

**SERIE SOCIOLOGÍA POLÍTICA DEL DEPORTE,  
DESDE AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE  
VOLUMEN CINCO**



**JUEGO, DEPORTE, PODER, ESTADO,  
POLÍTICA PÚBLICA Y  
GLOBALIZACIÓN**

**ELOY ALTUVE MEJIA**



**JUEGO, DEPORTE, PODER, ESTADO,  
POLÍTICA PÚBLICA Y GLOBALIZACIÓN**

**ELOY ALTUVE MEJÍA**

**CENTRO EXPERIMENTAL DE ESTUDIOS  
LATINOAMERICANOS “DR. GASTÓN PARRA LUZARDO”  
UNIVERSIDAD DEL ZULIA  
MARACAIBO-VENEZUELA**

**MARACAIBO, 2022**

Esta publicación es auspiciada por el Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos “Dr. Gastón Parra Luzardo”, de la Universidad del Zulia (CEELA de LUZ). Maracaibo-Venezuela



Editor: Eloy Altuve Mejía

**Prohibida cualquier reproducción, adaptación, representación o edición sin la debida autorización**

**Serie Sociología Política del Deporte, desde América Latina y El Caribe.**

**Volumen Cinco**

**Número de Depósito Legal: ZU2020000116**

**ISBN: 978-980-18-1232-6**

**ISBN: 978-980-18-1232-6**

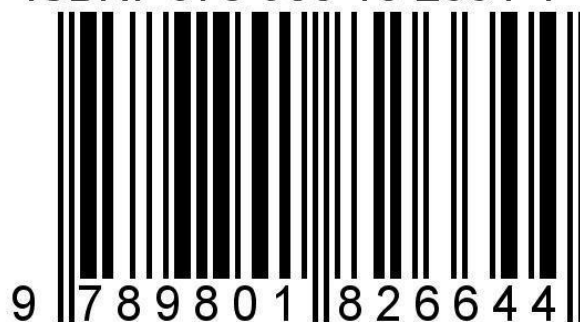


**Juego, Deporte, Poder, Estado, Política Pública y Globalización**

**Número de Depósito Legal:**

**ISBN: 978-980-18-2664-4**

**ISBN: 978-980-18-2664-4**



Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos,  
“Dr. Gastón Parra Luzardo” (CEELA de LUZ).

Universidad del Zulia

**Directora:** Nebis Acosta

**Redes sociales:**

comunicacion.public.ceela@gmail.com;  
Ceela@ceela.luz.edu.ve; @luzceela

Diseño y Montaje:

**Ediliana Carrion**

Portada:

**Alexy Fernández, Eloy Altuve y Ediliana Carrion**

EDICIÓN DIGITAL

## DEDICATORIA

Comenzamos dedicando este libro a dos buenas y especiales personas que fueron decisivas para nuestra incursión en el estudio del juego, buena parte de lo positivo que contiene se los debemos a ellas, lo no tan bueno y hasta malo es de nuestra exclusiva responsabilidad.

Carlos López Von Vriessen, chileno, calificado profesor universitario y uno de los investigadores pioneros sobre el juego y -sobre todo- Maestro. Su sabiduría, paciencia, humildad y disposición a enseñar, formar, a cualquiera que se le acercara, se puso de manifiesto con nosotros en la década del 90 en Perú y Ecuador, escuchando, atendiendo y facilitándonos su producción investigativa en físico para que la reprodujéramos inmediatamente<sup>1</sup>. Finalizando la década del 2000, visitando su casa en Valparaíso -con más edad los dos- encontramos a un gran amigo, el Maestro sabio como siempre, nos colmó de atenciones, contentísimo por encontrarnos y sumamente gozoso por recibir una muestra importante de nuestra producción editorial, humilde -y hasta tímido- cuando con efusividad y alegría le expresé que él me había impulsado a incursionar en estudio de la problemática lúdica, y le dije “Gracias, profesor, muchas gracias, le estoy y estaré eternamente agradecido”.

Stela Maris Ferrarese Capettini, argentina, cuya pasión por el juego se ha traducido en una amplia y profunda investigación que se inició con su país de origen, se expandió a América Latina y El Caribe y comprende todo el mundo. Completada con la militancia social como profesora de educación física, en distintos escenarios académicos y sociales, y desde 2014 con el Museo del Juguete Étnico “Allel Kuzen”. Entrañable amiga, compañera de ilusiones, constructora de esperanza, su conocimiento en constante profundización la convierte en una de las mayores expertas en juego. Sus estudios e investigaciones siempre han tenido y tienen referencia práctica, se traducen en productos editoriales simultáneamente con iniciativas

---

<sup>1</sup> Fueron los trabajos: **1)** *El palin o chueca, un juego tradicional Mapuche, aspectos socio-históricos y situación actual en la Comuna de Lumaco (1990)*. **2)** *El palin o chueca de los mapuches en Chile (1992)*. **3, 4 y 5)** *Tres juegos tradicionales Mapuche (1992)*. **6 y 7)** *Los Juegos Olímpicos (1992)*. **8 y 9)** *Cultura mapuche: Algunos aspectos etnohistóricos y etnográficos (1992 y 1993)* (Altuve 1997: 145-146).

concretas, convocatorias y acciones individuales-colectivas para el cultivo, recuperación y valorar el juego como elemento enriquecedor, vital, de la condición humana.

Son también especiales y buenísimas como seres humanos, dos personas que con su apoyo incondicional y colaboración desinteresada hicieron posible la publicación de seis libros en 2020-21, el antecedente y cinco Volúmenes (incluido el texto presentado hoy) de la Serie Sociología Política del Deporte en América Latina y El Caribe. Se publicaron cuando Venezuela atravesaba la situación más difícil que hemos conocido, agravada considerablemente por el Covid-19, siendo imposible publicar de la manera a la que estábamos acostumbrados.

Nos referimos a dignas representantes de la mujer, “echadas palante” -expresión coloquial venezolana- para enfrentar y hacer lo que es necesario para salir airozas, exitosas, de situaciones que lucen imposibles de superar:

- Yoleiza Rodríguez Barboza, nuestra compatriota preferida como le decimos por cariño. Su solidaridad con quien lo necesite y disposición de contribuir con cualquier proyecto e iniciativa humanamente productiva, es sólo comparable con su calidad profesional en la ingeniería, rigurosidad en el cumplimiento de su trabajo y honestidad profesional. Sin su paciencia, comprensión, constancia y afecto No hubiese sido posible adelantar exitosamente el proceso operativo-administrativo, soporte para las publicaciones de los libros.
- Ediliana Carrión Altuve, “Edi”, fue nuestro agradable y productivo salvavidas, cuando agotamos las opciones, estábamos rendidos y renunciamos a intentar publicarlos. Conversando con ella le asomamos la posibilidad de que lo hiciera y para nuestra grata sorpresa -sin ninguna experiencia editorial- aceptó el reto gustosamente y concretó lo que nos parecía imposible de lograr. Su disposición al auto-aprendizaje, aceptar observaciones y sugerencias y la perseverancia en el proceso de ensayo-error-evaluación-acierto como responsable de la edición-montaje y co-participante en la portada, arrojó productos de calidad creciente.



## ÍNDICE

---

- 19 **INTRODUCCIÓN**
- 23 **CAPÍTULO UNO. APROXIMACIÓN A VISIONES Y ABORDAJES SOBRE EL JUEGO.**
- 25 **PARTE UNO.** Raíz etimológica de la palabra juego
- 26 **PARTE DOS.** Inventario sobre el abordaje del juego
- 26 I.- Enfoques sobre el juego
- 27 II.- “El juego en el pensamiento de destacados estudiosos” (Cañeque 1991): Síntesis teórico-histórica sobre el juego
- 28 III.- Síntesis de la posición de Huizinga sobre el juego
- 28 IV.- Concepciones sobre el juego a fines del siglo XX y en el XXI
- 31 **CAPÍTULO DOS. RELACIÓN JUEGO-DEPORTE: DESDE LAS CONCEPCIONES POSITIVISTA Y CRÍTICO-ANALÍTICO-TOTALIZADORA**
- 33 **PARTE UNO.** Relación Juego-Deporte según el Positivismo
- 33 Concepción Positivista: El deporte es apolítico, neutral, natural-eterno, creación individual y positivo
- 34 Concepción Positivista sobre la relación Juego-Deporte
- 34 I.- Cuestiona la distorsión producida en el juego por el deporte, omitiéndolo o sin mencionarlo clara y directamente
- 35 II.- Debate la relación aludiendo directamente al deporte
- 36 **PARTE DOS.** Relación Juego-Deporte según la Concepción Crítico-Analítica-Totalizadora
- 39 **CAPÍTULO TRES. SENTIDO Y SIGNIFICACIÓN SOCIAL, ELEMENTO DEFINITORIO DEL JUEGO SEGÚN LA CONCEPCIÓN CRÍTICO-ANALÍTICA-TOTALIZADORA. CASO DE AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE**
- 41 **PARTE UNO:** Juego indígena, práctica lúdica ancestral
- 41 Juegos de Pelota de Goma: Creación americana
- 42 I.- Palin Mapuche
- 44 II.- Inao o Linao Mapuche

## ÍNDICE

---

- 46 III.- Pillmatum Mapuche-Tehuelche
- 47 IV.- Pelota Othomaca
- 48 V.- Pelota o Batos Taíno
- 49 VI.- Pelota o Tlachtli azteca-Pokyah / Pok-tat-pok maya
- 50 VII.- Pelota de los Huitotos
- 51 VIII.- Pelota del Bajo Putumayo
- 51 IX.- Pelota o Gomáhcari rarámuri o tarahumara
- 53 X.- Pelota de los Chiquitos
- 54 XI.- Pelota Guaycurúes
- 55 Juegos de Lucha y Golpes
- 55 I.-Lucha Mapuche
- 56 II.- Lucha Guaycurúes
- 58 III.-Golpes o Isíp be ajkcomelité Vilelas
- 58 IV.- Lucha o Huihique Shuaken Onas
- 59 Juegos de Carreras
- 59 I.- Carreras Mapuche
- 59 II.- Carreras Guaycurúes
- 60 III.- Carreras Onas
- 61 IV.-Carreras Vilelas
- 61 V.- Carrera o Yayaséi Guaraní
- 62 Juegos de Tiro con Arco y Flecha
- 62 I.- Tiro con arco y flecha o Pilkitun o Puelkitun Mapuche
- 62 II.- Tiro con arco y flecha Guaycurúes
- 63 III.- Tiros con arco y flecha Kiánser Onas
- 64 Juego Boleadoras Mapuches y Pampas
- 64 Conclusiones
- 66 **PARTE DOS.** Juego mestizo latinoamericano y caribeño
- 70 I.- Existe un uso creativo del lenguaje oral de manera intensiva y extensiva, al elaborarse y utilizarse códigos específicos (voces) con una gran significación, orientadores, organizadores y base lingüística para el desarrollo de cada juego

## ÍNDICE

---

- 71 II.- Se desarrolla la expresión corporal con la presencia de gestos, ritmo, escena, poses y movimientos característicos del cuerpo en cada juego
- 72 III.- Se cultiva el trabajo manual e intelectual, el conocimiento científico y desarrollo de la capacidad tecnológica combinado con el cultivo del arte, en un proceso que comprende desde diseñar y construir el juguete hasta el acto de jugar
- 72 IV.- Se cultiva una relación armónica con la naturaleza al asumirse como recursos fundamentales las personas y su entorno ecológico, la capacidad creativa para buscar, utilizar, diseñar y elaborar los materiales necesarios sin agredir al medio ambiente
- 72 V.- Se perciben relaciones y conceptos matemáticos
- 72 VI.- Se desarrollan otras habilidades, capacidades y destrezas
- 74 **PARTE TRES.** Mestizaje lúdico histórico se amplía en el siglo XX creando y recreando la penetración e influencia del deporte
- 75 **CAPÍTULO CUATRO. DESPLAZAMIENTO PROGRESIVO DEL JUEGO POR EL DEPORTE ANTES DE LA GLOBALIZACIÓN**
- 77 Surgimiento y constitución orgánico-institucional del deporte, inicia el desplazamiento del juego: Final del siglo XIX-Principios del siglo XX
- 79 Gestación e inicio de la política pública deportiva y profundización del desplazamiento del juego por el deporte: Final de la década del 40-Mediados de los 60 del siglo XX
- 80 Penetración del deporte en América Latina y El Caribe
- 81 **CAPÍTULO CINCO. DESPLAZAMIENTO TOTAL DEL JUEGO POR EL DEPORTE EN LA GLOBALIZACIÓN, PROCESO DESARROLLADO DESDE FINES DE LOS 60 A MEDIADOS DE LOS 90 DEL SIGLO XX Y PROFUNDIZADO EN EL XXI: CONVERSIÓN DEL JUEGO EN DEPORTE**
- 83 **PARTE UNO.** Deporte en la globalización: Empresa Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**)
- 83 Componentes y funcionamiento de la **EDTEE**
- 83 I.- Unidades de organización-gestión del espectáculo deportivo mundial
- 87 II.- Transnacionales patrocinantes o “sponsors” del espectáculo deportivo mundial

