitando las actividades negativas como la bebida y las apuestas.

Igualmente, propuso que por medio de una adecuada alimentación ropa apropiada y ejercicios se podría llegar a adquirir mayor desarrollo corporal y mejorar cada capacidad física condicional.



Figura 40. Martin Lutero
Fuente: https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/retrato-de-hombre/4024340d-c052-4462-87ff-43b679b37a6b

Algunos deportes asociados al Renacimiento

En el período renacentista, además de un despertar en el proceso de desarrollo de la educación física, se gesta también un mayor avance en algunas de las prácticas deportivas efectuadas en la Edad Media. A continuación, se exponen las manifestaciones deportivas propias del período correspondiente al Renacimiento.

Tabla 42. Manifestaciones deportivas del Renacimiento

DEPORTE	DESCRIPCIÓN
Juego de la palma	**Precursor del tenis actual, es una práctica proveniente del Medioevo que continuó con sus variantes corta y larga. Se generó una mayor evolución de los implementos utilizados.**
Soule	**Proveniente de la Edad Media, se siguió practicando con mucha intensidad. Se asocia como un posible precursor del *rugby* y del fútbol.**
Golf	**Algunos historiadores ubican su origen en Escocia, pues se han encontrado leyes de su parlamento fechadas en el siglo XV que prohibían el golf, pues reducía la práctica de la arquería, perjudicando la defensa nacional.**
Crosse	**Precursor del *hockey*, llegó a Inglaterra proveniente de Francia. Su nombre quiere decir *cayado*, y está asociado a la forma del bastón curvado usado para empujar la pelota en el juego. Es considerado según los franceses, un antecesor del golf y del críquet, aunque los ingleses critican esta postura.**
Gimnasia	**Fue bastante practicada y promovida. Prueba de ello es la publicación del libro *Diálogos sobre el ejercicio del salto y la vuelta en el aire* en el año 1599 por el escritor italiano Tucaro. En ese texto, se recomienda la práctica del salto y de ejercicios de flexibilidad.**
Equitación	**Deporte típico de la nobleza europea.**
Natación	**Muy difundida en casi toda Europa. Muy desarrollada por los ingleses, alemanes y los pueblos nórdicos, donde practicaban, según las evidencias, estilos como el *crawl*, pecho y saltos.**
Calcio	**Juego florentino cuyo fin era introducir la pelota en una de las porterías situadas en ambos extremos del campo. Los equipos estaban conformados por tres porteros, cuatro jugadores defensivos, cinco jugadores centrales y quince ubicados en grupos de cinco en la zona delantera.**
Chicane	**Nombre afrancesado del polo, traído por los cruzados franceses luego de la conquista de Constantinopla.**
Juegos de pelota	**Los españoles adaptaron los juegos de pelota franceses, removiendo la raqueta y cambiándola por la pala de madera. Incluso se diseñó posteriormente una cesta de mimbre trenzado para los juegos más fuertes.**

Esgrima	**Típica de la nobleza europea.**
Justas, torneos y pasos de armas	**Se mantuvieron estas prácticas, pero pierden la connotación medieval, convirtiéndose en representaciones teatrales encaminadas a exaltar a la nobleza.**
Tauromaquia	**Práctica muy común de la España renacentista.**

Fuente: Guaschi, s.f., p. 48-50; González, Carrasco y Carrasco, s.f., p. 45.

La Ilustración y su impacto en el desarrollo de la educación física y el deporte

Propia del siglo XVIII, es en este período donde surgen los primeros cimientos o «discusiones» sobre la educación física actual, pues, aunque esto no signifique que esta naciera durante este momento histórico, sí corresponde a una etapa donde intelectuales de gran trascendencia defendieron la importancia de la formación física en la niñez y se gestaron las primeras iniciativas de carácter práctico (Ramírez, 2013, p. 55).

Cabe resaltar que estos intelectuales de la educación física, dentro de sus discusiones, no alcanzaron a desarrollar una organización metódica en torno a la disciplina que nos atañe, sino más bien efectuaron algunos esquemas útiles para su puesta en práctica, en especial sobre la población infantil como acciones necesarias para su desarrollo y, en los adultos, como medio para desarrollar y mantener el bienestar, recrearse y prepararse para aspectos militares.

Para el período de las luces o Ilustración, gracias a la información generada por diversos autores (Guaschi, s. f., p. 51 - 52; Gillet, 1971, p. 52-55; Vásquez, 1989, p. 66-69; Tocqueville, 1999, p. 25-27; Blásquez, 2001, p. 9-12; Martin, 2003, p. 269-288; Lopategui, 2003, p. 47-48; Ramírez, 2013, p. 54-62; Pérez y Granados, 2017, p. 30-32 y otros), encontramos grandes aportes de diversos intelectuales en favor del desarrollo de la educación física, que se exponen a continuación.

Juan Amós Comenio (1592-1670)

Procedente de Moravia, Comenio escribió la *Didáctica Magna (Tratado del arte universal de enseñar todo a todos)*, donde promueve los ejercicios físicos como aspecto de una enseñanza integral. Para Comenio, la escuela era un taller de hombres que debía estar al acceso de todos.

Como parte de su programación, este destinaba la mañana para actividades intelectuales y las tardes para los ejercicios físicos. Su doctrina se enfocaba en no cargar al alumno de conceptos terminados, favoreciendo el raciocinio y procurando que pensara por sí mismo.

De acuerdo con Hernández y Rosas (2024), Comenio opinaba que la humanidad posee una aptitud innata hacia el proceso de conocimiento, motivo que le llevó a plantear la idea de las escuelas populares, de acceso igualitario.

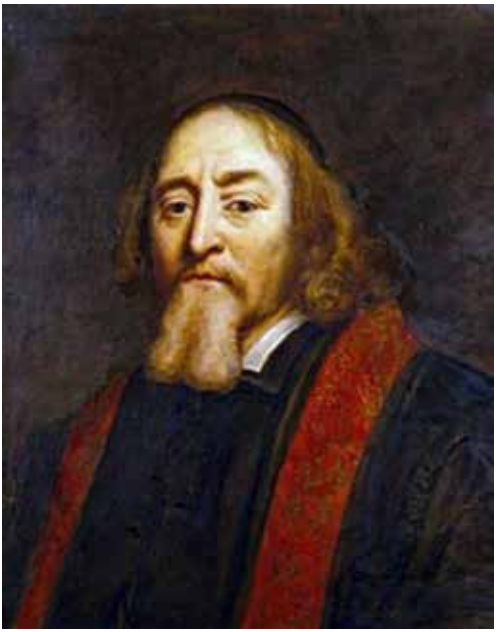


Figura 41. Juan Amós Comenio
Fuente: Ovens, J. (c. 1650-1670). Portrait of Jan Amos Comenius (1592-1670) [Pintura]. Rijksmuseum, Ámsterdam, Países Bajos. Obtenido de Wikimedia Commons

John Locke (1632-1704)

John Locke fue un famoso medico y filósofo inglés, considerado como el primero en abogar por una educación corporal que nombró crianza física. En su trabajo titulado *Some Thoughts Concerning Education (Pensamientos sobre la educación)*, resaltó el valor de la educación física como actividad necesaria para lograr el desarrollo de un cuerpo vigoroso y listo para cualquier acción que se necesite, pues argumentaba que, si el niño tiene cuerpo, no se puede olvidar sino mas bien hacerlo fuerte y educarlo, además también le atribuía a la educación corporal un gran sentido como escuela del carácter y la moralidad.

Locke planteaba como objetivos de la crianza física los siguientes: crear hábitos para alcanzar una buena salud, servir de base para formar el carácter y la moral, otorgar descanso y aportar al equilibrio entre el cuerpo y el espíritu.

En el proceso educativo propuesto por Locke, atendió los tres aspectos; intelectual, físico y moral; siendo el dominio de lo físico o corpóreo el primer

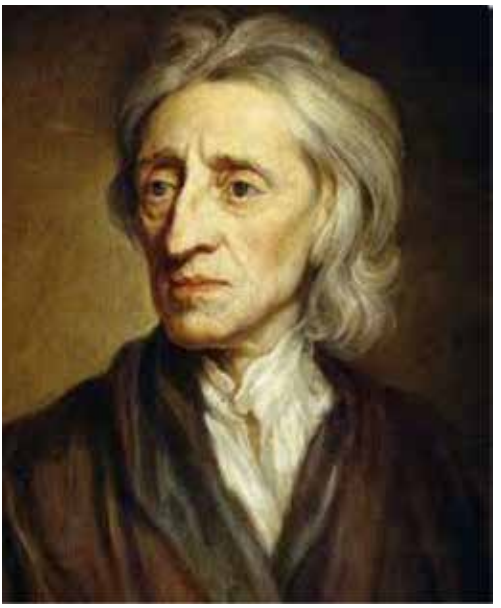


Figura 42. John Locke
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Godfrey_Kneller_-Portrait_of_John_Locke(Hermitage).jpg

elemento que el niño debía adquirir; lo intelectual debía enfocarse a lo utilitario y el aspecto moral se sustentaba en el sentido del honor.

Dentro de las recomendaciones de Locke, expuestas por Mandell (1986, p. 136), encontramos que este sugería «mucho ejercicio, ropa amplia y la supresión de los dulces de la alimentación; un régimen de comidas irregular para acostumbrar a los alumnos a soportar el hambre. Los zapatos de suela delgada o, mejor aún, agujereados, les acostumbrarían a las incomodidades del frío y la humedad».

Jean Jacques Rousseau (1712-1778)

Filósofo y pedagogo francés, famoso por su libro titulado *Emile ou l´Education*, publicado en 1762, donde se resalta una educación ideal, en la cual



Figura 43. Jean Jacques Rousseau
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean-Jacques_Rousseau_(peinture_de_Quentin_de_La_Tour).jpg

la educación física posee una función importante para el cultivo del cuerpo. Menciona Rousseau que esta disciplina puede contribuir al logro de los objetivos establecidos para la salud y el desarrollo de un cuerpo vigoroso, basando su propuesta en la educación natural y primitiva, proponiendo un retorno a la naturaleza para alejar al alumno de la sociedad, pues «si abandonamos al niño a su natural desarrollo, según las leyes inscritas en su naturaleza, sin influencias sociales, crecerá sabio, fuerte y bueno».

En su obra, reconoce a la infancia como una etapa importante de ser estudiada y respetada, perfilando al niño como niño y no como adulto en pequeño, creando incluso una gimnasia infantil donde «la educación de los sentidos, su formación y su perfeccionamiento debía preceder a cualquier otra educación» (López Serra, 1998, p. 119). Dentro de las prácticas que recomendaba para los niños y adolescentes estaba el salto largo, salto alto, carreras de obstáculos, natación, trepa, levantamiento de pesas, lanzamiento de piedras, ejercicios de equilibrio, entre otros.

Muchas de sus propuestas estuvieron basadas en las recomendaciones de Locke, y particularmente hacía mucho énfasis al endurecimiento como forma necesaria para preparar el niño para las dificultades de la vida, argumentándolo de esta manera: «La experiencia demuestra que mueren muchos más niños criados delicadamente que de los otros. Dado que no se atiende a la medida de sus fuerzas, se arriesga menos al emplearlas que al regularlas. Ejercitadlas, pues, para aquellos trabajos que tendrán que soportar un día. Endureced sus cuerpos en las intemperies de las estaciones, de los climas, de los elementos, en el hambre, la sed, la fatiga» (2008, p. 48).

Aunque Rousseau haya tomado como referencia e inspiración el trabajo de Locke, encuentra un objetivo adicional relacionado con la influencia del ejercicio en la capacidad intelectual, que expone en su obra de la siguiente forma:

> Para aprender a pensar, es preciso, pues, ejercitar nuestros miembros, nuestros sentidos, nuestros órganos, que son los instrumentos de nuestra inteligencia; y para obtener todo el partido posible de estos instrumentos, es necesario que el cuerpo, que los facilita, sea robusto y sano. De este modo, lejos de que la verdadera razón del hombre se forme independientemente del cuerpo, es la buena constitución de éste la que hace fáciles y seguras las operaciones del espíritu (2008, p. 140).

Cabe resaltar dos aspectos antes de finalizar este segmento; el primero está relacionado con el carácter de bien social otorgado por Rousseau a la educación física, razón por la cual promovió la necesidad de asegurar el personal idóneo y las instalaciones adecuadas para tal fin, y el segundo es que, a pesar su papel primordial, Rousseau no sistematizó ningún modelo de educación física.

John Milton (1608-1674)

Poeta inglés, promotor de la educación física a través de su *Tratate of Education*, donde resaltaba la importancia de esta para el desarrollo corporal, como medio recreativo y como acción necesaria en la preparación para la guerra.

Algunos deportes asociados a la Ilustración

En el período de la Ilustración, además de alcanzar un mayor desarrollo en las propuestas pedagógicas surgidas en el Renacimiento y llegar incluso a la puesta en práctica de varias de ellas, también se prosiguió con muchas de las prácticas deportivas efectuadas en el período anterior. A continuación, y de manera resumida, se exponen las manifestaciones deportivas propias del período de las luces.