## ÍNDICE

---

- 87 III.- Transnacionales de medios de comunicación que difunden el espectáculo deportivo mundial
- 87 IV.- Transnacionales de artículos e implementos deportivos, proveedoras de los materiales e instrumentos utilizados en el espectáculo deportivo mundial
- 88 V.- Deportista-competidor: Fuerza de trabajo principal del espectáculo deportivo mundial
- 90 VI.- Agencias deportivas o de representación de deportistas-competidores en su relación laboral
- 90 VII.- Público-fanático-consumidor
- 91 **PARTE DOS.** Poder, Estado y política pública en la Empresa Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**)
- 91 Funciones del Estado en la **EDTEE**
- 91 I.- Adecuar la participación del país a la naturaleza organizativa-gestión del espectáculo
- 91 II.- Producir-reproducir la ideología deportiva incorporándola a su bagaje ideológico, convirtiendo al deporte en uno de sus aparatos ideológicos que refuerza su legitimidad
- 92 III.- Difundir la ideología deportiva, financiar, ejercer la violencia simbólica y física directa y crear las condiciones que garanticen el éxito del espectáculo cuando se realiza en su territorio
- 92 IV.- Intervención en la **EDTEE** de instancias estatales no deportivas para obtener mayor poder el Estado interventor en el deporte y reforzar su legitimidad
- 93 **PARTE TRES.** Poder en la Empresa Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**) y especificidad de la política pública deportiva
- 93 I.- Doble vertiente del poder en la **EDTEE**
- 95 II.- Especificidad de la política pública deportiva: Determinación estructural por la **EDTEE**
- 97 **PARTE CUATRO.** Empresa Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**): Cuarta industria mundial lícita y relacionada con las tres primeras: Industrias de la comunicación, automovilismo y energía

## ÍNDICE

---

- 101 **PARTE CINCO.** Convergencia y complemento de la Empresa Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**) con las Industrias de la Salud y del Bienestar-Recreación: Consolida y aumenta el poder e influencia social de las tres transnacionales
- 101 Industria de la Salud: Empresa transnacional y Productora-Reproductora de la ideología capitalista
- 103 Relación de la **EDTTE** con la Industria de la Salud
- 103 Surgimiento y desarrollo de la Industria del Bienestar-Recreación: Potenciada por la relación de la **EDTEE** con la Industria de la Salud
- 104 I.- AÑO 2016
- 104 II.- AÑO 2017
- 108 III.- AÑO 2019
- 111 Vestuario y moda deportivos: Importante nivel de convergencia y complemento en el funcionamiento de la **EDTEE** e Industrias de la Salud y del Bienestar-Recreación
- 115 **CAPÍTULO SEIS. RECONOCIMIENTO SOCIAL Y LEGÍTIMO DE LA EDTEE CON LAS INDUSTRIAS DE LA SALUD Y DEL BIENESTAR-RECREACIÓN, INCIDE DECISIVAMENTE EN LA CONFIGURACIÓN DEFINITIVA Y CONSOLIDACIÓN DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS DEPORTIVAS, QUE PROFUNDIZAN EL DESPLAZAMIENTO Y ANIQUILACIÓN DEL JUEGO A TRAVÉS DE UN PROCESO PROGRESIVO DE SU CONVERSIÓN EN DEPORTE**
- 117 **PARTE UNO.** Política pública deportiva: Deporte como elemento central, en torno al que giran y se articulan la salud y la recreación
- 117 ESPAÑA
- 117 I.- Normativa Jurídico-Legal: Constitución Española (1978. Reforma de 27/09/2011)
- 118 II.- Plan Integral para la Actividad Física y el Deporte (A+D) 2010-2020
- 126 III.- Conclusión General
- 126 BRASIL
- 126 I.- Conceptualización y orientación
- 128 II.- Planes-Proyectos del Ministerio del Deporte

## ÍNDICE

---

130	III.- Logros según el Estado
132	IV.- Conclusión General
133	ARGENTINA
133	I.- Conceptualización y orientación
136	II.- Planes Nacionales Estratégicos del Deporte 2004-2008, 2008-2012 y 2013-2016
138	III.- Inversión
139	IV.- Logros según el Estado
140	V.- Conclusión General
141	VENEZUELA
141	I.- Conceptualización y orientación
142	II.- Definición y orientación del Plan Nacional de Deporte, Actividad Física y Educación Física 2013-2025
144	III.- Planes-Proyectos
145	IV.- Inversión
147	V.- Logros según el Estado
149	VI.- Conclusión General
149	CONCLUSIÓN FINAL
150	<b>PARTE DOS.</b> Profundización del desplazamiento y aniquilación del juego con la política pública deportiva sustentada en la relación Deporte-Salud-Recreación. Con el deporte ocupando el papel central, en torno al que se articulan la salud y la recreación
150	PRIMERO: Convencimiento e/o imposición a los Estados de ignorar lo lúdico como política pública y ejecutar políticas públicas deportivas que absorben el juego y lo convierten en deporte. Caso Venezuela 1999-2010
151	I.- Juego Mestizo
152	II.- Juego Indígena
153	III.- Proceso de “deportivización” del juego, convirtiéndose en deporte al incorporarse y formar parte integral de la política pública deportiva: Opera, se produce con la incorporación de actividades -de importancia creciente- a la política pública deportiva, mencionadas y calificadas de una u otra manera como juego

## ÍNDICE

---

- indígena, y realizadas con la dinámica, organización, funcionamiento, símbolos e iconografía del deporte
- 160 SEGUNDO: Apoyo Tácito-Expreso estatal a eventos donde el deporte es el protagonista y se difunde la ideología convertida en creencia generalizada y convicción irrestricta de que es el juego
- 160 I.- 7° Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA: Organizados por la ONG TAFISA (Asociación Internacional de Deporte para Todos), Confederación Portuguesa de Deportes (CPD) y Alcaldía de Lisboa: Portugal 2021
- 165 II.- Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas (JMPI): Brasil 2015 y Canadá 2017. Proceso de conversión del juego indígena en deporte
- 173 **CAPÍTULO SIETE. REAJUSTE OPERATIVO, ESTRUCTURAL Y DE PODER EN EL FÚTBOL -SOCIALMENTE EL MÁS IMPORTANTE ESPECTÁCULO Y PRINCIPAL NEGOCIO DE LA EDTEE- POR LA IRRUPCIÓN DE CHINA, SUPERLIGA EUROPEA Y FIFA PROPONE MUNDIAL BIENAL: ¿TRANSFORMACIÓN INÉDITA EN EL DEPORTE? ¿PROFUNDIZA LA CONVERSIÓN DEL JUEGO EN DEPORTE?**
- 175 **PARTE UNO.** Expansión económica y mediática del fútbol ya iniciada en el mundo, catalizada por la irrupción de China apoyada y promovida por Ligas Profesionales y Clubes de Europa
- 177 I.- El nuevo papel de China en la economía mundial
- 179 II.- Penetración económica y mediática del fútbol en China
- 180 III.- Irrupción de China en el negocio futbolístico mundial: Enmarcada y forma parte del nuevo papel que pretende desempeñar en la economía y en la sociedad
- 182 **PARTE DOS.** Origen, surgimiento y situación de la Superliga de Europa en 2021: Propuesta de los Superclubes para ejercer completamente el poder en el fútbol europeo y simultáneamente comenzar a controlar el redimensionamiento del negocio futbolístico mundial
- 182 I.- Antecedentes de la Superliga europea
- 183 II.- ¿Qué es la Superliga europea?

## ÍNDICE

---

- 184 III.- ¿Por qué fracasó inmediatamente después de ser expuesto el proyecto de la Superliga?
- 185 IV.- ¿Fracasó definitivamente la Superliga, está desechada? ¿Renuncian sin resistencia alguna los SuperClubes a liderar y controlar el poder en la expansión económica y mediática del fútbol? ¿Un proyecto que se viene manejando desde hace 23 años con la participación de JP Morgan y conocido por diversos sectores, va a ser desechado por sus promotores por este rechazo primario? ¿Por qué la oposición de la UEFA y FIFA? ¿Qué es lo que está en juego en la Superliga y cuáles son sus implicaciones y consecuencias en el fútbol y en el deporte?
- 187 **PARTE TRES.** Superliga: Elemento en el tablero mediático, deportivo, económico y político, que ha removido el juego de poder por el control del fútbol mundial, descubriéndose claramente los distintos actores sociales y sus interrelaciones
- 187 I.- SuperClubes (Real Madrid y Barcelona de España; Juventus de Italia) que siguen impulsando la vigencia y concreción de la Superliga
- 188 II.- UEFA (FIFA de Europa)
- 190 III.- FIFA: Propuesta de Mundial Bienal es su punta de lanza para preservar y aumentar su poder en el reajuste económico, mediático y competitivo del fútbol que está en desarrollo
- 194 IV.- Gobierno de España que había mantenido un bajo perfil, se pronunció recientemente en contra de la Superliga en el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE)
- 194 V.- Gobierno de Italia se manifestó en contra de la Superliga, en el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE)
- 194 VI.- Eurocámara o Parlamento de la Unión Europea (UE) rechaza la Superliga
- 195 VII.- Hinchas o fanáticos de Inglaterra y Gales respaldados por la Corona y el gobierno impulsan un proyecto de ley que les asegure el veto en la administración de los clubes
- 196 VIII.- Las Ligas Europeas, el Sindicato Mundial de Futbolistas (FIPRO) y las Confederaciones de Hinchas o fanáticos se unieron para exigir participar en el gobierno del fútbol mundial



## ÍNDICE

---

- 198 IX.- Posición de los Ministros de Deporte de la Unión Europea, última jugada en 2021, en el tablero mediático, deportivo, económico y político del fútbol: ¿A quién o quiénes beneficia o perjudica?
- 199 X.- Continúa la pelea jurídico-legal en la Superliga de Europa-UEFA: 21 de abril 2022
- 201 **PARTE CUATRO.** Rechazo del Comité Olímpico Internacional (COI) a la propuesta del Mundial Bienal de la FIFA ¿Por qué el COI interviene con tanto protagonismo, mediático, en un asunto del fútbol?
- 203 **PARTE CINCO.** Reajuste de poder en el fútbol incide e incidirá en el deporte: ¿Puede afectar al juego? ¿Cómo?
- 205 **CAPÍTULO OCHO. CRECIENTE PROCESO DE ANIQUILACIÓN DEL JUEGO: ¿LO ENFRENTAMOS? ¿NOS QUEDAMOS DE BRAZOS CRUZADOS Y NO HACEMOS NADA?**
- 209 **EXPERIENCIA N.1.** La importancia del Museo de Juegos y Juguetes Tradicionales en el Desarrollo Cultural de las Comunidades: Museo del Juguete Étnico “Allel Kuzen”, Neuquén-Argentina
- 209 Museo e Investigación: Museo del Juguete Étnico “Allel Kuzen”
- 210 Referencia al Concepto Tradicional
- 211 Ideas: Un Museo en el Desarrollo Cultural de una Comunidad
- 211 I.- Si se desea enmarcar el museo en el desarrollo cultural del lugar, región o zona, etc., es importante considerar como parte de él al elemento económico, a la población con su modo de vida laboral, considerando el contexto histórico-geográfico
- 212 II.- Construcción-elaboración de relatos de épocas
- 212 III.- Elementos sencillos y complejos indispensables: la mayor cantidad de datos que ayuden a conocer más acerca de la pieza o juguete
- 213 IV.- El desarrollo cultural comunitario en, con y desde el museo
- 217 Reflexiones Finales