Tabla 43. Manifestaciones deportivas de la Ilustración

DEPORTE	DESCRIPCIÓN
Juego de la palma	**Su práctica prosiguió, pero por su carácter violento y vigoroso es desplazado paulatinamente por manifestaciones menos activas como el billar; prueba de ello es que, hacia los inicios del siglo XVII había ciento catorce salas para *paume* y, hacia el año 1780, quedaban solo diez.**
Lacrosse	**Tomado por los colonos franceses de los canadienses. Juego de equipo donde debían disputarse la pelota provistos de un mango con una pequeña malla en su extremo que se usaba para desplazar la bola.**

Golf	**Es probable que haya sido introducido en Inglaterra por Jacobo, el hijo de la reina María Estuardo. A partir del siglo XVIII, se generaron sociedades alrededor de este deporte y se preparó su reglamento.**
Crosse	**Se seguía practicando hacia el siglo XVIII con una variante llamada *palant*, que consistía en que una vez que llegaran a la meta empujando la pelota, debían tomarla rápidamente y tocar con ella al jugador oponente.**
Natación	**Siguió siendo muy difundida en Europa y fue parte las actividades favoritas de los reyes. En 1696, se publicó el libro *El arte de la natación*, traducción de la obra de Digby, muestra del gran impacto de esta disciplina.**
Mallo	**Muy practicado en Francia. Consistía, como se indicó en capítulos anteriores, en empujar una pelota de madera con un mazo y trasladarla en medio de obstáculos hasta la meta o piedra de toque, con un mínimo de golpes.**
Críquet	**Practicado en Francia e Inglaterra sobre el año 1750. Consistía en defender una meta protegida por una persona ayudada con un bastón, de los ataques del equipo contrincante y contraatacar en caso de error. En Inglaterra se estipula un reglamento rígido desde el año 1774, llegando a ser en algún momento su deporte nacional. Se cree que fue precursor del béisbol en Estados Unidos, gracias a la evolución del bastón a una pala y luego a un bate.**
Esgrima	**Se sabe que en la época de Luis XIV ya existía una academia de esgrima destinada a formar nuevos maestros en esta disciplina. La espada de doble filo es reemplazada por el estoque cuyo fin único era pinchar, además se implementó el juego de piernas típico. Terminó siendo un deporte popular en la nobleza, pero absolutamente ausente en el pueblo.**
Boxeo	**A principios del siglo XVIII, James Figg abandonó la esgrima para dedicarse al pugilismo, siendo campeón en 1719. Los guantes son inventados para fines protectores, por Jack Broughton en 1747. El combate se efectuaba sin límite de tiempo, hasta el momento en que alguno quedara fuera de la pelea.**

Fuente: Guaschi, s.f., p. 52-54

Capítulo XIV
Devenires históricos en torno a la educación física y el deporte – Época Contemporánea

Como resultado de la influencia de Rousseau, van a aparecer algunas importantes figuras para el desarrollo de la educación física. Entre estos continuadores, los más destacados fueron Basedow, Guts Muths y Pestalozzi, quienes se empiezan a ocupar de la tipología de los ejercicios físicos y su metodología, intelectuales que analizaremos de manera resumida a continuación:

Johann Bernhard Basedow (1723-1790)

Pastor protestante liberal y profesor de filosofía, moral y literatura de origen alemán. Fundó, en 1771, una escuela para todas las clases sociales denominada como Philantropinum, un laboratorio pedagógico en el cual los ejercicios físicos se practicaron regularmente, diseñando un plan coherente para ello, perfilándose como «el primero en hacer de los ejercicios físicos una parte definida del programa educativo» (Legrand y Ladegaillerie, 1970, t. 2, p. 7).

El programa propuesto por Basedow en su Philantropinum incluyó la incorporación de actividades deportivas y recreativas como esgrima, equitación, pedestrismo, equilibrio, levantamiento de pesas, salto de altura y longitud, danza, juegos de pelota, lucha, natación, patinaje, marcha, además de trabajos



Figura 44. Johann Bernhard Basedow
Fuente: D. Chodowiecki. (Photo by Kean Collection/Getty Images)

de manualidades (Guaschi, s. f., p. 59; Blásquez, 2001, p. 11; Lopategui, 2003, p. 48). El principal objetivo de esta escuela era desarrollar actividades útiles para sobrellevar la vida diaria (Pérez y Granados, 2017, p. 32; Pérez, 2018, p. 317).

Johann Christoph Friedrich Guts Muths (1759-1839)

Literato y teólogo alemán, reconocido como el padre de la gimnasia pedagógica y fundador de la educación física moderna en Alemania (Barrow y Brown, 1988, p. 67). Trabajó en el Schnepfenthal Educational Institute, motivo por el cual adquirió gran experiencia frente al campo de la educación física. En gran medida, Guts Muths hizo su aporte regresando a la naturaleza y buscando la diversión en sus alumnos, su esquema fue netamente pedagógico recuperando los objetivos de la antigüedad como lo educativo y lo curativo,



Figura 45. Johann Christoph Friedrich Guts Muths
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Johann_Christoph_Friedrich_GutsMuths.jpg

aunque también le dio un gran énfasis al rendimiento, lo cual dio lugar a la gimnasia deportiva actual (Pérez y Granados, 2017, p. 35-36; Pérez, 2018, p. 318).

Guts Muths fue el primero en comprender la necesidad de basar la educación física en leyes fisiológicas y conocimientos anatómicos, además efectuó una clasificación de los ejercicios según sus efectos orgánicos, así:

a) Ejercicios gimnásticos clasificados por segmentos corporales (de efectos generales, para miembros inferiores, para miembros superiores, entre otros).
b) Ejercicios de aplicación agrupados en varias tipologías (saltos, marcha, lanzamientos, lucha, trepa, equilibrio, levantamientos, ejercicios de formación y adiestramiento).
c) Juegos colectivos.
d) Trabajos manuales y profesionales (Blásquez, 2001, p. 12).

Dentro de su aplicación de principios fisiológicos para la actividad física, Guts Muths consideraba que, «hasta los diez años, el niño debía realizar diez horas diarias de actividad física, cuatro horas hasta los quince años y tres horas diarias en la adultez» (Guaschi, s. f., p. 59).

Este educador se destacó por la publicación del libro titulado *Gymnastics and Games for the Young* (*Gimnasia y juegos para la juventud*), texto traducido a varios idiomas, donde se muestran diversas ilustraciones de ejercicios y piezas de aparatos, argumentos en favor de la educación física y su inclusión en la escuela. Guts Muths publicó otros textos como el *Manual de Geografía*, *Método de la enseñanza de la Geografía*, *Manual sobre natación*, *Pequeño catecismo del arte de la gimnasia* y *Juegos para ejercicio y recreo del cuerpo* (Guaschi, s. f., p. 59; Vásquez, 1989, p. 69; Lopategui, 2003, p. 48).

Gracias a su énfasis en los aspectos prácticos de los métodos, los instrumentos, las medidas y la observación, según Vásquez (1989, p. 69), este se considera como el precursor de la etapa que iniciarían sus continuadores, denominada «la era de los métodos» y luego la «guerra de los métodos».

Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827)

Este pedagogo de origen suizo, seguidor de las teorías de Rousseau, buscó con sus planteamientos el hombre completo, compuesto por cuerpo, corazón y razón, para lograr su autonomía personal. Promovió una educación física utilitaria y funcional que facilitara todas las acciones y situaciones que surjan en la vida cotidiana (Pérez y Granados, 2017, p. 32-33; Pérez, 2018, p. 319).

A pesar de ser seguidor de Rousseau, este poseía una concepción diferente sobre la naturaleza humana, pues no consideraba que la corrupción humana proviniera de la sociedad, ni que fuera necesario volver a un estado presocial para favorecer su desarrollo.

Pestalozzi basó sus principios didácticos generales en la psicología, generando formas de educación física como la natural e instintiva, que resultaba insuficiente y la sistemática o planificada, que era misión del educador y fue denominada gimnasia elemental, además de la gimnasia militar —antecedente de los batallones escolares— y la industrial, como preparación para el trabajo de las fábricas (Vásquez, 1989, p. 70; Blásquez, 2001, p. 12; Contecha, 2007, p. 139; Pérez, 2018, p. 319). Este gran pensador propuso unir la gimnasia metó-



Figura 46. Johann Heinrich Pestalozzi
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pestalozzi1826.jpg

dica y articularla con ejercicios de aplicación relacionados con la naturaleza como la trepa, equilibrio, lucha, entre otros.

Las escuelas y los movimientos gimnásticos

Como influencia de las teorías rousseaunianas y posteriormente de Basedow, Guts Muths y Pestalozzi, a principios del siglo XIX surgieron cuatro importantes movimientos o escuelas en Europa; estas fueron la escuela sueca, la alemana, la francesa y la escuela inglesa.

Cada escuela poseía tendencias diferenciadas frente a la conceptualización globalizante que existía en épocas pasadas, logrando llevar a la práctica las teorías que los pedagogos del Renacimiento habían preconizado, aportando desde cada una, elementos de desarrollo para la educación física moderna. Su proceso de desarrollo se puede evidenciar a continuación:

Tabla 44. Proceso de desarrollo de la educación física en la Modernidad

PERÍODO	UBICACIÓN TEMPORAL	CARACTERÍSTICAS
Primero	Siglo XIX	Ofrece una amplia visión del desarrollo de las diferentes escuelas.
Segundo	1900-1939	Nacen los grandes movimientos.
Tercero	1939 en adelante	Se definen las líneas de trabajo (habilidades básicas, genéricas, específicas y especializadas; ritmo, danza, expresión y comunicación; actividades en la naturaleza, deportes, recreación y salud) desde las cuales nos acercamos a la realidad escolar y a la didáctica especifica actual.

Fuente: Zagalaz, 2001, p. 31

Como vimos en el cuadro anterior, las escuelas sufrieron evoluciones que las consolidaron posteriormente como movimientos y, por último, como sistemas estructurados. La síntesis de esta evolución sería la siguiente:

Tabla 45. Evolución de las escuelas de educación física[1]

ESCUELA	AÑO	ENFOQUE	MOVIMIENTO	SISTEMA
Sueca	1813	Movimientos terapéuticos y sistematizados	Del Norte	Analítico
Alemana	1793	Patriótico y nacionalista	Del Centro	Rítmico y/o sintético
Francesa	1818	Sistema militarizado, educación y salud	Del Oeste	Natural o global

1 Según comenta Zagalaz, esta escuela es considerada habitualmente independiente de las otras tres escuelas por su tratamiento deportivo de la educación física, pero se comparte con Zagalaz (2001, p. 32), que es un planteamiento equivocado, puesto que parte de un ideal educativo basado en el deporte.

Inglesa	**1828**	**El deporte como herramienta social y moral**	**Deportivo**	**Deportivo**

Fuente: Zagalaz, 2001; Pérez, 2018; Gallo, 2025

Escuela Alemana o Movimiento del Centro

Frente a la Escuela Alemana o Movimiento del Centro, se reconocen como sus principales impulsores a Frederick Ludwig Jahn y a Adolph Spiess, ambos influenciados por las ideas de Rousseau y Guts Muths.

Frederick Ludwig Jahn (1778-1852) —quien fue predicador, político y maestro de escuela— dio un marcado acento político, social y militar a su obra, y trasladó las prácticas al aire libre propuestas por Muths a prácticas en locales



Figura 47. Frederick Ludwig Jahn
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jahn,_Friedrich_Ludwig.jpg

cerrados alejados de la ciudad, cometiendo un grave error, por su exaltación a la raza germánica, al centrar su atención únicamente en los más fuertes, empleando juegos violentos que aumentaban el riesgo.

Debido a la situación de invasión francesa en Alemania y su participación en la guerra, su programa de ejercicios se unió a un carácter patriótico enfocado en la salvación de la patria e ideas políticas centradas en la libertad y el nacionalismo, y se le denominó Turnkunst o Turner, además impulsó la creación de una asociación de gimnasia llamada Turnverein, sociedad que sirvió de medio para la ejercitación y desarrollo de aptitudes neuromusculares y motoras, e incluso se utilizaba como una especie de institución social (Barrow y Brown, 1988, p. 75; Lopategui, 2003, p. 49; Pérez, 2018, p. 321; Gallo, 2025, p. 51).

Hacia el año 1810, Jahn tuvo la oportunidad de laborar como maestro de educación física en Plamann's Boys School, lugar donde ejecutaba sus clases, a partir de circuitos al aire libre, llamados Turnplatz, con pruebas tales como una pista de carrera en figura de ocho, una palestra para la lucha y una fosa de saltos para salto alto y con pértiga (Hackensmith, 1966, p. 133). Además del Turnplatz, Jahn diseñó aparatos gimnásticos como las barras paralelas, barras horizontales, caballete de saltos, barra fija, entre otros (Lopategui, 2003, p. 49; Camacho, 2003, p. 29-30), convirtiéndose en el precursor de la gimnasia olímpica.

Su programa de ejercicios se enfocaba en la precisión de las medidas, las normas, la competición y se centró en «fortalecer la conciencia de grupo, la disciplina, la fuerza, la velocidad, la seguridad, la reciedumbre, entre otros aspectos» (Camacho, 2003, p. 29).