## ÍNDICE

---

218	<b>EXPERIENCIA N.2.</b> Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle, Educación y Comunidad: Juegos Recreativos Tradicionales de La Calle, Municipio de Caldas, Antioquia-Colombia
218	Surgimiento de los Juegos Recreativos Tradicionales de La Calle, en el Municipio de Caldas, Antioquia-Colombia
219	Importancia de los Juegos Tradicionales de la Calle
220	Destrezas, habilidades y capacidades individuales y sociales, desarrollados con la práctica de los Juegos Tradicionales
220	Edición 31º: Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle “Unidos por Caldas” 2021
220	I.- Presentación
221	II.- Propósito General
221	III.- Población Objeto
221	IV.- Juegos presents
222	V.- Descripción de los principales beneficiarios
222	VI.- Marco Legal de los Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle
222	VII.- ¿Quiénes han apoyado logística y económicamente?
223	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>

## INTRODUCCIÓN

Cuando arribamos al Sexto Texto, Volumen Cinco de la Serie Sociología Política del Deporte iniciada en 2020, nos han llamado la atención -entre otros- comentarios que van desde el desconcierto hasta el desacuerdo y cuestionamiento a la insistencia de abordar el deporte desde la óptica o perspectiva del poder y la política. Fundamentados principalmente en considerar el carácter apolítico del deporte, en contados casos se acepta que si está presente el problema del poder en el fenómeno deportivo, pero es concebido como accesorio, una especie de mal menor, poco importante.

Estos comentarios, la participación con conferencias sobre el juego en el Tercer Conversatorio, LA EXPERIENCIA DEL JUEGO Y EL JUGAR de la Universidad Adventista de Chile y en el Programa de la EDICIÓN 31° de los JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE “Unidos por Caldas”-Colombia, en 2021, más las posiciones de los demás conferencistas y puntos de vista del público, fueron el aliciente para retomar la reflexión sobre la relación juego-deporte que hace algún tiempo habíamos comenzado. Claro, ahora completamente convencidos de la necesidad imperiosa de abordarla a profundidad desde la perspectiva del poder.

El intercambio en el Grupo LEPEL-Línea de Estudio e Investigación en Educación Física & Deporte y Ocio<sup>2</sup> como Colaborador Extranjero (registrado en el Directorio Nacional de Grupos de Investigación del CNPq de Brasil y Certificado por la Universidad Federal de Bahía), fue el empujón final para elaborar el texto presentado hoy. Como en sus investigaciones han abordado las relaciones de poder en la Educación y en la sociedad, consideramos que valía la pena investigar la relación juego-deporte desde la óptica del poder, temática que ha sido muy poco analizada, prácticamente no existen estudios al respecto.

El propósito de este trabajo es demostrar que:

---

<sup>2</sup> Forma parte de la Línea de Educación, Cultura Corporal y Ocio del Programa de Estudio en Educación de la Facultad de Educación de la Universidad Federal de Bahía-Brasil, dirigido por la profesora Celi Taffarel.

- El surgimiento, constitución orgánico-institucional y desarrollo del deporte moderno comprendido de finales del siglo XIX hasta mediados de los 60 del siglo XX, ha producido el desplazamiento social progresivo del juego.
- El desplazamiento social del juego se ha ampliado y profundizado en la globalización, desde mediados de los 90 del siglo XX con la conversión del deporte en Empresa Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**).
- En la globalización el unánime reconocimiento social y legítimo de la **EDTEE** con las Industrias de la Salud y del Bienestar-Recreación, incide decisivamente en la configuración definitiva y consolidación de las políticas públicas deportivas, que profundizan el desplazamiento y aniquilación del juego a través de un proceso progresivo de su conversión en deporte.

Una aproximación a las visiones y abordajes sobre el juego es realizada en el **Capítulo Uno**. Partiendo de su raíz etimológica, se expone una síntesis teórico-histórica y se precisan las concepciones ubicadas a fines del siglo XX y en el XXI.

El **Capítulo Dos** precisa la relación Juego-Deporte desde las Concepciones Positivista y Crítico-Analítico-Totalizadora (**CAT**). Se expone que el positivismo parte de concebir el deporte como apolítico, neutral, natural-eterno, creación individual y positivo, para reconocer y cuestionar la distorsión coyuntural que produce en el juego. La visión **CAT** concibe el deporte como creación o producto socio-histórico y escenario de poder, considerando de carácter estructural los efectos, distorsiones, que produce en el juego.

En el **Capítulo Tres** el estudio de la práctica lúdica de América Latina y El Caribe, desde la Concepción Crítico-Analítico-Totalizadora, demuestra que el sentido y significación social del juego es el elemento que define su condición. Se analiza una muestra de juegos indígenas previos a la invasión europea y de juegos mestizos latinoamericanos y caribeños.

**Finaliza** abordando los casos de Venezuela y Ecuador para demostrar que el mestizaje lúdico histórico en el siglo XX, crea nuevos juegos a partir del deporte, específicamente en algunas disciplinas deportivas.

El **Capítulo Cuatro** explica el desplazamiento social progresivo del juego por el deporte moderno antes de la globalización, proceso comprendido en dos etapas:

- Surgimiento y constitución orgánico-institucional del deporte, desde final del siglo XIX a principios del siglo XX.
- Desarrollo del deporte con la gestación e inicio de la política pública deportiva, desde final de la década del 40 a mediados de los 60 del siglo XX.

**Concluye** explicando la penetración del deporte en América Latina y El Caribe y el consiguiente desplazamiento del juego que produjo.

El **Capítulo Cinco** analiza la ampliación y profundización del desplazamiento social del juego, producido por la conversión del deporte en Empresa Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**), en la globalización, desde mediados de los 90 del siglo XX. Parte de explicar componentes, funcionamiento y dinámica de poder en la **EDTEE**, destacando el papel que cumple el Estado como componente fundamental cuya función la ejerce a través de la política pública deportiva completamente configurada. Para exponer la relación de la **EDTEE** con las tres más poderosas (Industrias de la Comunicación, Automovilismo y Petróleo) empresas del mundo.

**Finaliza** analizando la estrecha vinculación de la **EDTEE** con las Industrias de la Salud y del Bienestar-Recreación, anunciando tácitamente que constituye uno de los fundamentos-soportes materiales e ideológicos principales que ha justificado y favorecido la ampliación y profundización del desplazamiento del juego por el deporte, a tal punto que ya se está produciendo un proceso de aniquilación a tratar en el próximo capítulo.

En el **Capítulo Seis** se demuestra que el reconocimiento social y legítimo de la **EDTEE** con las Industrias de la Salud y del Bienestar-Recreación, incide decisivamente en la configuración definitiva y consolidación de la política pública deportiva, que profundiza el desplazamiento y aniquilación del juego a través de un proceso progresivo de su conversión en deporte.

**Comienza** con el estudio de políticas públicas deportivas que tienen al deporte como elemento central en torno al que giran y se articulan la salud y la recreación, para demostrar que profundizan el desplazamiento y aniquilación del juego, a través de dos

procesos articulados, simultáneos e inter-relacionados: **1)** Convencimiento e/o imposición a los Estados de ignorar lo lúdico como política pública y ejecutar políticas públicas deportivas que absorben el juego y lo convierten en deporte: Caso Venezuela en 1999-2010. **2)** Apoyo Tácito-Expreso estatal a eventos donde el deporte es el protagonista y se difunde la ideología convertida en creencia generalizada y convicción irrestricta de que es el juego: Casos Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA y Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas (JMPI).

En contrapartida al silencio positivista, la concepción crítico-analítico-totalizadora en el **Capítulo Siete** explica el reajuste operativo-estructural y de las relaciones de poder en el fútbol mundial, descubierto públicamente en 2021 con la propuesta de Superliga europea y apuntalado por la irrupción-propuesta de China para ser potencia económica, mediática y competitiva, apoyada -al menos inicialmente- por la Liga Española de Fútbol y el Club Real Madrid.

**Concluye** planteando si el reajuste de poder en el fútbol al incidir con seguridad en todo el deporte, ¿Cómo puede afectar al juego? ¿Profundiza la conversión del juego en deporte?, realizando las primeras reflexiones al respecto.

Finaliza el texto con el **Capítulo Ocho**, dejando planteado: ¿Qué actitud tomar, cuáles acciones a realizar para enfrentar la aniquilación en desarrollo del juego? ¿O no hacer nada?. Proponiendo resistir, enfrentarla y se exponen dos experiencias alentadoras de cultivo del juego, que pueden ser útiles como referentes para adelantar iniciativas que reivindiquen su vigencia y valor, pleno de humanidad, que alimenta lo mejor de las personas.

**CAPÍTULO UNO**

**APROXIMACIÓN A VISIONES Y ABORDAJES**

**SOBRE EL JUEGO**

Partiendo de su raíz etimológica, se hace una aproximación a las visiones y abordajes sobre el juego. El inventario realizado comprende:

- Síntesis teórico-histórica.
- Síntesis de la posición de Huizinga.
- Resumen de las concepciones existentes a fines del siglo XX y en el XXI.



## PARTE UNO

### RAÍZ ETIMOLÓGICA DE LA PALABRA JUEGO

“El latín tiene tres voces sinónimas para significar la idea del juego: *ludus*, *lusus* y *jocus*. Una de las principales diferencias entre las dos primeras, es que *ludus* envuelve la idea de ganancia, y *lusus* la de distracción o entretenimiento agradable: *Ludus lucri*; *LUSUS voluptatis*, dice Richter. *Jocus* se refiere más bien a las palabras que a la acción, y sobre todo se opone completamente a *serio*, oposición que no existe e respecto de *ludus* y *lusus*. *Jocum vero accipimus quod est contrarium serio*, dice Quintiliano. - De *joco*, ablativo de *jocius*, está formada nuestra voz *juego*, en francés *jeu*, en catalán *joch*, y en italiano *giuoco* o *gioco*. D. y c. — *Chocante*, *Chocar*, *Chocarrero*, *Chueca* (V.), *Jocoserio*, *Jocoso*, *Jocúndidad*, a., *Joglar* ó *Juglar*, *Jugada*, *Jugador*, *Jugar*, *Jugarreta*, etc”. (Monlau 2013: 310).

Juego y Jugar según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) es:

“Acción y efecto de jugar por entretenimiento. Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades / Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde / Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad / Utilizar algo tocándolo o moviéndolo sin un fin determinado o sólo para entretenerse / Usar los miembros corporales, dándoles el movimiento que les es natural / Travesear, retozar / Fiestas y espectáculos públicos que se celebraban antiguamente”(DRAE 2020a,b).