Por otro lado, el pedagogo Adolph Spiess (1810-1858) fue quien adoptó y adaptó el sistema de Jahn en las escuelas alemanas. Dentro de los postulados y aportes de Spiess, gracias a los datos de Lopategui (Op. cit., p. 49), podemos saber que estuvo la implementación de un programa de gimnasia con una intensidad de dos horas con frecuencia de tres veces por semana, además de haber diseñado un programa especial para las mujeres y las adaptaciones necesarias para la aplicación de su propuesta en los niños pequeños.

Esta escuela se convirtió a principios del siglo XX, en el Movimiento del Centro, conformado por dos manifestaciones que se exponen a continuación:

Tabla 46. Manifestaciones propias del Movimiento del Centro

MANIFESTACIONES	TIPOLOGÍAS	PRECURSORES	CARACTERÍSTICAS
Artístico-rítmico-pedagógica	Euritmia o rítmica	Dalcroze (1865-1950), Noverre, Delsarte, Stebbins, Kallmeyer, Isadora Duncan (1878-1929), Rudolf Von Laban (1879-1958), Mary Wigmman (1886-1973)	Se inicia la enseñanza de la EE. FF. para la mujer. Se impulsó una especie de solfeo corporal-musical para educar a los niños, donde se pone el cuerpo en movimiento al servicio de la expresión, emoción y construcción musical. La rítmica es un medio que fortifica el sentido métrico y el instinto rítmico.
	Gimnasia moderna	Rudolf Bode (1881-1970), Hinrich Medau (1890-1974)	Desencadena sentimientos internos que, por medio de la expresión corporal, consiguen un carácter rítmico y estético
Técnico-pedagógica	Gimnasia escolar o natural austriaca	Karl Gaulhofer (1885-1941), Margarette Streicher (1891-1983)	Plantea una temática educacional donde el hombre es una unidad psicofísica indisoluble. Critica la militarización y desnaturalización de las actividades para los niños.

Fuente: Zagalaz, 2001, p. 38-40; Pérez, 2018; Hernández y Rosas, 2024; Gallo, 2025

Abordemos ahora, de manera reducida, con información valiosa aportada por diversos autores (Guaschi, s.f., p. 62-65; Blásquez, 2001, p. 15), algunos de los precursores mencionados en el cuadro anterior y otros de gran renombre, los cuales hacen parte de la corriente rítmica, así:

- **Emile Jacques Dalcroze (1865-1950)**: de origen suizo, es considerado el creador de la rítmica, la cual no perfila como arte sino como camino para llegar a todas las artes. Basando toda su propuesta en la música, pretendió crear en los niños el sentido rítmico musical y músico plástico llegando a una danza liberadora-emocional.
- **Jean Georges Noverre (1727-1810)**: nacido en Suiza, fue el creador del *ballet* pantomima o *ballet* acción, es quien introdujo el factor emocional como aspecto relevante en los bailes.
- **François Delsarte (1811-1871)**: de origen francés, precursor de los gestos (mimo) como forma de lenguaje expresivo, idea consolidada en su postura de que los estados espirituales se deben representar con todo el cuerpo como unidad.
- **Isadora Duncan (1878-1929)**: famosa bailarina norteamericana, considerada la precursora de la danza natural, desde la cual pregonaba que la gimnasia era la base de toda la educación física y luego venía la danza. Consideraba que el bailarín debía olvidar su cuerpo reconociendo que sus movimientos no solo debían expresar mecanicismos sino también sentimientos, con el fin de llegar a provocar en el espectador un estado emocional similar o igual al sentido por el artista.
- **Rudolf Von Laban (1879-1950)**: de origen incierto, aunque se asume que pudo ser húngaro o checoeslovaco (teniendo en cuenta la antigua configuración de esta nación dividida actualmente). Fue el creador del coro de movimientos o la capacidad de realizar coreografías con sincronización perfecta de los bailarines. Construyó igualmente la labanotación, un lenguaje a base de símbolos dirigido a bailarines.
- **Mary Wigmman (1888-1973)**: enfocada en los bailes nacionalistas; adoptó movimientos de inspiración oriental, otros semiacrobáticos y pantomimas. Fue la principal promotora de la danza expresiva.
- **Rudolf Bode (1881-1971)**: nacido en Alemania, define la gimnasia como «el desarrollo del movimiento en toda la actividad humana, tanto en una secuencia orgánica correcta, como en un movimiento inspirado en

la fantasía», considerando que cada movimiento debe permitir que el cuerpo y el espíritu actúen armoniosamente. Centró su intervención en el género femenino y es considerado el creador de la gimnasia expresiva.

- **Hinrich Medau (1890-1974)**: de origen alemán, fue el mayor continuador de la obra de Bode, trasladando este conocimiento al ámbito masculino. Trabajó mucho los aspectos respiratorios de la danza y las formas primitivas como los golpes y palmoteos.

Escuela Inglesa o Movimiento Deportivo

La **Escuela Inglesa o Movimiento Deportivo** nació a finales del siglo XVIII, cuando la nobleza desocupada y la burguesía vivían en un estado de pereza generalizada en la que se dedicaban en gran medida a los juegos de azar y la bebida.

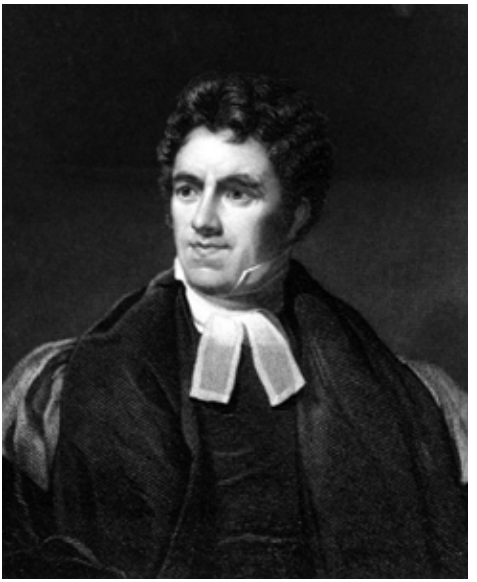


Figura 48. Thomas Arnold
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Thomas_Arnold_1845.jpg

El fútbol y el *rugby* empiezan a ser practicados de forma separada por los nobles y por las clases más populares en toda Europa. Eran juegos en los que había lucha y, por su carga violenta, terminan por ser condenados y prohibidos por las autoridades. Para remediar esa violencia, serán sometidos a procesos donde sus participantes tengan un constante autocontrol de sus sentimientos y de la conducta, generando, desde este proceso civilizador europeo, el nacimiento y desarrollo del deporte, dando lugar inicialmente a los deportes modernos más civilizados, genuinos y universales como el fútbol y el *rugby*.

Thomas Arnold — pedagogo gestor de esta escuela o corriente— no creó un método de educación física, sino que promovió la práctica de juegos deportivos en los diferentes contextos educativos, pues «va en contra del excesivo intelectualismo en la enseñanza que sostenía la dualidad entre intelecto y cuerpo» (Zagalaz, 2001, p. 46).

Su principal aporte se centró en hacer del deporte un estilo de vida y vincularlo con la escuela, orientando de manera más pacífica aquellos deportes que se caracterizaban por la violencia; en esencia, pretendía la generación del *gentleman*. Como precursor de esta escuela, Arnold hizo del deporte el medio reglado para moralizar a los estudiantes y hacer que adquirieran el verdadero espíritu deportivo; centrando sus prácticas en recreación, juego, deporte y en reglas de juego tanto así que su influencia en las universidades promovió el desarrollo de las reglas del atletismo, el fútbol y la natación, que aun prevalecen en algunas pruebas. Gran parte del éxito de Arnold se debió, según comenta Guaschi (s. f., p. 84), al «espíritu de caballerosidad puesto de manifiesto por los jugadores en la cancha, el *fair play*, el *Sportsmanship*, o sea el espíritu deportivo», haciendo del deporte un estilo de vida más que un juego, el del *gentleman* (Blásquez, 2001, p. 13; Contecha, 2007, p. 141; Gallo, 2025, p. 55).

Otro gran representante de la escuela inglesa fue el pedagogo francés, **Pierre Fredy Barón de Coubertin**,[2] quien creía en los beneficios educativos del deporte, permeado por las ideas de Arnold sobre la autoeducación de los jóvenes por medio del deporte, proceso reflexivo de donde surgió su Pedagogía Deportiva (Guaschi, s. f., p. 82) y se afanó en el empeño de promoverlo dentro y fuera de las escuelas. Para ello, buscó el apoyo de intelectuales y científicos

2 Con el propósito de ampliar información sobre la vida, obra, ideario y facetas de Pierre de Coubertin, se recomienda acceder a la obra titulada *Pierre de Coubertin y el movimiento olímpico*, escrita por el autor de la obra que tiene en sus manos, en coautoría con Fernando Arturo Pérez Restrepo y Kristian Londoño Giraldo.

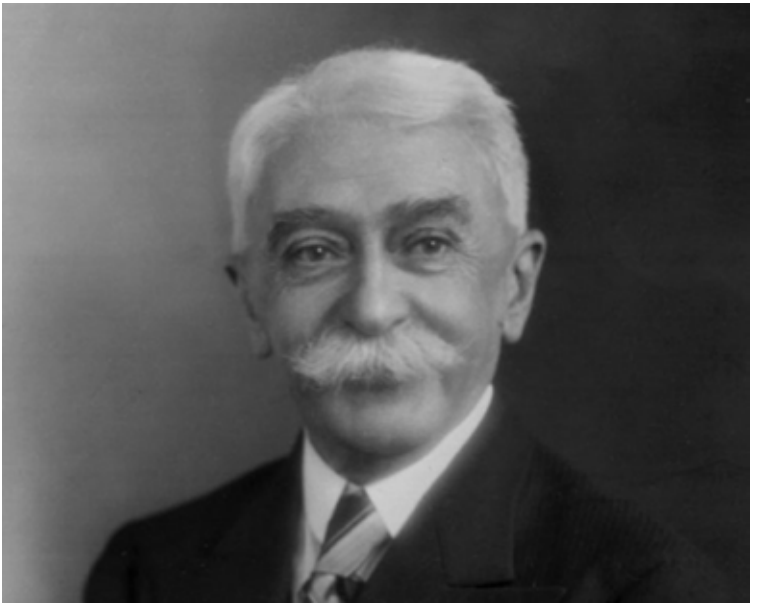


Figura 49. Pierre Fredy Barón de Coubertin
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pierre_de_Coubertin_1920s.jpg

lo que le permitió la reinstauración de los juegos olímpicos antiguos y, por medio de ellos, promover el entendimiento y la concordia entre los países del mundo (Pérez y Granados, 2007, p. 35; Pérez, 2018, p. 325; Pérez y Pérez, 2021; Pérez, Pérez y Londoño, 2021).

La introducción original del deporte en la escuela, desde los parámetros del Movimiento Deportivo, se hizo igual al deporte de alta competición, sin que se gestaran algunas adaptaciones básicas que la gimnasia sueca ya había desarrollado, por esta razón hubo bastantes críticas y presión social, la cual se disipó paulatinamente gracias a los nuevos contenidos (deportes) aportados por esta escuela (Blásquez, 2001, p. 14).

Las consecuencias de este movimiento se centran en el nacimiento de muchos de los deportes que conocemos actualmente con sus respectivas reglas, en la incursión de la mujer en los Juegos Olímpicos celebrados luego de la Primera Guerra Mundial, pues previamente su aparición se vio limitada

por la perspectiva sexista de Coubertin y, por último, otro aspecto que es consecuencia del movimiento deportivo gracias a Sir Robert Badem Powell, es la creación del movimiento de acercamiento a la naturaleza llamado boys scouts o escultismo, definido como un método educativo que forma personas alegres, activas y útiles.

Cabe en este punto,, resaltar que esta corriente continúa plenamente en vigencia en los sistemas educativos actuales, pues el gran impacto del deporte en nuestra sociedad ha provocado un cambio en la idea de actividad física dando lugar a otras variantes posibles en el marco de la educación corporal.

Escuela Sueca o Movimiento del Norte

A propósito de la **Escuela Sueca o Movimiento del Norte**, encontramos que su principal representante fue **Pier Henrick Ling (1776-1839)**, quien



Figura 50. Pier Henrick Ling
Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pehr_Henrik_Ling.jpg

concibió, basado en Guts Muths, un método para ayudar a toda la población presentando alternativas para todos, soportado en herramientas como la anatomía y la fisiología, por lo cual siempre tuvo un énfasis científico, higiénico y correctivo (Guaschi, s. f., p. 70; Gallo, 2025, p. 53).

Confeccionó toda una metodología de ejercicios para el mantenimiento de la salud a través de movimientos realizados en el sitio, de fácil ejecución, orientados a la movilidad articular, resistencia y fortalecimiento general, capaces de localizar el trabajo en determinados puntos (Blásquez, 2001, p. 13), donde se suprime lo competitivo y se centra el trabajo en la posibilidad de que cada deportista apoye la labor de los deportistas menos dotados. Ling también contribuyó al desarrollo de otros aparatos y actividades de naturaleza gimnástica, tales como las espalderas, barras fijas, las argollas, escaleras oscilantes, sogas para trepar, entre otras (Lopategui, 2003, p. 50; Contecha, 2007, p. 141).