## PARTE DOS

### INVENTARIO SOBRE EL ABORDAJE DEL JUEGO

#### I.- Enfoques sobre el juego

Cañeque se pasea por diversas visiones sobre el juego:

**F. Schiller (Cartas sobre la educación estética del hombre 1795):** “Quede bien entendido que el hombre sólo juega en cuanto es plenamente tal, y sólo es hombre completo cuando juega”. **Wundt (1866-1889):** “El juego es el niño del trabajo, no hay forma de juego que no encuentre su modelo en alguna ocupación seria que le precede en el tiempo”. **Freud (1915-1923):** “...cada niño, en su juego...crea un mundo propio..., reordena las cosas...en una nueva forma que le agrada [...] Lo opuesto al juego no es lo serio sino lo real...A pesar de...la emoción que caracteriza al mundo lúdico, el niño establece...su diferencia y experimenta placer al unir sus objetos y situaciones imaginarias con las...tangibles y visibles del mundo real. Esta unión es lo que diferencia el juego de la fantasía [...] La actividad lúdica está determinada por un deseo,...de ser grande, el niño siempre juega a ser grande e imita ...la vida de los adultos [...] El niño no tiene motivos para ocultar su deseo de ser adulto... Entre las peculiaridades psicodinámicas del juego se destacan: a) se basa en el principio del placer; b) logra la transformación de lo pasivo en activo, merced a lo cual el niño obtiene la vivencia de dominio de sus experiencias traumáticas; c) satisface la compulsión a la repetición por el aprendizaje que con él se logra y por el placer derivado de la repetición misma”. **Melanie Klein (Contribuciones al Psicoanálisis. El Desarrollo de un niño. 1921):** “Los juegos y las fantasías en que se basan, son una elaboración de la escena primitiva”. **José Ortega y Gasset (El tema de nuestro tiempo.1923):** “El juego es un esfuerzo, pero que no siendo provocado por el premioso utilitarismo que inspira el esfuerzo impuesto por una circunstancia del trabajo, va reposando en sí mismo sin ese desasosiego, que infiltra en el trabajo la necesidad de conseguir a toda costa su fin”. **F. J. J. Buytendijk (1935):** “Tanto el animal como el hombre juegan con imágenes: la imagen es la expresión misma del carácter *páthico* que el sujeto proyecta sobre la realidad; es esencialmente ficción, combinación espontánea y símbolo”. **Lin Yutang (1943-1988):** “Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y que no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador”. **D. W. Winnicott (El juego en la situación analítica. En Exploraciones psicoanalíticas I. 1954):** “El jugar tiene un lugar y un tiempo... No se encuentra adentro [...] tampoco está afuera. [...] Jugar es hacer, [...] Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia. [...] En él, y quizá sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores”. **S. Fraiberg (Los años mágicos. 1959):** El juego es un sitio donde los sueños prohibidos pueden renovarse eternamente, donde la magia y la omnipotencia pueden ser practicadas sin daño, donde los deseos traen su propia gratificación. **R. D. Laing (1960-1971):** Están jugando un juego. Están a que no juegan un juego. Si les demuestro que veo que están jugando, quebraré las reglas y me castigarán. Debo jugarles el juego de no ver que veo el juego. **Florencio Escardó (1966):** “El juego comienza por ser en el bebé una actividad vital muy poderosa que encauza el entrenamiento motor, postural, sensorial y la comunicación con el mundo externo. Poco a poco va adquiriendo poderosas cualidades psíquicas y centra la época del pensamiento mágico y de la simbolización, para llegar...a ser la escuela de la actividad organizada y la aceptación de reglas, compromisos y sanciones”. **Aberastury (1968):** “El mundo lúdico se origina en los primeros juegos de pérdida y recuperación, encuentro y separación”. **S. Lebovici-Diatkine (Significado y función del juego en el niño 1969):** “El juego es una expresión del llamado al otro y en particular al adulto, al que el niño imita o contraría y al que luego reemplaza por la regla del juego”. **Henri Wallon (1979):** “En el juego puede entrar la exigencia y la liberación de cantidades mucho más considerables de energía que las que pediría una tarea obligatoria. [...] La característica principal del juego en el adulto parece residir en el permiso” (Cañeque: 1991).

## II.- “El juego en el pensamiento de destacados estudiosos” (Cañeque 1991): Síntesis teórico-histórica sobre el juego

“Existen las teorías clásicas (**Spencer 1855-Hall 1893 y Gross 1898**) que logran... arribar a la revalorización del **juego como variable importante y dependiente de la personalidad**. Teorías más modernas, como las de **Buhler (1928), Piaget (1971), Erikson (1950), Chateau (1946)** centran sus encuadres en los **aspectos psicológicos y en la importancia que reviste el juego para el desarrollo infantil**....Piaget como ejemplo, encara el estudio del juego a partir del proceso cognitivo mismo...

**La primera obra que trata...el juego en forma sistemática es Homo Ludens de Johan Huizinga...** (Holanda) allá por **1938**....Cabe señalar, entre otros: su definición...y el planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, algunas consideraciones importantes sobre las relaciones entre el mito y el juego, etc...El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.

**Otra obra...pionera...es la Teoría de los juegos de Roger Caillois** aparecida en Francia en **1958**...: La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto [...] El juego, aun bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo [...] Es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra. Por esto se diferencia del trabajo o del arte. Al final de la partida todo puede y debe quedar igual que como estaba, sin que haya surgido nada nuevo.

Desde el comienzo hay una adhesión total a la definición del juego que adopta Huizinga...crea una clasificación de juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico y presenta un armado conceptual... acerca de las perturbaciones de juego más importantes de nuestro tiempo” (Cañeque: 1991).

A los que agregamos:

“**Bally (1964)**: El origen del juego se encuentra en la conducta instintiva pero se hace posible... cuando las coacciones instintivas se relajan. Este relajamiento se le garantiza al... hombre por la seguridad en el entorno familiar y por la seguridad social... que proporciona el margen en el que tiene su sede la libertad... que no puede existir sin un determinado orden... Mientras la libertad pregunta por aquello de lo que debe estar libre, el orden se basa en la pregunta del para qué de la libertad. A la libertad, por tanto le corresponde una cierta extensión que constituye su margen. Es el margen del juego de la libertad... El juego es el movimiento de la libertad” (Bally 1964: Resumen).

Para **Lorenz (1903-1989. 1963)**, el juego es “Un ejercicio probatorio de nuevas cosas en situaciones nuevas... La facilidad y espontaneidad de la acción es un aliciente esencial del juego... A esta facilidad de cambio se deben la inagotable diversidad que se aprecia en los juegos infantiles, la facilidad con que se prolongan sin decaer apenas, y la animación con que transcurren... El juego es más importante en las especies animales que combinan un equipo mínimo de movimientos instintivos con un máximo de aprendizaje exploratorio... Toda investigación material, observa... verificada o dirigida por un científico humano es conducta inquisitiva, conducta apetitiva en actuación libre. En este sentido es comportamiento lúdico. Nadie que haya experimentado en sí mismo la suave transición desde el juego curioso infantil a la obra de la vida científica, pondrá en duda la identidad fundamental entre juego e investigación. Lo que hace el científico en su laboratorio quizás no sea otra cosa que jugar” (Secadas 2018: 15/33/67/79).

**Bateson (1955)** “considera la situación lúdica como un fenómeno en que ‘las acciones del juego’ denotan cosas distintas de las de ‘no juego’.... En el sueño o en la fantasía... el soñador no maneja el concepto ‘falso o irreal’..., no hace metaafirmaciones... generalmente ignora que está soñando. Pero en el juego, debe recordar a menudo ‘que esto es un juego, que va de broma’... Esto es precisamente lo que constituye un metamensaje, es decir, un mensaje acerca de otro mensaje, como si al gritar ‘¡ muere, maldito !’ añadiera con los gestos el mensaje: ‘u no es de veras, Va de juego’” (Secadas 2018: 37-38). “Identifica en el juego una plataforma para el ejercicio de habilidades metacomunicativas. Todo lo que viene dicho en el contexto ‘estamos jugando’, asume un significado no literal que consiste en comunicar

algo que no existe. Así aprende la metacomunicación que posteriormente usará en otros ámbitos que no son el juego” (Wordpress 2012).

### III.- Síntesis de la posición de Huizinga sobre el juego:

Para García Blanco, **Huizinga** introdujo

“el juego en el lenguaje antropológico, considerando que el hombre...también era HOMO LUDENS...El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo...**Callois**...considera que dicha definición sólo atiende a la estructura externa del juego” (García Blanco1995: 125-127).

Según Velásquez, **Huizinga** “comienza su obra diciéndonos que el juego es más antiguo que la cultura... Transcribo las definiciones” del Homo Ludens” (Velásquez: 2017):

“El juego...es una acción libre ejecutada como sí y sentida como situada fuera de la vida corriente,...puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga...provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual...Aunque todos los pueblos juegan y lo hacen de una manera extrañamente parecida, no siempre la palabra juego, abarca el mismo sentido universal en el lenguaje de los pueblos. **Así llega a darnos una nueva definición, recogiendo el sentir de los idiomas europeos modernos:** El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Así definido **nos dice Huizinga** que puede recoger todo lo relacionado con los juegos de los animales, de los niños y de los adultos: juegos de fuerza y de habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones” (Ídem).

### IV.- Concepciones sobre el juego a fines del siglo XX y en el XXI

Cañeque precisa que no existía en el mundo occidental, a fines de los 80 y principios de los 90’, una teoría completa y universalmente aceptada sobre el juego. Partía de reconocer su grado de complejidad, para afirmar que el juego se presenta como un proceso continuado

“de acción en estructuras gestálticas, que no resiste en su estudio, método analítico, conductista o lógico. Dentro de este mar de dificultades nos alienta el saber que los principales teóricos del mundo, desde diferentes áreas (tales como la Filosofía, la Antropología, la Medicina, etc.) consideran al juego como necesidad prioritaria del ser humano y, al constatar la universalidad del fenómeno y su importancia, reclaman una revalorización inmediata” (Cañeque: 1991).

Destaca a R. Testayre (1987), quien concibe el desafío como elemento esencial:

“**a)** El juego nace del deseo del jugador... existe en el acto...es selectivo...**b)** El desafío...surge desde la posición subjetiva del jugador...de su relación...con el objeto externo...No es voluntario, a pesar de que todo juego se inscribe en la realidad exterior. **c)** El objeto real es un objeto pretexto, es un cebo del motivo y no la motivación...**d)** El juego se agota si no hay creatividad sobre el desafío...se muere si el

desafío externo se realiza...e) Al repetir la apuesta externa, el jugador regula su objeto interno, dándole más libertad...f) El desafío inconsciente (deseo-tensión) conduce al desafío consciente...y esto revierte sobre el material inconsciente...g) El jugador y...sus deseos, rechazarán...la realidad externa que no pertenezca al...propio juego. h) El juego es una forma de intentar equilibrar el principio del placer y el principio de realidad. ...En ese equilibrio...se encuentra la regla del juego, fundamento...de la actividad lúdica. Pero ella, a su vez, sólo existe en tanto es jugada” (Cañequé: 1991).

Considerando el desafío como elemento esencial y el desenvolvimiento del proceso lúdico con el mayor grado de libertad, Cañequé (1991):

### 1) Define las características del juego como cualidades que presenta el proceso lúdico

“cuando se desenvuelve en su modelo original, es decir, cuando opera con el mayor grado de libertad en su desarrollo...Son: 1)...se articula libremente... 2) La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia,...se estructura mediante una combinación de datos reales y...fantaseados. 3) Su canalización es de destino incierto...no prevé pasos en su desarrollo ni...desenlace...la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas. 4) Es improductivo...no produce bienes ni servicios...su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final. 5) Es reglamentado...durante su transcurso se van estableciendo convenciones o reglas..., en forma deliberada y rigurosamente aceptada. 6) Produce placer...promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión” (Cañequé: 1991).

### 2) Define el espacio y tiempo de juego

“Es importante considerar...que, frente a cualquier grado de formalidad u organización..., **se conviene entre los jugadores un espacio y un tiempo de juego**...En los juegos más organizados, la partida empieza y termina directamente a una señal, la duración se fija...de antemano y se delimita el lugar geográfico. En los juegos más libres, aquellos que se acercan al modelo *en su expresión original*, los tiempos, las reglas y el lugar se van fijando en el *aquí* y el *ahora*. En cualquier situación, es penado o castigado el jugador que violenta los tiempos y espacios acordados grupalmente” (Ídem).

### 3) Explica la generación de un campo lúdico autorregulable "per se", donde

“los jugadores...determinan en forma libre y espontánea los momentos de excitación y tensión,...de calma, ensimismamiento o relajación. Las vivencias de competencia, persecución, amor, miedo, etc., eligen formas...de descarga en cuya culminación dan nacimiento a expresiones afectivas opuestas...En un campo de juego no interferido, no dañado, no interrumpido, el grupo y la persona logran un equilibrio óptimo...(tensión, relax - tensión, relax...)” (Ídem).

### 4) Precisa que para abrir o habilitar un campo de juego es necesario permitirlo y permitírsele, es decir, disponer del permiso de juego:

“Permiso de juego...sería decir y sentir: *una persona o un grupo pueden jugar aquí y ahora a lo que necesiten, a lo que tengan ganas y posibilidades de jugar*. Sólo se juega si se quiere, cuando se quiere; el tiempo que se quiere y con lo que se quiere. Esta intención se puede vehicular desde el espacio y el tiempo de juego,...las vestimentas de los jugadores,...tipo de juguetes o materiales a usar” (Ídem).

García Blanco en 1995 expone su visión del juego:

“Es algo connatural a la esencia del hombre...no posee ninguna finalidad utilitaria...forma parte de lo biológico...Es decir,...pertenece a la genética del ser humano...Todos somos, pues, portadores del juego; y...antes de ser sometidos al programa cultural que nos haya tocado vivir, el juego es denominador común...es espontáneo, libre...La libertad pertenece a la esencia misma del juego...Diremos también que es intemporal. El hombre, en tanto que hombre, ha jugado siempre...el juego forma parte de lo más atávico de la persona...El juego carece de cualquier tipo de connotación por mucho que alguna sociedad se empeñe...El juego en sí mismo es neutro...El valor natural del juego es tan inmenso que incluso entronca con los ciclos naturales” (García Blanco 1995: 125-129).

Para Skliar, en **2000**, el juego es una

“Actividad diferenciada...desarrollada en un espacio y en un tiempo determinados, portadora de legalidades y reglas propias distintas a las del mundo corriente. El jugar es una actividad simbólica (se desarrolla...en el plano de un *como si...*) y absolutamente libre, en cuanto a la elección y el deseo del jugador...Se ubica en un plano intermedio entre la fantasía y la realidad...Trasciende los tiempos y los espacios...El juego contextualizado en un momento histórico y social. Un juego, como cualquier otra práctica, construye la historia. La cultura y el juego mantienen una relación dialéctica, es decir se modifican y rehacen constante y dinámicamente” (Skliar: 2000).

Velázquez, en **2017**, lo define como “función del ser vivo que no es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente” (Velásquez: 2017).En **2019**, según García Sánchez:

“Por juego puede entenderse el conjunto de las actividades que el hombre libre, despreocupado de las obligaciones y premuras materiales, lleva a cabo en el ámbito del tiempo y el espacio lúdicos. Puede considerarse como lo alternativo o lo sucesivo al trabajo y al cabo, a lo que requiere esfuerzo; también como lo contrario y opuesto a la vida cotidiana de la gente corriente que es la que se halla atravesada por la necesidad y que caracteriza al mundo de los medios y de la instrumentalización” (García Sánchez: 2019).

**CAPÍTULO DOS**

**RELACIÓN JUEGO-DEPORTE:**

**DESDE LAS CONCEPCIONES POSITIVISTA**

**Y CRÍTICO-ANALÍTICO-TOTALIZADORA**

Se precisa la relación Juego-Deporte desde las Concepciones Positivista y Crítico-Analítico-Totalizadora:

- El Positivismo parte de concebir el deporte como apolítico, neutral, natural-eterno, creación individual y positivo, para: **1)** Cuestionar de manera encubierta o disimulada la distorsión coyuntural que produce en el juego. **2)** Debatir la relación que establece con el juego de manera clara y sin disimulo alguno.
- La visión Crítico-Analítico-Totalizadora concibe el deporte como creación o producto socio-histórico y escenario de poder, considerando de carácter estructural los efectos, distorsiones, que produce en el juego.



## **PARTE UNO**

### **RELACIÓN JUEGO-DEPORTE SEGÚN EL POSITIVISMO**

**CONCEPCIÓN POSITIVISTA: EL DEPORTE ES APOLÍTICO, NEUTRAL, NATURAL-ETERNO, CREACIÓN INDIVIDUAL Y POSITIVO** (Altuve 2020a: 32-37)

El positivismo:

- Considera que el deporte es apolítico, neutral, inofensivo, transparente, igualitario, fraterno, es un fenómeno natural y eterno, intrínseco a la naturaleza humana.
- Concibe el deporte moderno (surgió con los JJ.OO. Modernos) como derivación automática del deporte antiguo (JJ.OO. Antiguos) y creación individual, producto del esfuerzo, voluntad, dedicación, sacrificio y trabajo del Barón Pierre de Coubertin.
- Considera que, en tanto fenómeno positivo, el deporte no puede ni debe ser sometido a ningún tipo de cuestionamiento de fondo teórico-conceptual; sus problemas son concebidos como distorsiones corregidas por su propia dinámica, puede discutirse la forma, más no el fondo. Por lo tanto, lo necesario e importante por estudiar de él son sus aspectos técnicos, estadísticos y físicos, con el objetivo de mantener y reforzar su carácter positivo.

Se completa la conceptualización positivista:

- Considerando como deporte a todo aquello que involucre esfuerzo físico con fines diversos (salud, educación física, juego, recreación, placer, rendimiento-récord-campeón) y donde se establecen o no comparaciones de cualquier naturaleza entre los participantes. El núcleo central de este concepto son las actividades cuyo fin es comparar rendimientos corporales para registrar récords y designar campeones (D-R-R-C).
- Derivados o desprendidos de esta raíz conceptual o concepto base, se crean amplios e ilimitados conceptos (Deporte recreativo, Deporte indígena, Deporte penitenciario,

Deporte masivo, Deporte participativo, Deporte escolar, Deporte de la tercera edad, Deporte para la salud, Deporte para todos, Deporte tradicional...). Pero, son conceptos sin autonomía e independencia, sin dinámica propia, porque la lógica y sentido de su contenido viene dada por la referencia obligada que hacen al D-R-R-C (comparar rendimientos corporales para registrar récords y designar campeones). Tienen en común la primera palabra, Deporte, su homogeneidad viene dada por explicarse únicamente en su relación con respecto al D-R-R-C. De allí la dificultad, la imposibilidad de presentar argumentos que expliquen lo semejante y lo distinto de unos conceptos con otros, quedándose la explicación en lo meramente operativo y en las características de los usuarios (edad, ubicación social...), etc.

El positivismo está signado por la elasticidad conceptual, al utilizar un concepto-base ramificado que sirve para designar cualquier cosa y exactamente nada. Esto no es fortuito, es la manera de impedir el análisis profundo y cuestionamiento crítico del fenómeno deportivo. Su asimilación masiva se ha traducido en desconocimiento generalizado de la esencia del deporte, es el fundamento, soporte, de la unanimidad social existente en la visión-acción de lo deportivo y de la formulación-ejecución de la política pública deportiva de los Estados nacionales. Y sirve para desmovilizar a la población, creando la ilusión de la existencia de un escenario social donde no existe el conflicto, intereses diferentes y lucha de poder.

### **CONCEPCIÓN POSITIVISTA SOBRE LA RELACIÓN JUEGO-DEPORTE**

Se manifiesta de dos maneras inter-relacionadas, complementarias y simultáneas:

#### **I.- Cuestiona la distorsión producida en el juego por el deporte, omitiéndolo o sin mencionarlo clara y directamente**

Se expresa como:

##### **1) “Creencias que han impedido un abordaje correcto al tema del juego”:**

“Frente a los juegos reglados de competencia, hay una costumbre...de no tolerar los resultados... Aparece una tendencia a...violar éstos, para no encontrarse con la aprobación o desaprobación social frente a la dupla perdedor-ganador. Esto trae...resistencia hacia el juego...Existe una inclinación...a valorar o demandar...juegos que reportan utilidad, sea ésta...comercial, afectiva, intelectual, etc. Esta búsqueda lleva a resultados efectistas que impiden profundizar en los aspectos vitales del juego y disfrutarlos. La sociedad aprueba...la conducta lúdica de sus ídolos (baile, tenis, fútbol, etc.). No repara...en la pobreza imaginaria o catártica...en las multitudes. Ovacionan a otros, sin permitirse siquiera una aproximación mínima al modelo, que no sea la de delegar deseos” (Cañequé:1991).

##### **2) Cuestionamiento a la concepción terapéutica del juego que lo considera como**

“recarga emocional, física y psíquica del desgaste cotidiano, *intermezzo* reparador acentuado con la segunda revolución industrial en el siglo XIX y en el siglo XX con la aparición del fenómeno *gente*, de los fines de semana, espacios de consumo y divertimento lúdico que seducen y fascinan diluyendo la fatiga” de la cotidianidad. Cuando la idea de utilidad se profundiza, “más se radicaliza la segregación del juego y del arte como... independientes del provecho cotidiano. Todo ello... conlleva a una noción aún más devaluada y pobre del juego y del arte, por lo que la unidimensionalidad del progreso, mercado y productividad, del crecimiento material indefinido no puede por menos que tratar de reducir el área de dichas actividades, que suponen un escarnio para el trabajo, tachándolas ideológicamente de inmorales y asociales” (García Sánchez: 2019).

## II.- Debate la relación aludiendo directamente al deporte

García Blanco (1995) parte de la interrogante “¿Son juegos los deportes?”:

“Han coexistido en la historia. Si se desea buscar la paternidad del deporte..., es preciso acudir a los juegos antiguos... en principio se encuentra el juego, como actividad libre, instintiva, espontánea, sin límites de espacio, tiempo, o sexo; posteriormente, dado el carácter agonista... la actividad lúdica desemboca en la... deportiva. El deporte... en su origen es juego, y juego será siempre que se practique de forma espontánea y natural; otra cosa son los deportes modernos, mediatizados por intereses materiales, en los que el carácter lúdico sólo se da, y no siempre, entre los espectadores y con carácter excepcional entre algún practicante... ¿Es posible jugar a un deporte?... El futbolista-deportista... es un trabajador del deporte... El futbolista-jugador disfruta y crea futbolistas ha habido muchos..., pero el *título* de jugador... se concede... a los... espontáneos e imprevisibles,... con creatividad... libertad y genio... se divierten jugando” (García Blanco 1995: 129-132).

Y concluye afirmando que “la actividad deportiva es una decantación de la actividad lúdica” (Ibíd.:130).

Para Velásquez (2017)

“La función agonal... en sociedades, como la griega y la romana, sigue constituyendo un principio social dominante, todas las actividades relacionadas con la competición... La vida medieval, está impregnada de juego competitivo;... el... popular desenfrenado, lleno de elementos paganos..., los juegos de caballería, consagración del caballero, torneo, órdenes de caballería, encarnan el factor lúdico entre esta clase ociosa... La práctica de determinados juegos venía siendo estacional. ... **Actualmente,...** **los juegos institucionalizados y organizados a través de agrupaciones de clubes, se han transformado en deportes** y tienden a practicarse a lo largo del año. Es el gran cambio que se produce... a partir del siglo XIX. Mientras el mundo del juego infantil se empobrece y pierde toda la riqueza lúdica que poseía, **el mundo del juego deportivo moderno**, cada vez más amplía sus posibilidades, introduciendo... nuevas alternativas deportivas, que... están sacadas... del mundo del juego... los juegos que se han difundido a lo largo de este siglo y los que están surgiendo..., **son juegos deportivos** adaptados a los intereses culturales de la gente de ahora y si tienen éxito, ... es porque se acomodan a las formas modernas de hacer deporte (a través de clubes y sus agrupaciones)... **En los últimos años**, hemos visto... un intento de eliminar la competición dentro del juego. Los defensores de esa teoría vienen a decir que en el juego hay que evitar todas las posibilidades de enfrentamiento o de competición... Está claro, que esta forma de ver el juego, atenta contra uno de sus principios básicos. Al juego y al deporte no se le pueden quitar sus aspectos competitivos, porque es consustancial al propio juego... La competición en el juego deportivo no tiene por qué verse siempre como una actividad de enfrentamiento entre dos o más personas... Huizinga. Actualmente se entiende que se puede competir contra otros pero también se puede competir por superar algo de nuestro entorno... De todas formas, la competición con otras personas o contra otras personas, no tiene por qué contener las connotaciones negativas que algunos le atribuyen, siempre y cuando se respeten las reglas y características del juego. Si el juego en cuestión respeta todos sus principios y se juega con el único objetivo, de disfrutar del propio juego, el juego seguirá siendo un arma muy eficaz para la educación de los jóvenes y un medio de cubrir el tiempo de ocio para todas aquellas personas que lo elijan para disfrutar de su tiempo libre” (Velásquez: 2017).