Ling creó el Royal Center Institute of Gymnastics, primera institución superior de profesores de Educación Física en la historia, donde planteó cuatro ramas de la gimnasia:

- **Gimnasia pedagógica básica**: de carácter higiénico preventivo, destinada a mantenerse saludables. Se le considera cercana a la actual gimnasia educativa.
- **Gimnasia militar**: de sentido nacionalista, referida a la formación de soldados para la defensa de la patria, incluyendo prácticas como la lucha, equitación y esgrima.
- **Gimnasia médica y ortopédica**: destinada a lo terapéutico, a curar enfermedades, corregir y evitar deformaciones y suprimir dolores.
- **Gimnasia estética**: centrada en la expresión corporal y el ritmo, utilizando el ballet y los bailes populares suecos (Guaschi, s. f., p. 70; Camacho, 2003, p. 32-33; Lopategui, 2003, p. 49-50; Contecha, 2007, p. 141).

De este instituto surgían las únicas personas capacitadas para impartir la asignatura que nos compete en las escuelas del Estado.

Su hijo **Hjalmar Fredrik Ling (1820-1886)**, es quien continuó con sus trabajos, aplicando una visión más pedagógica y correctiva para implementarlos en la escuela por lo cual se le llama el padre de la gimnasia escolar, y quien sistematizaría todos los trabajos de su padre y los difundiría a partir de las «tablas gimnásticas». Este método fue criticado por su carácter artificial y

monótono, pues llegó a «transformar a los gimnastas en muñecos de madera, movidos como por un mecanismo de relojería» (Guaschi, s. f., p. 71).

La escuela sueca se convertiría posteriormente en el Movimiento del Norte o Sistema Analítico, evolucionando posteriormente a una corriente renovadora que se denomina Corriente Neosueca, la cual está compuesta por tres manifestaciones que exponemos a continuación:

Tabla 47. Manifestaciones propias del Movimiento del Norte

MANIFESTACIONES	TIPOLOGÍAS	PRECURSORES	CARACTERÍSTICAS
Técnico-pedagógica	Gimnasia femenina	Elli Bjorksten (1870-1947)	Énfasis en el ritmo y la vivencia del movimiento. Pretende satisfacer la necesidad de movimiento para fortificar el cuerpo y el alma, desarrollar buena postura, la fuerza y la movilidad. Contribuyó con la inclusión de la gimnasia para la mujer y los niños.
	Gimnasia infantil o escolar	Elin Falk (1872-1942) Maja Carlquist (1884-1968)	Énfasis lúdico y recreativo. Intenta diferenciar la gimnasia por edad y sexo. Le da importancia a la corrección, la dinamicidad de las clases, lo natural de los movimientos y la respiración.
	Gimnasia básica	Niels Ebbesen Bukh (1880-1950)	Dirigida a jóvenes campesinos del país, buscaba desarrollar la flexibilidad, la fuerza y la agilidad.

Eclecticismo	**Cuentos motores**	**Josef Gottfrid Thulin (1876-1965)**	**Gracias a sus cuentos motores, mejora el desarrollo de la educación física infantil**
Científica		**Johannes Lindhard (1870-1947)**	**Su aporte se centró en el campo de la investigación fisiológica.**

Fuente: Zagalaz, 2001, p. 32-37; Contecha, 2007, p. 144; Pérez 2018; Hernández y Rosas, 2024; Gallo, 2025

Ahora, aunque de manera muy superficial, citaremos algunos de los precursores mencionados en el cuadro anterior (Guaschi, s. f., p. 71-79; Blásquez, 2001, p. 15):

- **Elli Bjorksten (1870-1947)**: De origen finlandés, es considerada la iniciadora de la gimnasia femenina. Expuso sus ideas a profundidad en su texto *Gimnasia femenina*, donde, resaltando siempre la importancia la música, construyó una gimnasia verdaderamente femenina y rítmica, abandonando la creencia de que fuese simplemente una gimnasia masculina débil.
- **Elin Falk (1872-1942)**: de nacionalidad sueca, se destacó por la implementación de la gimnasia infantil basada en cuentos y rondas, además de la práctica de la gimnasia correctiva.
- **Maja Carlquist (1884-1968)**: nacida en Suecia, destacada por su naturalidad, ritmo y relajamiento en sus procesos gimnásticos. Su trabajo se centraba en aparatos y ejercicios de agilidad en suelo con predominio del gesto sintético, caracterizados por ser de gran dificultad.
- **Niels Ebbesen Bukh (1880-1950)**: de origen danés, su sistema está basado en dos tipologías; la gimnasia básica o fundamental, generadora de flexibilidad, fuerza y destreza, que procura una buena coordinación neuromuscular y, la gimnasia atlética, enfocada en desarrollar al máximo las condiciones mencionadas previamente. Su gimnasia fue esencialmente masculina, aunque también influenció el campo femenino. Su instituto fue organizado en un castillo ubicado en Ollerup,

donde contaba con parques, lagos, pistas de atletismo, gimnasios, sala de música, bibliotecas y piscinas climatizadas.

- **Josef Gottfrid Thulin (1876-1965)**: de origen sueco, seguidor de Ling. Es considerado como ecléctico por su método basado en la combinación de los aportes de Ling, influenciados por los neosuecos, el método natural de Hébert, el enfoque de Isadora Duncan, sumado a su impronta original. Dentro de sus amplios aportes literarios, figuran el *Atlas, Manual de gimnasia*, *Láminas de Gimnasia* y *Dibujos de gimnasia*, textos de gran impacto para la gimnasia sueca. Fue el creador de ejercicios en forma de juego y de los cuentos gimnásticos.

Escuela francesa

Su principal impulsor y promotor fue el español **Francisco de Amorós y Ondeano, Marqués de Sotelo (1770-1848)**. Este inició su trabajo en España hacia 1806 cuando se creó el Instituto Gimnástico Pestalozziano de Madrid, el cual estaba dedicado a la educación física, aunque su mayor aporte, el sistema natural francés, lo desarrolló mientras estaba exiliado en Francia desde el año 1816. Su trabajo está basado en una combinación de los métodos de Muths, Jahn y Pestalozzi.

Su concepción es natural y utilitaria de los ejercicios, estos estaban orientados a preparar al alumno para la vida. Su gimnasia fue de carácter militar, para lo cual incluía numerosos ejercicios prácticos de salvamento, natación, trepas, ejercicios de fuerza y aparatos como paralelas, barras y caballete; alcanzando tal relevancia que, según Tocqueville (1999, p. 30), «la gimnasia de Amorós dominó el panorama militar y civil de la época.

Amorós publicó hacia 1930 su libro titulado *Manual de educación física, gimnasia y moral*, en el cual diseñó aparatos y expuso el plano de un gimnasio (Guaschi, s. f., p. 56). A pesar de los aportes de Amorós, su poca finalidad educativa con alto grado de influencia militar hace que surjan grandes críticos al sistema, haciendo que se traslade su programa al proceso de instrucción del ejército francés.



Figura 51. Francisco de Amorós y Ondeano, marqués de Sotelo
Fuente: https://kids.kiddle.co/Francisco_Amoros_y_Ondeano

Esta escuela evolucionó como Movimiento del Oeste en 1890, compuesto por tres manifestaciones que se detallan a continuación:

Tabla 48. Manifestaciones propias del Movimiento del Oeste

MANIFESTACIONES	TIPOLOGÍAS	PRECURSORES	CARACTERÍSTICAS
Científica		**Esteban Marey (1830-1904), Fernand Lagrange (1845-1909), Philippe Tissié (1852-1935)**	**Analizan los efectos del deporte sobre el organismo, teorías sobre la fatiga y el efecto del ejercicio sobre la inteligencia.**

Técnico-pedagógica	**Método natural**	**George Hébert (1875-1957)**	**Promueve el trabajo al aire libre los ejercicios naturales y utilitarios con el objeto de asegurar un desarrollo físico integral.**
Eclecticismo	**Método ecléctico**	**George Demeny (1850-1917)**	**Aplicó las ciencias biológicas a la interpretación y esclarecimiento de los problemas de la educación física. Generó controles sobre los resultados de la práctica y avances en antropometría.**

Fuente: Zagalaz, 2001, p. 41-42; Pérez, 2018; Hernández y Rosas, 2024; Gallo, 2025

Algunos de los críticos al proceso encaminado por Amorós y que fueron citados como precursores en el cuadro anterior, se exponen a continuación gracias a los datos proporcionados por varios autores (Guaschi, s. f., p. 55-58; Blásquez, 2001, p. 15).

- **Esteban Marey (1830-1904)**: se dedicó especialmente al análisis biomecánico del movimiento, creando algunos métodos gráficos y cronofotográficos.
- **Fernand Lagrange (1845-1909)**: médico francés, gran difusor de los efectos fisiológicos e higiénicos del ejercicio. Gracias a su amplio estudio de los aportes de Ling a la gimnasia, se convirtió en uno de sus más grandes defensores.
- **Philippe Tissié (1852-1935)**: médico francés. Fue considerado como «El Ling francés», por su proceso de implantación de sus ideas en Francia. Fundó la Liga Girondina de Gimnasia en 1888, la cual fue la precursora de la posterior Liga Francesa de la Educación Física y de la Federación Francesa de Gimnasia Educativa. Tissié contribuyó a elevar la cientificidad de los ejercicios asociados con la educación física.

- **George Hébert (1875-1957)**: oficial de la Marina francesa, se convirtió en promotor del método natural y utilitario, basado en amar y usar la naturaleza como escenario deportivo. Su enfoque rechazaba los movimientos ideados artificialmente y el uso de aparatos. Sus lecciones, basadas en los «gestos naturales», podían comenzar con carreras alternadas con marchas y gateos, trepa, reptación, escalada, saltos, equilibrios, levantamiento de pesos, lanzamiento de piedras, defensa en luchas colectivas, natación, entre otras actividades.
- **George Demeny (1850-1917)**: fisiólogo francés, es considerado un punto de unión entre las manifestaciones científicas y las técnico-pedagógicas, pues estudió el movimiento humano desde leyes físicas y biológicas; desarrollando descomposiciones técnicas en diversos deportes que fueron de mucha utilidad para su enseñanza, además aportó nuevas técnicas y aparatos para la antropometría. Por sus aportes, es considerado como pionero de la educación física científica. Publicó también un texto denominado *Fisiología de los ejercicios corporales*.

Escuela Americana

Sus primeros planteamientos fueron de carácter psicomotricista, estableciendo relaciones entre las funciones físicas y las intelectuales. Sus bases, según Zagalaz (2001, p. 48), fueron dadas por científicos, médicos y educadores y los principales defensores de esta escuela fueron Benjamín Franklin, Thomas Jefferson, Noah Webster y Benjamín Rush. La educación física comienza a conocerse en Boston hacia el año de 1820 gracias a inmigrantes suecos y alemanes que centraron su actividad en el desarrollo físico. La aparición en las escuelas se da en 1864 con un tipo de ejercicios denominados *callisthenes*.

Por otro lado, Dudley Sargent expone los cuatro objetivos principales del entrenamiento físico: higiene, educación, recreación y terapia. Gracias a su estrecha relación con Gran Bretaña, el deporte llega con fuerza a los Estados Unidos y esto motivó al país a formar profesores especializados para estas actividades. Desarrollan un sistema de selección de talentos a partir de juegos que podríamos llamar predeportivos, selección que ha sido aprovechada durante muchos años por las universidades, quienes otorgan becas a jóvenes deportistas para representar a su institución y formarse profesionalmente

en sus claustros académicos. Las consecuencias principales de esta escuela radican en el deporte de base y de élite y en la aparición de los deportes de aventura y/o de riesgo.

Por último, y como otra escuela de gran renombre, se encuentra la **Escuela de Dinamarca** o **Escuela Gimnástica Nórdica**, cuyo gran representante fue el danés Franz Nachtegall (1777-1847), pedagogo que fue el principal responsable de la incorporación de la educación física en el currículo de las escuelas públicas en Dinamarca, así como de la preparación de maestros en este campo. Su método se basó en movimientos relacionados con habilidades, carreras y lanzamientos (Lopategui, Op. cit., p. 50; Gallo, 2025, p. 52).

Corrientes actuales de la educación física

La educación física actual fue construida desde conceptos de cuerpo y de educación heredados del siglo XIX y permeados por fenómenos como el capitalismo, las escuelas pedagógicas, las diversas guerras, entre otros. Según Camacho (2003, p. 37), por los fenómenos o razones antes mencionadas, el cuerpo adquirió gran importancia en la educación y es visto desde diferentes perspectivas. La educación física también adquiere variantes que podríamos denominar perspectivas antiguas de la educación física, las cuales se exponen a continuación:

Tabla 49. Perspectivas antiguas en la enseñanza de la educación física

PERSPECTIVAS	OBSERVACIONES
Higiénica, médica o correctiva	**Apoyada en las ciencias médicas y sirve para el mantenimiento de la salud.**
Productiva o de rendimiento	**Centrada en el desarrollo de las capacidades físicas y con gran aplicación del deporte.**
Militar	**Apoyada en sentimiento nacionalista y diseñado para formar hombres para la defensa de la patria.**
Integral	**Busca la formación del ser humano en todas sus dimensiones**

Fuente: Camacho, 2003, p. 37

Dentro de las corrientes actuales con gran aceptación desde 1960, las más relevantes, según varios autores (Zagalaz, 2001, p. 73-94 y Blásquez, 2001, p. 24-29), son las expuestas a continuación:

- Educación físico-deportiva
- Educación psicomotriz
- Corriente de expresión corporal
- Sociomotricidad, definida por Parlebas como motricidad en relación con el otro y apoyada por el juego
- Corriente centroeuropea.
- Corriente de las habilidades motrices básicas, diseñada en Estados Unidos
- Corriente multideportiva
- Corriente de juegos motores
- Corriente alternativa
- Corriente de actividades en la naturaleza
- Corriente de actividad física y salud
- Corriente de turismo y deporte
- Corriente de educación corporal

Expondremos unas breves reseñas de las corrientes actuales predominantes en la realidad de la educación física mundial.

Podemos empezar con la **educación físico-deportiva**, la cual tuvo dos fases de desarrollo, la primera denominada educación física metódica y la segunda que podemos llamar educación físico-deportiva. Desde la educación física metódica, se debatía, a principio del siglo XX, sobre el método que se debía utilizar, si se debía realizar deporte o gimnástica.

Hébert procedente de la Escuela Francesa, proponía una educación física natural, utilitaria, oponiéndose a los movimientos artificiales y abstractos de la gimnástica y los excesos del deporte, argumentando que «los movimientos que proporcionan al hombre la fortaleza de su organismo son, mas bien, los que realiza en la naturaleza (correr, saltar, lanzar, escalar, entre otros) los cuales están muy lejos de los movimientos estereotipados de la gimnástica y de los excesos del deporte» (Vásquez, 1989, p. 77)..El método natural propuesto por Hébert se basa en utilizar los gestos propios de nuestra especie para lograr un desarrollo completo. Para esto empleaba el contacto con la naturaleza, el

conocimiento de las posibilidades de cada sujeto y su individualización en la enseñanza, entre otros.

En el año 1949, el francés Seurín, basado en las ciencias biológicas, concibe una educación física «como disciplina educativa con contenidos progresivos y control riguroso de la enseñanza» (Tocqueville, 1999, p. 35). Su práctica se basó en la determinación exacta del nivel del alumno al comienzo y al final del curso escolar,[3] en la aplicación de ejercicios construidos de lo simple a lo complejo, la demostración como procedimiento pedagógico más utilizado[4] y la implementación de un componente moral desde el autocontrol, la fuerza de voluntad, la disciplina, entre otros. Esto demostró que su método tenía tanto una carga biológica como ideológica muy importante, aunque posteriormente esta forma de ver nuestra disciplina pedagógica perdió interés por parte de los escolares y aquí es donde el deporte hace su gran aparición en el ámbito educativo, siendo un método más motivante.

El uso del deporte en la educación estuvo marcado por dos hechos fundamentales, uno de ellos ocurrido en el siglo XIX, cuando Thomas Arnold introduce los juegos deportivos en los colegios ingleses y el otro, ocurrido a principios del siglo XX, cuando Coubertin instauró nuevamente los Juegos Olímpicos.

La práctica del deporte en Europa nace en la sociedad y se traslada luego a las aulas, permeada por preocupaciones pedagógicas y sociales que luego permitieron evidenciar también su papel político. La llegada del deporte a la escuela se da por el gran atractivo generado por la competencia y por la presión de los medios de comunicación, aunque también se da por cierto desprestigio de las prácticas habituales generadas en el ámbito de la Educación Física. A pesar de que el papel de los medios de comunicación y el hecho que el deporte no tenga bases educativas originales genera que llegue a las escuelas mimetizando el deporte de alto rendimiento, aspecto que se va potenciando gradualmente por la aparición de los entrenadores en las escuelas, «deportivizando» el currículo de la educación física, cuestión que persiste actualmente.

El deporte puede ser analizado desde una óptica idealista y una óptica positivista: desde la perspectiva idealista, el deporte aparece como un método educativo que sobrepasa la actividad física y la lúdica. No se trata tanto

3 La determinación del nivel de llegada del insumo expuesto a procesos que mejoren su rendimiento y posterior salida al mercado, cosificación del ser humano.

4 Olvidando la posibilidad de retroalimentación desde la propiocepción, simplemente depositando movimientos acabados en un cuerpo que ha de fabricarse para ser más apto en el ámbito deportivo.

de educar para el deporte sino de educar a través del deporte para alcanzar la formación completa física, moral y social en los niños buscando que ese desarrollo y ese gusto adquirido perduren toda la vida. Desde la perspectiva positivista, se ve, en el deporte, una forma de socialización y acceso a uno de los grandes bienes culturales de nuestra época, la cultura, así como lo afirma Dumazedier (1950) cuando comenta que se debe «encontrar el camino de la cultura por una práctica consciente del deporte».

Esta perspectiva expone al deporte y las técnicas motrices como patrimonio cultural llegando incluso a que algunos autores (Mahlo, 1966; Adam, 1966), idolatren al deporte como la forma más compleja de educación física agregándole una intención educativa por sus normas, pasando por encima del juego libre y natural.

Una perspectiva alternativa es la planteada por Parlebas (citado por Vásquez, 1989, p. 80), quien, desde una postura diferente al idealismo y al positivismo jerárquico de otros autores, argumenta que los rasgos del deporte combinan perfectamente con los rasgos de la sociedad y la cultura. Algunas opiniones críticas hacia la educación físico-deportiva son:

- La práctica prioritaria del deporte genera gran inclinación hacia el rendimiento.
- Provoca la aparición de la selección de talentos, excluyendo a los niños menos dotados.
- Se requiere la creación de un deporte para un niño y no un niño para un deporte.

La perspectiva del deporte escolar y sus características se exponen a continuación:

Tabla 50. Características del deporte escolar

METAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA
Desarrollo de los patrones básicos de movimiento logrando asociar el juego y el deporte no competitivo, adquisición de técnicas elementales y formación integral del ser humano.	**Mejoramiento de la inteligencia motriz y la capacidad de toma de decisiones ante una situación determinada. Estimular el trabajo de grupo, el respeto a los oponentes, a las reglas. Aprender a ganar y perder. Desarrollar las capacidades físicas y perceptivas motrices. Contribuir con la educación para la salud mejorando el estado general del cuerpo. Adquirir fundamentos técnicos básicos de los deportes más comunes.**	**Deportes de mayor corriente práctica, sus valores educativos, destrezas específicas. Deporte adaptado, deporte especializado, deporte y salud.**	**Métodos combinados A.S.A. S.A.S, de comando y tareas de movimiento. Minijuegos. Docente como orientador del proceso buscando la mecanización de fundamentos técnicos.**

Fuente: Camacho, 2003, p. 40

Ahora, al abordar la **educación psicomotriz**, encontramos que es originaria de la escuela francesa. Este concepto empieza a utilizarse desde el año de 1846 por Marquebrencq, aunque su solidez se alcanza gracias a Dupré en 1913. La educación psicomotriz es asimilada por los docentes de educación física para justificar la presencia de sus prácticas en el sector educativo, desarrollándose para superar la concepción biologista y mecanicista del cuerpo reemplazándola por una concepción que integre lo cognitivo y lo afectivo. A pesar de su alto impacto en la escuela, esta educación fue desarrollada inicialmente en clínicas y centros de rehabilitación. Algunos autores relevantes en la historia de la psicomotricidad son:

5 Hace parte de las metodologías en la en la enseñanza de la educación física, el método A.S.A (Analítico-Sintético-Analítico) y el método S.A.S (Sintético-Analítico-Sintético).

Tabla 51. Autores influyentes en la psicomotricidad y sus aportes

AUTOR	APORTES
Wallon	**El movimiento como factor de desarrollo pleno del niño, tanto en sus procesos de relación como en los trastornos.**
Piaget	**Enfatiza en la importancia de las acciones motoras para construir funciones mentales. Toda conducta es una forma de pensamiento y representa una adaptación, de allí vienen los estadios de desarrollo.**
Ajuriaguerra	**Profundiza lo propuesto por Wallon, plantea la psicomotricidad como la base para el desarrollo de la vida de relación y el comportamiento, generando conexión entre trastornos motrices y comportamiento.**

Fuente: Camacho, 2003, p. 41-42

La educación psicomotriz está destinada para niños menores de seis años para un desarrollo psicomotor pleno. En el ámbito de la escuela se definen una serie de destrezas que todo niño debe adquirir:

- Desplazamientos: carrera, marcha, salto, etc.
- Dominio de su propio cuerpo: danza, flexibilidad, lanzamientos, etc.
- Dominio de instrumentos: lanzamientos, destreza manual, etc.
- Destreza en confrontaciones: competencias atléticas, combates, juegos deportivos colectivos (Camacho, 2003, p. 42-43).

Dentro de la educación física psicomotriz existen tres modelos que detallaremos a continuación:

Tabla 52. Modelos de la educación física psicomotriz

MODELO	PRECURSOR	CARACTERÍSTICAS
Psicocinético	**Le Boulch**	**Busca establecer relaciones entre fenómenos motores intelectua-les y afectivos, aplicando la educación perceptual (experimenta-ción y descubrimiento). Propende por el autoconocimiento y la autonomía aplicando la pedagogía activa, privilegiando la expe-riencia vivida por el estudiante buscando el desarrollo integral del ser humano.**
Psicopedagógico	**Picq y Vayer**	**Le dan importancia al perfil psicomotor como guía para diseñar contenidos y estrategias de trabajo. Prestan atención a las relacio-nes del niño con el mundo exterior destacando el papel de la ac-ción corporal como instrumento básico de conocimiento. Su tra-bajo se centra en el desarrollo de las conductas motrices de base (equilibrio y coordinación), las perceptivo motrices (vida de rela-ción e interacción con el medio) y las neuromotrices (depende de la maduración del sistema nervioso).**
Educación vi-ven-ciada	**Lapierre y Acoutuier**	**Movimiento como eje de desarrollo de nuevos procesos pedagó-gicos. Aplica la pedagogía activa y propende por una gran comu-nicación entre el niño y el educador.**

Fuente: Camacho, 2003, p. 43-46

Las características de la corriente psicomotriz se pueden resumir en la siguiente tabla:

Tabla 53. Características de la corriente psicomotriz

METAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA
Desarrollo pleno del niño en los ámbitos afectivo, cognitivo y psicomotriz. Fortalecimiento de los aprendizajes escolares en todo nivel.	**Desarrollar las conductas psicomotrices de base. Sentar bases para otros aprendizajes escolares. Educar el movimiento y a través del movimiento.**	**Esquema corporal Conductas motrices de base Conductas perceptivomotrices Patrones fundamentales de movimiento**	**Pedagogía activa Aplicación del método psicocinético Importancia de la experiencia vivida Exploración motriz**

Fuente: Camacho, 2003, p. 46

La siguiente corriente que abordaremos es la denominada como **expresiva o de expresión corporal**, la cual trae antecedentes de los sistemas rítmicos, la psicomotricidad y la gimnasia escolar austriaca y tiende a buscar el equilibrio psicofísico del alumno. Esta corriente, en la década los sesenta, recibe un fuerte impulso más de carácter social que escolar gracias a lo que podríamos denominar la «Revolución corporal» que, en gran medida, provocó la emancipación de la mujer en las prácticas sociales.

El abordaje de la expresión corporal debe hacerse desde dos ópticas; por un lado, la biológica, que la considera como «la capacidad que tienen todos los animales para responder mediante movimientos a estímulos de diferente índole» (Camacho, 2003, p. 48); por otro lado, desde la óptica artística, como esa capacidad de comunicar, expresar sentimientos y emociones a través del cuerpo, que es la óptica que analizaremos en esta corriente.

La expresión corporal es caracterizada por Sierra (1999) como «la concienciación, aceptación, interiorización y utilización del cuerpo y sus posibilidades para expresar y comunicar nuestras emociones, ideas, pensamientos, sensaciones, sentimientos, vivencias, entre otras, así como por un marcado objetivo de creatividad».

Abordaremos el análisis de esta corriente desde tres perspectivas, tomando como referencia el análisis de Zagalaz (2001, p. 81-82), las cuales son:

- La expresión corporal y las nuevas ideologías. La expresión corporal es quizá la corriente menos difundida en la educación física. Fue promovida por Jacques Coplan en 1923 e incluía danza clásica, danza moderna, jazz, teatro y mimo, todo con orientación psicomotriz incipiente.
- La expresión corporal y la educación física. Hacia 1968, se inicia en Francia la aplicación de la expresión corporal en la educación física a cargo de Bonange. Este se encontraba interesado en el cuerpo expresivo del estudiante de educación física, en la relación pedagógica y en la mediación entre educación física y educación artística como alternativa diferente al predominio deportivo.
- Tendencias y aplicaciones de la expresión corporal. Aquí se exponen la diversidad de formas de expresión corporal.