## PARTE DOS

### RELACIÓN JUEGO-DEPORTE SEGÚN LA CONCEPCIÓN CRÍTICO-ANALÍTICA-TOTALIZADORA

La visión crítico-analítica-totalizadora parte de considerar al deporte como creación o producto socio-histórico y escenario de poder (Altuve 2020a: 46-68; Altuve 2020b: 20-29):

“1) Un **fenómeno histórico y social** que nace, crece, desaparece y resurge con otros contenidos. Ha existido en momentos y sociedades diferentes: del 884 A. de C al 393 D. de C. en el esclavismo y desde 1896 hasta hoy en el capitalismo. En ambos casos es una competencia cuyo objetivo es designar un campeón o ganador, pero, en el capitalismo, alcanzar o implantar una marca o récord es tanto o más importante que la designación del campeón, más que ganar lo que interesa es con cuánto se gana; también es muy diferente la significación social y la institucionalidad. La sociedad funcionó sin deporte hasta la irrupción del deporte antiguo, que tuvo una duración máxima de 1.277 años; luego, tuvo 1.503 años sin deporte y hoy tiene 123 años de deporte moderno. 2) Gestado, creado y conformado en un momento del desarrollo de la sociedad, está en permanente interacción con los demás fenómenos sociales, transformándose al mismo ritmo que lo hace la sociedad a través de la historia, formando parte e incidiendo en ese proceso general de transformación, alimentando y alimentándose en ese proceso de cambio. Responde a intereses sociales específicos, cumple determinadas funciones en los distintos momentos históricos y, por lo tanto, ha tenido y tiene relaciones e implicaciones políticas, económicas, sociales, culturales, etc... **Es una esfera de poder y como tal debe asumirse**” (Altuve 2009: 8-9).

Para cuestionar la concepción positivista de la relación juego-deporte:

--- Cañeque (1991) tácita e indirectamente menciona al deporte. Su desconocimiento del fenómeno deportivo la lleva a reducirlo o identificarlo como “creencias”. De aquí parte y se desprende la superficialidad y carácter limitado de su crítica.

--- García Sánchez (2019) cuestiona la concepción terapéutica del juego y reconoce que se produce en el marco de la agudización del “terapeutismo”-a fines del siglo XIX y en el XX. Desconoce que el deporte moderno (y por eso no lo menciona) se convierte en el intermezzo reparador o terapeuta -por excelencia- de la vida cotidiana, en la medida que se consolida en la sociedad, profundizándose como tal desde la década de los 70.

--- García Blanco (1995) y Velásquez (2017) abordan explícitamente la relación juego-deporte. No consideran los sentidos, significación e institucionalidad del juego y el deporte en la sociedad a través de la historia. Por lo tanto:

- No es cierto que el juego desemboca naturalmente en el deporte. Es verdad que el deporte está influenciado por el juego (como también por las demás prácticas corporales humanas), pero, surge y se conforma con sentidos, significaciones e institucionalidades diferentes al juego, en sociedades y momentos históricos distintos: deporte antiguo en el esclavismo y deporte moderno en el capitalismo. En ambos casos la práctica deportiva es diferente y opuesta a la lúdica (Altuve: 2009)
- No existe futbolista-deportista y futbolista-jugador. Los jugadores son la expresión de una maquinaria que produce espectáculo y donde todo o casi todo está previsto para lograrlo; la creatividad, libertad y genio si y sólo si son validados en la medida que contribuyan al éxito del espectáculo. El deporte está signado por el movimiento programado, que es lo opuesto al juego.
- La competencia en el juego es parte de su dinámica de libertad y placer. La competencia deportiva como expresión del movimiento programado, no libre, tiene como objetivo designar un(a) campeón(a) y registrar un récord, una marca.



## **CAPÍTULO TRES**

**SENTIDO Y SIGNIFICACIÓN SOCIAL, ELEMENTO  
DEFINITORIO DEL JUEGO SEGÚN LA CONCEPCIÓN  
CRÍTICO-ANALÍTICA-TOTALIZADORA. CASO**

**DE AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE**

Con la descripción y análisis de una muestra de juegos indígenas previos a la invasión europea y de juegos mestizo latinoamericanos y caribeños, se demuestra desde la Concepción Crítico-Analítico-Totalizadora que el sentido y significación social del juego es el elemento que define su condición; asimismo, se destaca el valor socio-histórico cultural del juego en América Latina y El Caribe y la dimensión formativa integral que históricamente ha tenido y sigue teniendo.

Finalmente, la versatilidad, capacidad del juego latinoamericano y caribeño de “auto-crearse” y re-crearse constantemente, es demostrada -al menos- en Ecuador y Venezuela donde el mestizaje lúdico histórico en el siglo XX crea nuevos juegos a partir del deporte, desde algunas disciplinas deportivas específicas.



## PARTE UNO

### JUEGO INDÍGENA, PRÁCTICA LÚDICA ANCESTRAL

En la época que va entre el Medioevo y el Renacimiento, de la cultura física en los siglos XVIII y XIX,

“La condena de la Iglesia pesó por siglos y el hombre europeo vivió constreñido al abandono físico más absoluto. Durante siglos, los pueblos continentales trataron en lo posible de suponer que el hombre carecía de cuerpo. Y como una de las buenas cualidades de éste consiste en que cuando está sano parece ausente, no se le nota, al punto de que se diría que no existe; el hombre moderno llegó a tenerlo en cuenta sólo cuando tenía dolor. Para facilitar el escamoteo de nuestra corporalidad, se lo tapó. En el siglo XVIII, hasta el cabello es cubierto con una peluca” (Vidart 1986: 290).

Por eso, a fines del siglo XVI en Europa y, muy especialmente en España, lo lúdico se centra en la caballería y en algunos otros pasatiempos y diversiones de la nobleza, existiendo también los llamados *juegos de manos o juegos de villanos*, reservados a los pobladores de las aldeas. En cambio, en la vida cotidiana indígena el juego era una constante, siempre estaba presente, las comunidades indígenas tenían y tienen una extensa e intensa práctica lúdica, resumen una experiencia milenaria en materia de juego.

La muestra de juegos indígenas previos a la invasión europea fueron recolectados y sistematizados con una metodología que comprendió **localizarlos, determinar los materiales utilizados, participantes y duración, realizar la descripción y analizar la significación social**. Su síntesis se expone inmediatamente (Altuve 1997: 55-109).

#### JUEGOS DE PELOTA DE GOMA: CREACIÓN AMERICANA

Todos los juegos de pelota de goma capaz de botar y de movimiento vivo, son patrimonio de exclusivo origen americano:

“Las plantas que producen caucho, goma natural, de mascar o chicle, pertenecen a la flora...americana, con la excepción de la goma arábiga producida en la Península Arábiga. Es una sustancia viscosa, disuelta...en el agua que se utiliza como pegamento. El caucho o hule es una sustancia elástica insoluble en el agua, circula por los vasos lactíferos de ciertos árboles..., líquido, generalmente lechoso, del cual se obtienen distintos tipos de goma vegetal. Por ejemplo, de la gomorresina que fluye del árbol del **chicozapote** al practicarse incisiones en su tronco, se elabora la goma de mascar o chicle, conocido y masticado por los mesoamericanos desde hace miles de años. Lo relativo a la goma vegetal fue conocido y aprendido por los europeos en América. Antes de 1492, en Europa las pelotas eran vejigas de animales llenas de aire y cubiertas con cuero, pelotas de paja e, incluso, de madera” (Altuve 1997: 95).

Los toltecas, con mucha anterioridad a la civilización azteca, practicaron con pasión los juegos de pelota y dejaron como herencia histórica a su paso canchas de singular belleza: “Hoy tenemos absoluta seguridad de que hace por lo menos, 3.500 años, existían en América juegos con pelota de goma. Al menos desde el tiempo de los llamados Olmecas arqueológicos, cuyo nombre precisamente quiere decir **los hombres o habitantes del país de hule**, allá en el Golfo de México” (Beron, Magrassi y Radovich 1982/1985: 2).

Cuando Europa invade América han pasado más de mil años de la desaparición de las olimpiadas griegas, iniciadas en el año 884 o hacia el año 776 A. de C.: “En el 393 D. de C. Teodosio I ordenó su suspensión y ya se encontraban en declive; en el 395 D. de C. Olimpia fue arrasada por los godos de Alarico; en el 426 D. de C. Teodosio II ordenó prender fuego a los templos sagrados, dos terremotos completaron la obra y siglos después las inundaciones del río Alfeo sepultaron a Olimpia ocho metros bajo tierra” (Altuve 1997: 95).

Europa contempló por vez primera en México los gigantescos estadios aztecas, cubiertos de público que apostaba y gritaba entusiasmado, con lo cual quedó deslumbrada por estos espectáculos. Bernal Díaz del Castillo, sitiador de Tenochtitlán, señalaba: “Entre nosotros hubo soldados que habían estado en muchas partes del mundo; en Constantinopla, y en toda Italia, y en Roma. Y dijeron que plaza tan bien comparada, y con tanto concierto, y tamaño, y llena de gente, no la habían visto jamás” (Machicote 1994: 133/138).

“Las canchas de juego de pelota, junto con los objetos que utilizaban en el juego, son evidencias de que en el mundo de las Américas, existían equipos que jugaban frente a multitud de aficionados...para los aztecas y los mayas era uno de los aspectos más importantes de su cultura” (OEIECC 1991: 55).

Veamos una muestra representativa de juegos de pelota de goma.

### **I.- Palin Mapuche**

Creado en Chile por los **mapuches**, lo jugaron también los: **Mapuches** en Argentina, desde el Plata a los Andes y del Chaco a la Patagonia; **Guaycurúes** del Chaco (llamado **Toi, Elemrak y Lerema**, por **tobas, pilagá y mocovíes**, respectivamente); **Patagones**, con una caña curva o Huinú; **Pampas** de La Pampa húmeda, del sur de Santa Fe, el de San Luis, el noroeste de La Pampa, y Buenos Aires hasta Bahía Blanca) (Altuve 1997: 56)

“ **1) Participantes:** Dos equipos de 50 jugadores cada uno. Las mujeres eran excelentes jugadoras. **2) Material:** Un terreno rectangular más largo que ancho, alcanzando hasta una proporción de 20:1 y extensión de 1.600 m. de largo y 80 m. de ancho; en el centro hay un hoyo donde se mete la bola antes de comenzar, mide 30 cm. de diámetro y 15 cm. de profundidad; una bola de piedra, madera u ovillo de lana muy apretado y cubierta de cuero fresco, de 3 a 5 cm. de diámetro y de 45 a 60 gramos de peso; un bastón de madera con una leve curvatura en el extremo distal para golpear la bola, mide 1,05-1,22 m. y pesa de 400-1.050 gramos. **3) Duración:** Variable, podía durar varios días. **4) Descripción:** Delimitado el campo de juego y ubicados en el terreno los jugadores con sus bastones, se ordenan en dos hileras de tal manera que cada uno tenga delante su contrario, en una especie de marcación hombre a hombre. Los jugadores se ponen en el centro y, al dar el árbitro la señal, inician el encuentro tratando de sacar la pelota del hoyo para pasársela a sus compañeros. El objetivo es enviar la bola a la parte final del terreno del equipo contrario o meta, anotándose un punto cada vez que se logra (es descontable, si va perdiendo se le resta al que va ganando). El ganador será aquel equipo que obtenga 4 puntos de ventaja” (Altuve 2018a: 16).

El sentido y significación social del Palín mapuche era amplia y diversa:

### 1.1.- Fuchapalin o palinkawih, celebración, fiesta masiva y frecuente, reunión de parientes y amigos

“Una comunidad o **levo** invitaba a otra para un palin...; todos los integrantes participaban en la preparación dirigidos por el **lonko** (cacique). La comunidad anfitriona se hace cargo de los gastos, costumbre llamada **charratun**. La fiesta involucra equipo de jugadores con **nguillatun** (rogativa), música, danza, banquetes y discursos...Las mujeres eran excelentes jugadoras formando equipo con los hombres...Designados los árbitros, los capitanes y demás jugadores confían a dos caciques su apuesta. El resto de la comunidad se incorpora como espectador a contemplar y disfrutar del juego..., también el público apuesta...Concluido el juego, los ganadores tienen derechos a ‘premios’, todos los jugadores ‘toman asiento sobre pellejos o frazadas, cada uno junto con su rival. Luego, comen, beben y se emborrachan’” (Altuve 1997: 57-58/61-62).