Las modalidades de expresión corporal y sus características se exponen a continuación:

Tabla 54. Modalidades de expresión corporal

MODALIDAD	CARACTERÍSTICAS
Expresión corporal de espectáculo o escénica	**Énfasis en lo comunicativo. Expresión de un mensaje con ideas, sentimientos y gestos apropiados.**
Expresión corporal peda-gógica	**Aplicada al mundo escolar, orientada a la concienciación y máxima disponibilidad del niño.**
Expresión corporal psi-coanalítica	**Ligada a lo psicoterapéutico, busca profundizar y expresar los sen-timientos más profundos y ocultos.**
Expresión corporal meta-física	**Superación de la finitud, ir más allá de lo físico para llegar al ori-gen.**

Fuente: Zagalaz, 2001, p. 82

Las características de la corriente expresiva pueden resumirse en la siguiente tabla:

Tabla 55. Características de la corriente expresiva

METAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA
Desarrollo de la motricidad a partir de tareas no definidas. Buscando la fluidez de movimientos, la toma de conciencia y aceptación del cuerpo, expresión de ideas, sentimientos y vivencias por medio del cuerpo. Integración del cuerpo con el medio.	**Desarrollar la comunicación y la creatividad. Tomar conciencia del cuerpo como medio de comunicación y creación. Desarrollar destrezas básicas de expresión corporal. Desarrollar capacidades físicas.**	**Nuestro cuerpo y sus recursos. Actitud y calidad de movimiento. El movimiento en el espacio. El movimiento en el tiempo. Movimiento gestual. Pantomima. Danza expresiva. Creatividad. Dramatización.**	**Estilos de enseñanza que promuevan la creatividad. Enseñanza mediante la búsqueda. Empatía entre alumno y profesor. Promover la expresión artística. Pedagogía activa.**

Fuente: Camacho, 2003, p. 50

Ahora caracterizaremos la corriente denominada como sociomotriz, la cual fue creada por Pierre Parlebas y surge como un intento de síntesis para delimitar el objeto de estudio, el campo de acción como exigencia para la legitimación de una ciencia que, para nuestro caso, sería la de la educación física. Parlebas apoya firmemente la aparición de la psicomotricidad por el hecho de que centra su mirada no en el movimiento sino en el sujeto que se mueve, aunque difiere mucho del concepto psicomotriz de Le Boulch, pues opina que el movimiento no es un aspecto individual, sino que está afectada por el entorno, lo cual la convierte en una motricidad en relación, que define como sociomotricidad. Parlebas procura alejar la educación física del «reduccionismo biológico (la educación por el movimiento) y del reduccionismo psicológico (educación a través del movimiento)» (Tocqueville, 1999, p. 44).

Parlebas también aboga por la urgencia de construir una nueva ciencia de la educación física para poder unificar criterios, métodos, técnicas y doctrinas. Este asume el concepto de «conductas motrices» como objeto de estudio de la educación física, abandonando las concepciones mecanicistas y entrando en el ámbito de lo humano y su motricidad desde aspectos psicológicos y sociológicos.

El nombre de la nueva ciencia que Parlebas desea impulsar es la «praxiología motriz», ciencia que, según él, debe encargarse del estudio de la acción motriz del ser humano y de apoyar y validar lo ocurrido en la educación física.

Las características de la corriente sociomotriz se pueden resumir en la siguiente tabla:

Tabla 56. Características de la corriente sociomotriz

METAS	OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA
Desarrollo de la inteligencia motriz articulada a procesos cognitivos, sociales y motrices, alcanzando estructuras motrices cada vez más complejas.	**Desarrollar una estructura motriz que aporte nuevos esquemas de movimiento. Proponer juegos que posean diversas redes de comunicación. Mejorar las habilidades motrices y estimular la presencia de situaciones motrices que impliquen diversidad de interacciones.**	**Situaciones psicomotrices y sociomotrices. Juegos de cooperación, oposición y combinados. Interacción motriz. Gestemas y praxemas. Entornos variados.**	**Relación dialógica. Creatividad en espacios tradicionales. Estímulo a la participación y trabajo grupal. Principios de escuela activa.**

Fuente: Camacho, 2003, p. 49

Abordaremos a continuación una corriente de origen colombiano que se denomina corriente integradora o de complementación, la cual es propuesta por Camacho, quien expresa que los docentes están viviendo ahora una integración de diferentes corrientes con criterios de complementariedad, con el objetivo de hacer una clase más atractiva, dinámica y versátil.

Los objetivos de la corriente integradora, según Camacho (2003, p. 54-55), son:

- Mejorar la capacidad comunicativa
- Explotar la capacidad creadora
- Mejorar las capacidades físicas
- Potenciar la capacidad técnica
- Mejorar la capacidad de convivencia
- Desarrollar el conocimiento científico

Las características de esta corriente las exponemos en el siguiente cuadro:

Tabla 57. Características de la corriente integradora[6]

CRITERIOS	CARACTERÍSTICAS	SER HUMANO FÍSICA, MOTRIZ E INTELECTUALMENTE CAPAZ DE INTERACTUAR
Conceptos	**Visión integral del movimiento. Construcción del movimiento hu-mano. Fundamentos pedagógicos (escuela activa y crítica). Funda-mentos epistémicos.**	
Objetivos y Contenidos	**Categorías de movimiento (locomoción, manipulación y equilibrio). Capacidades físicas (condicionales y coordinativas). Conocimiento científico, tecnológico y popular. Formación social.**	
Gradaciones	**Nivelación de categorías. Mejoramiento de la interacción social.**	
Actividades	**Juegos populares y tradicionales. Juegos individuales y colectivos. Formas jugadas derivadas del deporte. Danzas. Deportes.**	
Estrategias	**Diseño participativo del currículo. Centradas en el estudiante y el entorno. En permanente cambio según las necesidades.**	
Evaluación	**Participativa. Administrada por el estudiante y por el profesor. Permanente, integral y reflexiva. Para la toma de decisiones.**	

Fuente: Camacho, 2003, p. 58

6 La educación física, desde esta corriente, es asumida con un enfoque biopsicosocial o integral.

Trataremos ahora la **corriente centroeuropea**,[7] la cual hace aporte a la generalización de habilidades, siendo impulsada por Groll, Pock, Koch, Schmidt, Mittervauer, entre otros. Está compuesta por tres líneas:

1. *Gimnasia escolar austriaca*. Inspirada en el método francés, el método lúdico-deportivo inglés, el naturalismo, la gimnasia pedagógica y la gimnasia moderna. Trae contenidos especialmente recreativos.
2. *Corriente de habilidades genéricas*. Busca el desarrollo y dominio de las conductas motrices. Trata temas como las cualidades físicas, la psicomotricidad y la interacción grupal.
3. *Escuela alemana*. Representada por Koch.

Frente a la **corriente de las habilidades motrices básicas** proveniente de los Estados Unidos, particularmente de la Escuela Americana, enfatiza en las habilidades básicas y perceptivo-motrices, con aportes de Getman, Kephart, Dolman, Delacato, entre otros. Estos establecen cuatro enfoques:

1. Perceptivo-motriz, en la cual lo perceptivo es la base del aprendizaje
2. Organización neurológica
3. Dinámico, que permite modificar facetas de la personalidad infantil
4. Modelos cognoscitivos, que desarrollan funciones intelectuales por medio del movimiento

Respecto a la **corriente multideportiva**, podemos decir que enfatiza en las habilidades específicas como paso para alcanzar las especializadas. Sus precursores son Sánchez Bañuelos, Blázquez, Moral, Canto, Parlebas,[8] entre otros. Estos dividen la enseñanza multideportiva en tres categorías: deportes individuales, deportes de adversario y deportes colectivos.

Abordando la **corriente alternativa**, estas aparecen sobre el año 1980 en Estados Unidos, presentando prácticas que provienen de la degeneración de los deportes tradicionales provocada por la posmodernidad. A esta corriente pertenecen alternativas como el *aerobic*, el *physical fitness, cross-fit, street*

7 Un análisis más detallado de estas corrientes se puede encontrar en Chinchilla, Gómez y Sánchez, 2000, p. 34-35; Zagalaz, 2001, p. 85-94; Pérez Feito, 2009, p. 280-281.

8 A manera de juicio crítico, aunque Parlebas aparece como precursor de la corriente multideportiva es importante mencionar que este posee su propia corriente denominada “Sociomotricidad”.

workout, body-building, mountain bike, skate, surf y otros deportes de riesgo, cuyos objetivos son conservar una buena forma física, un cuerpo bello, relacionarse socialmente, estar a la moda, ocupar el tiempo libre y combatir el estrés. Esta perspectiva es quizá la que contiene más elementos consumistas y por ello es una de las corrientes que, aunque no hace parte de las cuatro grandes corrientes, quizá sea una de las que mayor difusión ha tenido, perfilándose próximamente como corriente predominante.

A propósito de la **corriente de actividades en la naturaleza**, se centra en disfrutar en y de la naturaleza, inspirándose en el ecologismo de la sociedad. Entre sus actividades, hallamos acampadas, cabuyería, orientación, senderismo y adaptación de deportes tradicionales a contextos naturales.

La **corriente de actividad física y salud** enfatiza en la importancia de la práctica regular de actividades físicas como hábito de vida saludable, algo comprobado científica y socialmente.

La **corriente de turismo y deporte** es una de las corrientes más recientes, la cual, según Zagalaz (2001) aun tiene mucho camino que recorrer para su posicionamiento. Esta permite la transdisciplinariedad, pues posibilita el desplazamiento a lugares remotos y el análisis de sus aspectos culturales.

Por último, aparece la corriente denominada educación corporal, impulsada por la investigadora colombiana Luz Elena Gallo Cadavid quien, enfocándose en la fenomenología del cuerpo y la antropología pedagógica, expone que la corporalidad puede ser pensada desde otro lugar, superando la tradición platónico-cartesiana que ha fundamentado la construcción del pasado y el presente de la educación física. Por otro lado, la investigadora critica la visión arraigada del «cuerpo máquina», pues inunda las explicaciones que se dan a la educación física y en consecuencia lo que del cuerpo puede decirse y enseñarse en ella.

Cuestión que no debe ser motivo solamente de crítica superficial, sino más bien, de profundo análisis y comprensión crítica con miras a problematizar y a proponer un renovado pensamiento para encontrar «nuevas formas de entender el cuerpo y las prácticas corporales que se desarrollan en educación física» (Gallo, 2010).

Modelos o corrientes pedagógicas de la educación física

Respecto a las corrientes pedagógicas de mayor impacto en el mundo de la educación física, podemos citar la siguiente clasificación:

Tabla 58. Corrientes pedagógicas en educación física

CORRIENTE PEDAGÓGICA ASPECTOS BASICOS	DECADENTE	DOMINANTE	EMERGENTE
Finalidad	Formar un ser humano disciplinado y repetidor. Preparación de cualidades físicas	Educación deportiva. Desarrollo de habilidades y destrezas para la producción y la competencia	Desarrollo de un ser humano crítico y creativo; motriz, social e intelectualmente
Relación escuela-sociedad	Indiferente o moralizadora	Equilibrio y promoción social	Promueve la crítica y transformación social
Relación profesor-alumno	Verticales autocráticos	Cordiales, aunque superficiales. Iniciar, fundamentar y adiestrar en un deporte	Democrática, de conocimiento mutuo
Concepción de aprendizaje	Memorizar	Cambios de conducta observables	Proceso de reflexión-acción
Características de contenido	Extensos, inconexos, rígidos. Definidos por legado cultural y organismos centrales	Selectos, breves, estables. Basados en deportes de rendimiento	Sintéticos e integrales. Construcción participativa
Metodología	Tradicional. Expositiva verbal. Autoridad del maestro	Activa, tecnológica, programada. De participación aparente. Autoridad del maestro	Dialéctica. Teoría y práctica. Participativa, por resolución de problemas y descubrimiento

Evaluación	**Repetición de lo aprendido. Control del profesor. Refiere a una distancia o altura que se debe alcanzar**	**Logro de objetivos conductuales. Alcance de destrezas y fundamentos técnicos**	**Autocoevaluación. Valoración del trabajo Formativa, participativa, sistemática y permanente**
Relación con la educación física	**Corte militar**	**Tecnocrática**	**Educación física de base**
Estado actual	**En extinción**	**Afianzada y generalizada**	**Innovadora. Alternativa de cambio**

Fuente: Bonilla, 2004, p. 27-34; Camacho, 2003, p. 67-74

La clasificación expuesta previamente responde a criterios como las concepciones de educación-sociedad (tipo de hombre, sociedad y desarrollo humano); relaciones profesor-alumno (métodos y técnicas); aprendizaje; contenidos; evaluación y objetivos (netas, fines y teleología [9]); el análisis de cada una de estas concepciones develaría cierta concepción pedagógica en cada docente, aspecto que podría ser fuente de otro ejercicio investigativo.

9 Lo teleológico hace referencia al tipo de hombre que nos interesa formar a través de la educación física.

Bibliografía básica

Acosta, L. (2002). *La recreación: Una estrategia para el aprendizaje*. Kinesis.

Aguilera, J., Pastor, M. y Villena, M. (2008). El deporte en el antiguo Egipto. En M. Pastor, M. Villena, y J. Aguilera (eds.), *Deporte y olimpismo en el mundo antiguo y moderno*, pp. 37-63. Editorial Universidad de Granada.

Aisentein, Á. (1996). La investigación histórica en educación física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 1 (3). http://www.efdeportes.com/efd3/ang.htm.

Albor, M. (1989). Deporte y Derecho. Trillas.

Alcoba, A. (1987). *Estructura para una enseñanza teórica de la educación física*. Comité Olímpico Español.

Altuve, E. (1997). *Juego, historia, deporte y sociedad en América Latina*. Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos (CEELA).

Andrade, V. (1997). ¿Por qué debemos estudiar historia de la educación física y del deporte durante la formación? *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 2 (8). http://www.efdeportes.com/efd8/vame8.htm.

———. (1998). *História da Educacao Física e do Esporte no Brasil: panorama, perspectivas y propostas*.

Aquesolo, J. (ed.). (1992). *Diccionario de las Ciencias del Deporte*. Unisport / Junta de Andalucía.

Arciniegas, M. (1989). P*rehistoria general de América y de Colombia*. Bedout.

Arié, R. (1983). España Musulmana, siglos VIII-XV. En Manuel Tuñón de Lara (ed.), *Historia de España*. Tomo III. Labor.

Aristóteles. (2019 [350 a.C.]). *Política*. Gredos.

Aufenanger, H. (1979 [1961]). Children's Games and Entertainments among the Kumngo Tribe in Central New Guinea. En Sutton-Smith, B. (ed.). A *Children's Game Anthology. Studies in Folklore and Anthropology*, pp. 575-584. Arno Press.

Auguet, R. (1985). *Crueldad y civilización: Los juegos romanos*. Orbis.

Ayala, C., Ramírez, M. y Ocampo, C. (2020). A*tletismo de pista: del ludus al agón*. Kinesis.

Bantulá, J. (2006). Los estudios socioculturales sobre el juego tradicional; una revisión taxonómica. *Revista de Dialectología y tradiciones populares*, 61 (2). p. 19-42

Barreau, J. y Morne, J. (1984). *Sport, experience corporelle et science de l'homme*. Paris: Vigot.

Barrow, H. y Brown, J. (1988). *Man and Movement: Principles of Physical Education* (4.ª ed.). Lea & Febiger.

Bazaco, M. (2011). *Deporte olímpico. Evolución pedagógica y referencias históricas en edades Antigua, Media y Moderna en el Mediterráneo Oriental*. Diego Marin Librero.

Betancor, M. y Vilanou, C. (1995). *Historia de la Educación Física y el Deporte a través de los textos*. Promociones y Publicaciones Universitarias S.A.

Betancor, M; Santana, G. y Vilanou, C. (2001). *De Spectaculis. Ayer y hoy del espectáculo deportiv*o. Universidad de las Palmas de Gran Canaria.

Betancourt, D. (1993). *Enseñanza de la Historia a tres niveles*. Magisterio.

Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Bellaterra.

Blanco, R. (2016). *Actividad física y deporte a lo largo de la historia: orígenes, evolución, causas y motivaciones, y relación con el ámbito educativo*. Trabajo de investigación para optar al Grado en Educación Primaria. Universidad de la Rioja.

Blasco, M. (1974). La caza en el arte rupestre del Levante Español. *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología*, N° 1, 29-56.

Bonet, R. (2004). *Historia de los Juegos Olímpicos*. Nowtilus.

Bonilla, C. (2004). *Didáctica de la educación física de base*. Kinesis.

Bordieu, P. (1993). Deporte y clase social. En Brohm J. et al., *Materiales de sociología del deporte*, pp. 60-74. La Piqueta.

Bowen, J. (1985). *Historia de la Educación Occidental. Tomo I: El mundo antiguo.* Herder.

Briceño, M. (1990). *Los Juegos Olímpicos en la Antigüedad.* Instituto Caro y Cuervo.

Brohm, J. M. (1982). *Sociología política del deporte*. Fondo de Cultura Económica.

_____. (1993). Veinte tesis sobre el deporte. En J. M. Brohm et al., *Materiales de sociología del deporte*, pp. 30-45. La Piqueta.

Cagigal, J. (1957). *Hombres y deporte*. Espasa Calpe.

_____. (1981). *¡Oh deporte! Anatomía de un gigante*. Miñón.

_____. (1985). *Deporte: Espectáculo y acción*. Aula Abierta Salvat.

Caldecot, T. (1978). *Los bizantinos*. Joaquín Mortiz.

Camacho, H. (2003). *Pedagogía y didáctica de la educación física.* Kinesis.

Campo, G. (ed.) (2003). *El libro de los deportes*. Kinesis.

Carcopino, J. (2001). *La vida cotidiana en Roma en el apogeo del Imperio*. La Vida de Hoy.

Castejón, F. (2001). *Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza*. Pila Teleña.

_____. (2004). Una aproximación a la utilización del deporte en la educación. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 10 (73). http://www.efdeportes.com/efd73/deporte.htm.

Charalampos, M; Apostolos, M y Charalampos, M. (2014). *Historical Presentation of Pankration from Antiquity to its Modern Rebirth*. International Research Journal of Arts and Social Science, 3 (3), 92-97.

Chaverra, B. y Uribe, I. (ed.). (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la educación física. Un campo en construcción*. Funámbulos Editores.

Chinchilla, V; Gómez, L y Sánchez, H. (2000). *Lineamientos curriculares. Educación física, recreación y deportes*. Magisterio.

Contecha, L. (2007). Los conceptos de Educación Física. Una perspectiva histórica. En B. Chaverra, B. e I. Uribe (eds.), *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la educación física. Un campo en construcción*, pp. 131-148. Funámbulos Editores.

Contreras, O. (1998). *Didáctica de la educación física: un enfoque constructivista*. INDE.

Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Gredos.

Corriente, F. y Montero, J. (2011). *Citius, Altius, Fortius: El libro negro del deporte*. Pepitas de Calabaza.

D'ANJOU, R. (1460). *Le livre des tournois: Traicte de la forme de devis d'un tournoi* (*El libro de los Torneos: Tratado de la forma y reglamentaciones de un torneo*). S.E.

Decker, W. (1992). *Sports and Games of Ancient Egypt*. Yale University.

Demeny, G. (1917). *L'education physique des adolescents* (*La educación física de los adolescentes*). Féliz Alcan.

Diakov, V. (1966). *Historia de la antigüedad*: Roma. Grijalbo.

Diem, C. (1966). *Historia de los deportes* (Volumen I y II). Editorial Luis de Caralt.

Douek, N. (1995). El antiguo Egipto. En *Enciclopedia Temática Guinness*, pp. 366-367. Editorial Folio.

Durántez, C. (1975). *Olimpia y los Juegos Olímpicos*. Comité Olímpico Español.

_____. (1977). *Las Olimpiadas Griegas*. Comité Olímpico Español.

Eggert, M. (2002). Trascendent, Transgresive, Expressive: Games and Playing in Pre-Modern Chinese Culture. En A. Hansson et al. (ed.), *The Chinese at Play: Festivals, Games and Leisure*, pp. 137-150. Kegan & Paul.

Eichel, W. (1953): Die Entwicklung der Körperübungen in der Urgemeinschaft, *Theorie und praxis der Körperkultur*, 2.

Elias, N., y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.

Entrala, J. (1980). La milenaria historia de las Olimpiadas. Suplemento del Diario de Caracas.

Eppensteiner, F. (1973). El origen del deporte. *Citius, Altius, Fortius*, 15: 259 - 272. Madrid: Comité Olímpico Español.

Escande, Y. (2010). Zhongguo xiuxian meixue yu gongfulun (Tiempo libre en el ocio chino). *Zhexue Yu Wenhua,* 37. pp. 105-117

Fensterseifer, P. (2007). Bases teóricas da educacao física: Uma perspectiva histórica-hermenéutica. En B. Chaverra e I. Uribe (eds.). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la educación física. Un campo en construcción*, pp. 35-43. Funámbulos Editores.

Fernández, J. (2005). Introducción a la actividad física deportiva del pueblo judío en Sefarad. En J. Aquesolo, J. (ed.). *Materiales para la historia de la actividad física y el deporte en Andalucía III*, pp. 21-58. Junta de Andalucía, Consejería de Turismo, Comercio y Deporte e Instituto Andaluz del Deporte.

Flaceliere, R. (1993). *La vida cotidiana en Grecia en el siglo de Pericles*. T.H.

Flori, J. (2001). *Caballeros y caballería en la Edad Media*. Paidós Ibérica.

Forero-Nougués, M. (2004). *Historia de tres mundos: Cuerpo cultura y movimiento. Reflexiones de Cultura*

Frye, R. (1963). *The heritage of Persia*. World Publishing Company

Freeman, W. H. (1982). *Physical Education and Sports in a Changing Society*. Burgess Publishing Company.

Gabba, E. (1999). *Introduzione alla storia di Roma* (*Introducción a la historia de Roma*). LED.

Gallo, L. (2010). *Los discursos de la educación física contemporán*ea. Kinesis.

———. (edit.). (2025). *Tránsitos de la educación físic*a. Kinesis.

García-Noblejas, G. (2007). *Mitología de la China antigua*. Alianza Editorial.

García Blanco, B. (1997). Origen del concepto «deporte». *Habilidad motriz*, 9, p. 41-44.

García Ferrando, M. (1990). *Aspectos sociales del deporte: una reflexión sociológica*. Alianza.

García, C. (2006). Pasado y presente en el sujeto que se forma: Una estrategia para hacer de la experiencia investigativa un proceso formativo. En R. Rozengardt, Apuntes de *Historia para profesores de Educación Física*, pp. 55-66. Miño y Dávila.

García, F. (1992). *Los Juegos Olímpicos y el Deporte en Grecia*. Barcelona: Editorial AUSA.

Gillet, B. (1971). *Historia del deporte*. Oikos-Tau Ediciones.

González, T., Carrasco, D. y Carrasco, D. (s. f.). *Historia general del deporte*. Universidad Politécnica de Madrid, Instituto Nacional de Educación Física.

Ghirshman, R. (1954). *Iran: From the Earliest Times to the Islamic Conquest*. Penguin Books.

Guaschi, D. (s. f). *Historia de la educación física*. Amibef.

Guillén, J. (1986). *Urbs Roma, vida y costumbres de los romanos*. Sígueme.

Hackensmith, C. (1966). *History of Physical Education*. Harper & Row.

Hardman, K. y Marshall, J. (2000). La crisis silenciosa de la Educación Física. *Revista Kinesis*, 29, p. 9-15

Hardy, W. (1970). *The Greek and Roman world*. Canadá: McClelland & Stewart.

Harris, H. (1972). *Sport in Greece and Rome*. Ithaca

Hernández, A. (1999). *Acerca del término deporte*. EFDeportes.com, 4 (17).

Hernández, C. (2009). *Educación física: apuntes*. El Cid Editor.

Hernández, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. INDE.

Hernández, D. y Recoder, G. (2015). *Historia de la actividad física y el deporte*. Impresos Chávez de la Cruz.

Hernández, M. (1994). El juego deportivo en la prehistoria. En Prats, J., Castelló, J., García, M., Izurquiza, I. y Loste, M. (Eds.), *Historia 1º*, Bachillerato. Madrid: Editorial Anaya.

Hernández, M. y Rosas, J. (2024). *Enfoques epistemológicos de la Educación Física desde la investigación*. Kinesis.

Heródoto. (1972). *Los nueve libros de la Historia*. W. M. Jackson. Inc.

Heurgon, J. (1991). *La vida cotidiana de los etruscos*. Temas de Hoy.

Hitti, P. (1951). *Historia de los Árabes*. Madrid: Bolaños y Aguilar.

Hoebel, E. (1972). *The Law of Primitive Man*. Atheneum.

Homero. (1986). *Odisea*. Gredos.

———. (1991). *Ilíada*. Gredos.

Howell, M. y Howell, R. (1979). Physical Activities and Sport in Early Societies. En Zeigler, E., *History of Physical Education and Sport*, p. 1-56. Prentice Hall.

Huizinga, J. (1930). *El otoño de la Edad Media*. Revista de Occidente.

———. (1968). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.

Jaeger, W. (1982). *Paideia*. Fondo de Cultura Económica.

Jaramillo, H. Á. (1970). *Los deportes: orígenes, evolución y etapa olímpica*. Tercer Mundo Editores.

———. (1989). *El deporte en la Antigüedad clásica y otros ensayos*. Gráficas Olímpica.

Jeu, B. (1988). *Análisis del deporte*. Bellaterra.

Jusserand, L. (1901). *Les sports et les jeux des exercises dans l´ ancienne France* (*Los deportes y juegos en la antigua Francia*). Plon.

Justiniano. (1968). *Digesto*. Aranzadi.

Juvenal. (1991). *Sátiras*. Gredos.

Kosík, K. (1967). *Dialéctica de lo concreto*. Grijalbo.

Krauss, R. (1955). *La vida pública y privada de Sócrates*. Continental.

Ladero, M. (2004). *Las fiestas en la cultura medieval*. Areté.

Langenfeld, H. (1992). Middle Ages. En *Diccionario de Ciencias del Deporte*. Unisport.

Lara, H. (2013). Visión sinóptica de la historia de la educación física. *Revista Motricidad y Persona*, 12, pp. 41-46.

Larrea, M. (2014). *El deporte en la Edad Media*. Trabajo de fin de grado de la Titulación en Educación Básica, Universidad de La Rioja.

Larroyo, F. (1982). *Historia general de la pedagogía: Tratamiento sistemático de América*. Editorial De Porrua.

Le Floc'hmoan, J. (1969). *La génesis de los deportes*. Labor.

Legrand, F. y Ladegaillerie, J. (1970). *L´education physique au XIX et au XX siècle* (*La educación física en los siglos XIX y XX*). Colin.