### 1.2.- Constituir un momento colectivo de compartir su forma de entender y explicar el mundo. La preparación para el juego, su desarrollo e incluso predecir el resultado, se asociaba con prácticas rituales, los relacionaba con sus dioses y ratificaba sus creencias

“Preparación ritual previa y en el...juego: **a)** Bastones y bolas se sometían a la **dagun**,...curarlos o bautizarlos con sangre de cordero y humo de tabaco, realizada por el adivino o **dagunfe**. Igual se hacía con las armas antes de la guerra y se denominaba **moifentum**. **b)** **Ngillatun** o ceremonia sagrada,... pedir al Dios **Ngenechen** la victoria para la comunidad que ofrece el juego...**c)** **Lawenkura o katanlikan** consiste en introducir polvo...de roca dura o huesos de fiera debajo de la piel de la espalda, hombros, brazos y piernas para adquirir...fuerza en el juego y en la guerra. En la curvatura del bastón se incrustaban uñas de ave de presa o de fieras para que golpeará la bola por si solo con...fuerza y destreza. Los hechiceros llevaban a su morada bolas y bastones para someterlos a...ceremonias secretas y dotarlos del poder de moverse solos...**d)** **Palinperun** o danza...se efectúa durante el juego. La **machi** o sacerdotisa y curandera..., junto a simpatizantes se colocan cerca de la línea de meta por donde su equipo debe convertir las **rayas** o puntos. Cantando y danzando al ritmo del **kultrun** o tambor mágico, **trutruka** (trompeta larga), **pifilca** (flauta), **kulkull** (cuerno de vacuno) y **kaskawila** (sonajeras de bronce y acordeón), pretenden atraer la bola hacia donde están ubicados y así obtener una **raya** o punto para su equipo”. **e)** Una “forma de tratar de predecir el resultado...era meter la bola por usar en el juego, en la boca de la calavera de un difunto. Se hacía de noche, los jugadores montaban guardias mientras eran vencidos por el sueño, si la bola salía fuera de la boca sin ser vista significaba una respuesta positiva o resultado favorable” (Ibíd.: 62-63).

**1.3.- Medio o forma de dilucidar controversias, de decidir importantes asuntos de distinta naturaleza: políticos, militares, etc. El equipo vencedor y la comunidad que representaba adquirirían el derecho de imponer su opinión o criterio**

“Discrepancias políticas o militares tales como ir o no a la guerra, liberar o mantener prisionero a un enemigo, autorizar o no a un misionero para edificar su misión, fueron resueltas por un juego de palin” (Altuve 1997: 63-64).

**1.4.- Como actividad de formación integral, exigía una gran preparación física, era un medio de diversión y entretenimiento, acto de preparación militar y competencia**

“Se preparaban en secreto jugando...partidos de larga duración, en terrenos dispares, en forma semejante a la preparación guerrera. De su extraordinaria condición física derivaba la admiración de los españoles...Un buen jugador era comparable a un buen guerrero, a los jugadores se les llamaba **kona**, igual que los jóvenes guerreros. Un viejo jugador y guerrero de fama, el **kumeichepelo o kumeltuchefe**, se hacía cargo de la preparación física y militar de la juventud. Los hombres, antes de un juego, igual que los guerreros antes de combatir, se sometían durante ocho días a...restricciones como el ayuno, dormir a la intemperie, sangrar las piernas con piedras afiladas,...largas caminatas y carreras, bañarse con agua fría y observar castidad o **ulwentun**...El ambiente de un partido...disputado semejaba una batalla...El palin recreativo podía ser: **a) Pichipalin o palikantum**... preparación para un partido. **b) Kiñelolpalin o kiñepalin**...amistoso con pequeñas apuestas” (Ibíd.: 64-65).

**1.5.- Era reconocido y muy valorado socialmente**

“En la escala social el buen jugador...se encontraba en el mismo nivel que el buen guerrero. Los participantes de cada equipo forman parejas con integrantes del...adversario. La pareja se llama **kon** y al formarse por primera vez con motivo de un juego en una fiesta de palin, **fuchapalin**, adquiría compromiso amistoso que duraba...toda la vida; había jugadores que tenían su **kon** en varias comunidades...El respeto de los ganadores aseguraba el alejamiento de disputas y el peligro de un enfrentamiento armado. De este modo se solucionaban pacíficamente controversias originadas en...una sociedad caracterizada por su...espíritu guerrero...Se jugaba el palin formando parte...de un...programa de actividades sociales”; el juego respondía a motivaciones sociales específicas (Ibíd.: 65)

## **II.- Inao o Linao Mapuche**

A comienzos del siglo XX, el pueblo de Linao, de la comuna de Ancud- Isla de Chiloé, contaba con un equipo de jugadores (Altuve 1997: 70).

- **Participantes:** Hasta 50 por equipo, adolescentes, jóvenes y hombres.  
**Materiales:** Pelota de 15-30 cm. de diámetro, confeccionada de cochayuyo o sargazos (alga marina flotante), cubiertos con lana o cuero; de menor tamaño eran de madera o trapo. Terreno rectangular, plano, de aproximadamente 120m. de largo y 60m. de ancho, marcado con rayas y consta de: *a)* Dos arcos en los extremos para entrar la pelota, centrados en el lado ancho, son varas clavadas en el suelo y separadas

2-6m. b) Una **zona neutral** en el centro, de 5m. de ancho, donde por breves instantes no podía ser tocado por los adversarios el jugador en posesión de la pelota, quien debía pasarla rápidamente a sus compañeros. **Duración:** Prolongado, presentándose partidas de hasta 6 horas. **Descripción:** Se sorteaban los lados del terreno y distribuían los jugadores: rápidos adelante; hábiles para esquivar sus oponentes en el centro; resistentes y fuertes atrás; custodia del arco el más fuerte, grande y valeroso: **tekuto o autayano**. Se inicia en el centro -con un sorteo- designando el árbitro o **rannieve** un jugador para lanzar la pelota hacia arriba que al descender no puede salir de la **zona neutral**. En el descenso todos corren para agarrarla antes de caer al suelo, quien lo logra la protege bajo su axila izquierda corriendo hacia el área del equipo contrario, intercambiándola con sus compañeros hasta que alguno alcance la línea final, aparte y arrolle al **tekuto o autayano**, pase la pelota por el arco y obtenga un punto o **raya o euty**. El equipo atacado o con su área invadida tratará de quitarle la pelota a los adversarios, para convertirse en atacante e invadir el área del equipo contrario. Ganaba el equipo que anotaba más puntos o **rayas** (Altuve 1997: 70-72).

El **sentido y significación social del Inao o Linao mapuche** comprendía:

### **2.1.- Contribuía con mantener una extraordinaria condición física y gran preparación militar**

Realizaban “carreras con cambios de dirección y fintas, durante 15 días...se bañaban de madrugada en cascadas o **traitraiko**. Practicaban el ayuno y la castidad antes de los juegos, en forma similar como...antes de la guerra...Los buenos jugadores aprendían a esquivar cabezazos, puñetazos, los de mayor fortaleza, habilidad y astucia” (Ibíd.: 72).

### **2.2.- Actividad ritual que alimentaba y reforzaba su concepción del mundo**

“El cuerpo de los jugadores y la pelota se frotaba con la sangre y médula del **kamahueto**, animal encantado; se pretendía hacerlos insensibles a los golpes y fatiga...Los cachos del **kamahueto** se enterraban en el...terreno de juego donde se encontraban los arcos con el objetivo de detener la pelota...Antes del encuentro, la curandera o **machi** cantaba el romanceo para encantar la pelota y rociaba agua sobre los jugadores de su equipo para fortalecerlos” (Ibíd.: 73)

### **2.3.- Tenía carácter comunitario y era muy valorado socialmente**

“Los equipos representaban las comunidades, se hacían apuestas de animales, tejidos, platería. El número de jugadores, los árbitros, la presencia de la curandera o machi, el espectáculo comunitario, dan cuenta de la gran importancia social del linao en la cultura mapuche” (Altuve 1997: 73).

### III.- Pillmatum Mapuche-Tehuelche

Autóctono de los **mapuche** de Chile y Argentina y los **tehuelche**, etnia de los **chonik o patagones del sur** argentino. En Argentina, también lo jugaron los **pampas** (el grupo **Taluket, del** oriente y norte) de La Pampa

- **1) Participantes:** Llamados **kudefe**, derivado de **kuden** o juego. En **Argentina:** *a)* En La Pampa eran 12 y más. *b)* En los tehuelches se limita a los jóvenes, 8. *c)* Los ranculches o ranqueles lo jugaban 6, incluidas mujeres que impulsan la pelota con el pie. Entre los **mapuches chilenos** eran 4-12 y más, principalmente jóvenes, muy popular en adultos de ambos sexos, niños y ancianos. **2) Material:** En el Virreinato del Río de La Plata se utilizaban **pelotas** de **mangay**. La pelota o **pillma** de los mapuches chilenos era más grande que la de tenis y algo más pequeña que la de fútbol, se elaboraba de paja comprimida o boñigas envueltas de tela de lana o cuero; también se empleaban plumas, hojas secas, luche, cochayuyo, maderas esponjosas. **El campo de juego:** *a)* En Argentina utilizaban un terreno circular, tendiendo un lazo para formar un círculo de 3,65 m. de diámetro. *b)* Los mapuches chilenos usaban terrenos cuadrados, rectangulares y circulares de hasta 50 pasos de diámetro, delimitados por líneas con lazos o ramas. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** Los **mapuches chilenos** formaban dos semi-círculos o hileras, respectivamente, si el campo era circular o rectangular, quedando cada jugador con un adversario al frente. Se realiza un sorteo para determinar quién inicia lanzando la pelota o **pillma** desde el centro del terreno. El árbitro da la partida y el jugador central lanza la pelota al suelo, toma el rebote, levanta la pierna derecha y pasa la pelota por debajo lanzándola sobre la cabeza. Cuando descienda la golpea fuertemente con la palma de la mano dirigida al pecho de un contrario y: *a)* Si acierta se anota un punto su equipo o el jugador que le pegaron es eliminado. *b)* Si falla porque elude el golpe el adversario, éste para y devuelve la pelota con la palma de la mano para pegársela al jugador contrario del centro, que al ser golpeado en el pecho queda eliminado o se anota un punto el equipo del jugador que le pegó, quien a pasa a ocupar el centro y empezar de nuevo el

proceso. Gana el equipo que primero elimina a todos los jugadores del adversario o anota la mayor cantidad de puntos (Altuve 1997: 67-69).

**Tenía un gran sentido y significación social.** Comprendía valorización de los jugadores, diversión, entretenimiento. Con “participación masiva de la comunidad como jugadores, árbitros y espectadores: ‘Los buenos jugadores causaban...gran algarabía’...Se realizaban fuertes apuestas...Favorecía...la preparación física, militar” (Ibíd.: 69-70)

#### **IV.- Pelota Othomaca**

Los **othomacos** en Venezuela, “vivían en los llanos del Apure, en las islas formadas de las confluencias del Apure con el Orinoco y en pequeñas aldeas establecidas irregularmente, entre otras, de los **guamos y yaruros**, sobre el Apure, el Orinoco, el Arauca y el Sinaruco...es muy probable que ocupasen algunos puntos de la margen derecha del Orinoco, enfrente de la desembocadura del Arauca, junto al cerro Baraguán” (Ibíd.:73).