Lenk, H. (1974). *Deporte y filosofía. El deporte a la luz de la ciencia*. INEF.

Ley 181. Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. Colombia, 18 de enero de 1995.

Lindsay, P. (1967). *Literary Evidence of Physical Education among the Ancient Romans*. Tesis de Maestría, Universidad de Alberta.

Lloyd, P. (1936). *Mesopotamia*. Lovat Dukson.

Lopategui, E. (2001). *Conceptos básicos de educación física*. Saludmed. http://www.saludmed.com/EdFisica/EdFi-Cpt.html. Portal Saludmed.

_____. (2002). Historia de la educación física: Primera parte. R*evista Kinesis* (35), 20-35

_____. (2003). Historia de la educación física: Segunda parte. *Revista Kinesis*. (36), pp. 44-61.

López, C. (1992). Los Juegos Olímpicos. Primera parte. *Revista de Educación y Cultura Quinta Imagen*, 2. (64).

López, R. (1989). *Historia de Grecia Antigua*. Cátedra.

López del Amo, J. (2006). Introducción: evolución de la educación física. En VV. AA, *Manual de educación física y deportes. Técnicas y actividades prácticas*, pp. 3-5. Océano.

López Serra, F. (1998). *Historia de la educación física. La institución libre de enseñanza*. Gymnos.

Lukas, G. (1973). La Educación Corporal y los ejercicios corporales en la sociedad prehistórica. *Citius, Altius, Fortius* XV, 1-4: 273-324.

Lumpkin, A. (1986). *Physical Education: A Contemporary Introduction*. Times Mirror/Mosby College Publishing.

Lüschen, G. y Weiss, K. (1976). *Sociología del deporte*. Miñon.

Macías, J. (2011). Paseo por la historia del deporte. *Innovación y Experiencias Educativas* (39). http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_39/JUAN_G_MACIAS_1.pdf.

Mandell, R. (1986). *Historia cultural del deporte*. Bellaterra.

Mandell, R. (1990). *Las primeras Olimpiadas modernas: Atenas, 1896*. Bellaterra.

Mañas, A. (2011). M*unera Gladiatoria. Origen del deporte espectáculo de masas*. Tesis doctoral, Universidad de Granada.

Marrou, H. (1998). *Historia de la educación en la Antigüedad*. Fondo de Cultura Económica.

Martin, J. (2003). La educación física en el período de la Ilustración. En L. Rodríguez (ed.), *Compendio histórico de la actividad física y el deporte*, pp. 269-288. Masson.

Mezcua, A. (2012). Introducción a la historia de los deportes en la China antigua. *Revista Materiales para la historia del Deporte* (10). pp. 105-116

Mitchell, E., Van Dalen, D. y Bennett, B. (1953). *A World History of Physical Education*. Prentice-Hall.

Monet, P. (1983). *La vida cotidiana en el Egipto de los faraones*. Argos Vergara

Monroy, A. y Sáez, G. (2007). *Historia del deporte de la Prehistoria al Renacimiento*. Wanceulen.

Montanelli, I. (2009). *Historia de los griegos*. Planeta.

Neuendorff, E. (1930). *Geschichte der deutschen Leibesubung*. Limpert.

Nixon, J. y Jewett, A. (1980). *An Introduction to Physical Education*. Saunders College Publishing.

Ortega y Gasset, J. (1966). *Origen deportivo del estado. Obras completas*. Espasa Calpe.

Palacio, J. y León, Y. (2012). *Estructuración del concepto de deporte*. Trabajo de investigación para optar al título de Profesional en Ciencias del Deporte y la Recreación, Universidad Tecnológica de Pereira.

Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis doctoral, Universidad de Alicante.

———. (2003). *Teoría del deporte*. Wanceulen Editorial Deportiva.

Parlebas, P. (1986). *Elementes de sociologie du sport* (*Elementos de sociología del deporte*). PUF.

Pascual, M. (1991). *Historia de las reglas del tenis*. Gymnos / Real Federación Española de Tenis.

Pastor, M; Aguilera, J. Y Villena, M. (2008). Génesis de los Juegos Olímpicos. En M. Pastor, M. Villena y J. Aguilera (eds.), *Deporte y Olimpismo en el mundo antiguo y moderno*, p. 65-121. Universidad de Granada.

Pastor, M. y Pastor, H. (2008). Violencia y pasión en los juegos de gladiadores. En M. Pastor, M. Villena y J. Aguilera (eds.), *Deporte y Olimpismo en el mundo antiguo y moderno*, p. 161-206. Universidad de Granada.

Peralta, H. (1995). *Educación física para la vida*. Arte Publicaciones.

Pérez, E. (2018). *Historia del deporte y la educación física*. Kinesis.

———. (2021). *Los Juegos Olímpicos de la Antigüedad*. Mundo del Libro Editores.

Pérez, E. y Granados, A. (2017). *Teorías implícitas sobre enseñanza de la educación física: Otro espacio de investigación disciplinar*. Kinesis.

Pérez, E. y Pérez, F. (2021). *Los Juegos Olímpicos Modernos*. Mundo del Libro.

Pérez, E., Pérez, F. y Londoño, K. (2021). *Pierre de Coubertin y el Movimiento Olímpico*. Mundo del Libro.

Pérez Feito, J. (2009). *Fundamentos teóricos de la educación física*. Pila Teleña.

Piernavieja, M. (1966). Depuerto, deporte, protohistoria de una palabra. *Revista Citius, Altius, Fortius*, 1-2 (VII). pp- 5-190.

Platón. (1988 [380 a.C.]). *La República*. Madrid: Alianza Editorial.

Pociña, A. y Pociña, C. (2008). Las carreras de carros en Roma. En M. Pastor, M. Villena y J. Aguilera (eds.), D*eporte y Olimpismo en el mundo antiguo y moderno*, p. 207-226. Universidad de Granada.

Poliakoff, M. (1987). *Combat Sports in the Ancient World*. New Haven.

Popplow, U. (1960). Las épocas del deporte griego. *Citius, Altius, Fortius*, 1-2 (2).

_____. (1973). Origen y comienzos de los ejercicios físicos. *Citius, Altius, Fortius*.

Portela, H. (2001). La epistemología en la Educación Física. *EFDeporte.com*, 7 (37). http://www.efdeportes.com/efd37/epistem1.htm.

_____. (2006). *Los conceptos en la educación física*. Kinesis.

Prats, J. et al. (1994). *Historia 1º, Bachillerato. Cuaderno de fichas de conceptos históricos*. Anaya.

Ramírez, G. (2013). *Manual de teoría e historia de la educación física y el deporte contemporáneos*. Wanceulen Editorial Deportiva.

Real Academia Española. (1992). Deporte. En D*iccionario de la Lengua Española* (21.ª ed., p. 482.

Ribeiro, A. (1975). *Psicología del deporte y preparación del deportista*. Kapelusz.

Robles, J., Abad, M. y Giménez, F. (2009). Concepto, características, orientaciones y clasificaciones del deporte actual. *EFDeportes.com*, 14 (138). http://www.efdeportes.com/efd138/concepto-y-clasificaciones-del-deporte-actual.htm.

Rodríguez, J. (1998). Epistemólogos de la educación física. Parte 1. *Revista Kinesis* (24). pp. 20-29.

———. (2000). *Historia del deporte*. Inde Publicaciones.

Romero, S. (2001). *Formación deportiva: nuevos retos en educación*. Universidad de Sevilla.

Rose, H. (1925). A Suggest Explanation of Ritual Combat. *Revista Flok-Lore* (36). pp. 322-331

Roth, W. (1902). *Games, Sports and Amusements. North Queensland Ethnography*. George Arthur Vaughan, Government Printer.

Rozengardt, R. (2006). Estudiar historia en la formación del profesor de educación física. En R. Rozengardt (edit.), *Apuntes de Historia para profesores de Educación Física*, pp. 23-33. Miño y Dávila.

Sainz, R. (1992). *Historia de la Educación Física. Cuadernos de Sección Educación 5*. Eusko Ikaskuntza.

Salvador, J. (2009). *El deporte en Occidente: Grecia, Roma y Bizancio*. Cátedra.

Sambolin, L. (1979). *Historia de la educación física y deportes*. Imprenta Universidad Interamericana.

Sánchez, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Gymnos.

San Isidoro de Sevilla. (1995). *Etimologías*. BAC.

Santoni Rugin, A. (1981). *Historia social de la educació*n. Reforma de la Escuela.

Sawula, L. (1969). *Physical Activities of the Etruscan Civilization*, Trabajo de grado de Maestría, Universidad de Alberta.

Schöbel, H. (1968). *Olimpia y sus Juegos*. UTEHA.

Sciacca, M. (1962). *El problema de la educación*. Luis Miracle.

Secco, O. y Baridon, P. (1972). *Historia universal: Grecia*. Kapelusz.

Serres, M. (edit.). (1989). *Historia de las ciencias*. Bordas.

Shahar, M. (2001). Ming Period Evidence of Shaolin Martial Practice. *Harvard Journal of Asiatic Studies*, 61 (2), pp. 359 - 413

Scharagrodsky, P. (ed.). (2008). *Gobernar es ejercitar: Fragmentos históricos de la educación física en Iberoamérica*. Prometeo Libros.

Suetonio. (1992). *Vidas de los doce césares*. Gredo.

Tito Livio. (1990). *Historia de Roma desde su fundación*. Gredos.

Tocqueville, J. (1999). *Teoría de la educación física*. Kinesis.

Torrado, R. (2004). Conferencia III. De la Ciencia Antigua a la Ciencia Moderna. XXXV *Simposio permanente sobre la Universidad.* CRES Centro Occidente. Universidad de Caldas, Manizales.

Torres, J. (2006). *Didáctica de la clase de educación física*. Trillas.

Tucídides. (2007 [431-404 a.]). Historia de la Guerra del Peloponeso (J. J. Torres Esbarranch, Trad.). Gredos.

Ullman, J. (1982). *De la gymnastique aux sports modernes* (*De la gimnastica a los deportes modernos*). Urin.

Unisport. (1992). *Carta europea del deporte*. Unisport.

Valserra, F. (1944) *Historia del Deporte*. Editorial Plus Ultra

Vanhove, D., Poursat, J., Valavanis, P., & Poursat, F. (1992). *El deporte en la Grecia antigua*. Fundación "La Caixa".

*Vanhove, D. (1992a). El deporte en la Grecia antigua. En J. Guillamon, H. Mussche y D. Vanhove (eds.), *Arte y Olimpismo*. Fundación La Caixa.

———. (1992b). Los juegos romanos. En J. Guillamon, H. Mussche y D. Vanhove (eds.), *Arte y Olimpismo*. Fundación La Caixa.

———. (1992c). Los orígenes de los juegos en Grecia. En Guillamon, J., Mussche, H. y Vanhove, D. (eds.), *Arte y olimpismo*. Fundación La Caixa.

Vásquez, B. (1989). *La educación física en la educación básica*. Gymnos.

Velásquez, R. (2001a). Una aproximación a las teorías sobre la génesis del deporte. *Revista Arrakis* (10). http://www.askesis.arrakis.es/numero_10/invitados/2.htm.

———. (2001b). El deporte moderno. Consideraciones acerca de su génesis y de la evolución de su significado y funciones sociales. *EFDeportes.com*, 7 (36). http://www.efdeportes.com/efd36/deporte.htm.

Vicente, M. (1988). *Teoría pedagógica de la actividad física: Bases epistemológicas*. Gymnos.

Vidart, D. (1986). Filosofía ambiental. Nueva América.

Vilodre, S. (2007). La importancia del estudio y la investigación en historia de la educación física y el deporte en la formación de profesores. *Revista Impetus*, 1 (2), 14-18.

Wald, J. (1965). *¿Qué son las Olimpiadas?* Ediciones G. P.

Weiler, I. (1981). *Der sport bei den Wölkern der Alten Welt*. Eine Einfürung. Darmstadt.

Wilds, E. (1936). *The Foundations of Modern Education*. Farrar & Rinehart.

Wilson, J. (1980). *La cultura egipcia*. Fondo de Cultura Económica.

West, D. y Bucher, C. (1999). *Foundations of Physical Education and Sports*. WCB/McGraw-Hill.

Zagalaz, M. (2001). *Corrientes y tendencias de la Educación Física*. INDE Publicaciones.

Zeigler, E. (1979). *History of Physical Education and Sport.* Prentice Hall.



Este libro es una herramienta invaluable para profesionales y estudiantes en el ámbito del deporte y la educación física, así como para deportistas activos, fanáticos del deporte y cualquier persona interesada en la evolución histórica de esta disciplina. A través de un minucioso trabajo de revisión y análisis bibliográfico, esta obra ofrece una visión comprensiva y rigurosa sobre los fundamentos y significados de la educación física y el deporte, alentando la curiosidad y la búsqueda constante de conocimiento. Con un lenguaje accesible y una metodología robusta, este libro invita al lector a un viaje histórico para entender el presente del deporte y la educación física, promoviendo la reflexión crítica y el debate constructivo. Organizado en catorce capítulos coherentes, es una referencia esencial para futuros profesionales y un recurso valioso para enriquecer las bibliotecas académicas en este campo disciplinar.

ISBN: 978-9942-682-04-8