“**1) Participantes:** Inicialmente 12 hombres por equipo, luego, cuando ingresan las mujeres en similar cantidad son 24 jugadores por bando. **2) Material:** Terreno que permite la colocación de un equipo frente a otro, el radio de acción de juego, era -probablemente- como mínimo 1.100 metros cuadrados. Pelota de caucho y palas de madera de 63 cm. de largo y redonda en un extremo con 15 cm. de ancho. **3) Duración:** Alrededor de 8 horas, las mujeres jugaban unas 4 horas. **4) Descripción:** Ubicados los equipos de hombres, se inicia el juego con el saque por parte de uno y el rechazo del otro, sin utilizar las manos y las piernas para golpear la pelota. Sacar, rechazar, elevar, mantener en el aire, trasladar la pelota de un equipo a otro con la cabeza, hombros, codos, rodillas, nalgas y espalda, constituyen la esencia del juego. Cuando se incorporan las mujeres, al mediodía, golpean la pelota con las palas. Dejar tocar la pelota el suelo o golpearla con las partes prohibidas del cuerpo, son puntos para el equipo contrario. Gana el equipo que acumula la mayor cantidad de puntos” (Altuve 2018a: 17).

El juego recorría toda la vida social, tenía **un sentido y significado** muy profundo:

**4.1.- Formaba parte de la cotidianidad, signado por el carácter ritual y contribuía decisivamente con la formación integral. La vida othomaca todos los días comprendía:**

1) Levantarse en la madrugada a llorar por los muertos hasta amanecer. Luego reina la alegría que se prolonga hasta la noche. 2) Inmediatamente viene la división del trabajo: pescar y cazar -un grupo de hombres- y las mujeres a tejer. Otros hombres juegan pelota y las mujeres se incorporan a jugar al mediodía. 3) Nadar, hacer las necesidades fisiológicas, bailar, cantar, entregarse al amor y dormir (Gumilla 1968: 27-35):

Están presentes en la pelota elementos de carácter ritual: “el anciano que sirve de árbitro y recibe de los jugadores hachas, cuchillos y demás objetos destinados a los vencedores,

‘lleva como insignia un trozo de piel de jaguar, emblema del animal totémico consagrado,... a la luna’ ” (Altuve, 1997: 76-77).

#### 4.2.- Facilitaba la formación integral por ser:

- 1) Elemento clave de recreación y entretenimiento masivamente: toda la comunidad participaba, los hombres se turnaban en las funciones productivas (**era rotativo cazar y pesca-jugar**) y “la participación de la mujer consideraba sus funciones sociales y su constitución biológica, se incorporaba al mediodía y utilizaba la pala para golpear la pelota. El resto de la comunidad, que no iba a pescar o cazar -a buscar la comida- participaban como jugadores, espectadores, árbitros y apostando” (Ibíd.: 75). 2) Muy exigente “en términos de condiciones psico-físicas, implica desarrollar la resistencia, fuerza, agilidad, coordinación, trabajo en equipo, inteligencia, capacidad de improvisación, Y...extremadamente compleja en su organización, funcionamiento, normas, participantes, materiales y duración” (Ibíd.: 76).

#### V.- Pelota o Batos Taíno

“Los **taínos** pertenecían a la familia de los **arawack (arauacos o araguacos)** de América del Sur. Se asentaron en Puerto Rico, Haití, República Dominicana, Jamaica, oriente de Cuba (Maisí, Baracoa) y las Islas Bahamas” (Ibíd.: 77)

“1) **Participantes:** Dos equipos de 20-30 jugadores cada uno, de hombres o mujeres...2) **Materiales:** La plaza o campo de juego llamado **batey**...era de forma rectangular y tamaño variable, siempre mucho más largo que ancho. Se localizaba en el centro del poblado, circundado o cercado por un muro bajo de tierra o por lajas de piedra, de 0,21-0,42m. de altura. Alrededor tenía asientos de madera para los caciques y hombres principales, y de piedra para los demás espectadores...El **batey** tenía un uso múltiple: servía para bailes, danzas, cantares, ejercicios guerreros. La pelota se elaboraba con ‘motas de algodón, fibras de palmera y la pez del fruto del árbol cupey’ o copey. Era pesada, maciza, resistente, de mucho rebote y elasticidad. 3) **Duración:** El **batos** era una actividad predilecta de los **taínos**...La regularidad, el tamaño del terreno y el número de jugadores, lleva a pensar que probablemente...duraba un tiempo más o menos prolongado, algunas horas. 4) **Descripción:** Es...muy semejante a la **pelota othomaca**, con la diferencia de que las mujeres no usan palas de madera sino que golpean la pelota con las rodillas y los puños cerrados...También es muy parecido determinar el ganador por el sistema de *rayas* o puntos” (Ibíd.: 77-78).

Socialmente, el sentido y significado de la **Pelota o batos taíno** era inmenso:

##### 5.1.- Campo o “*batey*” tenía un amplio uso lo que evidencia el valor social del juego

Se realizaba en “la plaza o campo de juego llamado **batey**,...localizado en el centro del poblado, circundado o cercado por un muro bajo de tierra o por lajas de piedra, de 0,21-



0,42m. de altura. Alrededor tenía asientos de madera para los caciques y hombres principales, y de piedra para los demás espectadores...El **batey** tenía un uso múltiple: servía para bailes, danzas, cantares, ejercicios guerreros” (Altuve 1997: 77).

### **5.2.- Se articulaba con diversas actividades sociales: Preparación psico-física, festividad, entretenimiento, ritual**

“Como práctica corporal de una gran exigencia psico-física, ocupaba un lugar destacado en la vida cotidiana, era el entretenimiento favorito de los taínos y estaba articulado con las demás actividades de integración social que se realizaban en el **batey**, tenía un importante significado ritual y festivo e incorporaba masivamente a la comunidad, bien sea como jugadores, espectadores y probablemente árbitros” (Ibíd.: 78).

## **VI.- Pelota o Tlachtli azteca-Pokyah / Pok-tat-pok maya**

Con los **aztecas** se llega a la unidad política, que tiene su centro en México-Tenochtitlán, fundado en 1325” (Hernández y Sánchez Barba 1959: 99). La zona **maya** comprende la Península de Yucatán y la región del “esté de México con Yucatán, Quintana Roo, campeche y parte de Tabasco y Chiapas, así como...Guatemala y Belice..., y ...el oeste de Honduras y El Salvador” (Weis 1979: 99).

“**1) Participantes:** Dos equipos de hombres: dos contra dos, tres contra tres, etc. El número dependía del tamaño del campo de juego. **2) Material:** El campo de juego era una especie de cancha con forma de I, de H mayúscula acostada o doble T; las dimensiones variaban, existían algunos muy grandes como el de Chichén Itzá, en la Península de Yucatán, con 146m. de largo y 64m. de ancho, y el de Tingambato, en el estado de Michoacán (México), con 40m. de largo por 13,5m. de ancho. Estaba constituido por tres patios: **Dos laterales para los espectadores...**eran dos muros blanqueados, paredes de piedra con gradas de asiento, medían hasta 12 m. y 15 m. de largo y tenían 2,5m. de altura en adelante. En el centro de cada muro, en la parte superior cerca del borde de la pared, se insertaba verticalmente -a diferencia de la posición horizontal del aro de baloncesto- un anillo de piedra o de madera...La distancia del anillo al suelo era como mínimo de 2,5m., llegando a alcanzar en algunos casos hasta 8m. de separación...**Uno central para los jugadores...**tenía: a) De ancho la distancia que separaba los patios laterales, variable entre 3m. y 30m.. b) De largo entre 7m. y 40m..c) En el centro una línea que delimitaba el campo de juego de los equipos...d) Centrados los anillos, coincidiendo con el centro de los patios laterales. **3) Duración:** Como era muy difícil introducir la pelota en los anillos, sentido esencial del juego, los partidos se prolongaban durante hora e incluso se extendían hasta días completos...**4) Descripción:** Conformados los equipos, separados por la raya del medio en el patio central e iniciado el juego, era obligación de los jugadores mantener la pelota en movimiento, en el aire, utilizando únicamente para golpearla las nalgas, codos, caderas, muslos, rodillas, siendo prohibir usar las manos y los pies ...El objetivo fundamental era hacer pasar la pelota por cualquiera de los anillos; cuando alguien lo lograba se constituía en el ganador absoluto del juego y culminaba el encuentro...Como era muy difícil meter la pelota en los anillos, tenían un sistema de puntuación o **rayas**, de tal manera que al no lograr encestar ninguno de los equipos, el ganador sería aquel que incurriera en menos faltas y acumulara más **rayas** o puntos. Se incurría en una falta y era punto para el contrario, al golpear la pelota con las partes del cuerpo no permitidas o dejarla caer al suelo en su zona” (Altuve 1997: 80-83; Altuve 2018a: 18-19).

**Socialmente** es una de las dimensiones más importantes de las culturas mesoamericanas, complejo y de gran **sentido y significación social**, debido a:

“a) Su carácter masivo, popular. b) Su valor transcendía a lo político y lo económico. Era tal la importancia del juego, que en oportunidades hasta el tributo de pueblos sometidos a los aztecas podía pagarse en pelotas. c) Que la naturaleza de los jugadores, el incentivo y el tipo de participación estaba vinculado al nivel social de los participantes. El entretenimiento, la diversión y las apuestas comprendían por igual a jugadores y espectadores. d) Que servía para registrar acontecimientos muy significativos. e) Que tenía un gran valor social. Ser un excelente jugador lo dotaba de privilegios y prestigio. f) Su dimensión religiosa, estaba estrechamente ligado, articulado íntimamente al sistema de creencias, de formas de explicar el mundo; era un espacio social, una oportunidad colectiva para reforzar las creencias en fuerzas superiores que lo regían todo”. g) Que “facilitaba la **formación integral** porque: 1) La exigencia corporal es muy amplia y extremadamente fuerte: resistencia, destreza, fuerza, agilidad, coordinación, puntería, inteligencia, táctica y estrategia de juego, etc.. 2) Era un medio de recreación, pasatiempo, entretenimiento y un escenario de intensa interacción social. (Altuve 2018a: 19-20)

## VII.- Pelota de los Huitotos

Los **huitotos** se encontraban en la región comprendida entre el río Mayo al suroeste de Colombia y el río Chota al norte del Ecuador (Enríquez 1959: 128/141):

“1) **Participantes:** Muchachos...y mayores...Uno contra uno y se llama **mano a mano**, o de 2 contra 2, tres, cuatro, cinco y hasta más...por equipo...También pueden jugarse con cantidad desigual por equipo...para compensar habilidad con número y hacer más parejo el partido, llamado...**chusquilla**. 2) **Materiales:** *Terreno rectangular...***mano a mano** mide 30m. de largo y 10m. de ancho,...cuando son muchachos los jugadores, y es de 60m. de largo y 10m. de ancho,...al jugar los mayores; al jugar con **tabla**...de madera forrada con cuero,...el terreno puede medir hasta 1.000 metros cuadrados. Se delimita con pedrezuelas o algún medio que...deje la marca y comprende: a) Las dos líneas mayores del rectángulo...**cuerdas**. b) Una de las líneas menores, detrás de donde irá ubicado un equipo, se establece como **arriba** y se llama **tranquila**. La otra se estima como **abajo** y en el medio se coloca un punto o piedra llamado **saque**. *La pelota:* a) Para jugar a **mano** es pequeña y se elabora con ‘**alma de caucho**’ alrededor de la cual se ovillaba, hilo o cáñamo y...trapos, procurando darle forma...redonda ..., hasta adquirir volumen...de...una circunferencia igual a la que pueden formar los dedos pulgar y mayor de un hombre tocándose por las yemas...Se le forraba..., se le ponía encima...dos tapas de cuero cosidas entre sí con pita o hilo...b) Para jugar con **tabla** debía ser desde cinco hasta diez veces más grande que la de **mano** y en su confección entraba, cerda y otros materiales’...Siendo permitido únicamente tocar la pelota con las palmas de la mano o con la **tabla**... 3) **Duración:** Indefinida. 4) **Descripción:** Comienza cuando un jugador del equipo de **abajo** saca, envía la pelota hacia **arriba** y si: a) Cae fuera de alguna de las **cuerdas** o antes de llegar a la **tranquila** o en la misma **tranquila**, el equipo de **arriba** gana 15 puntos. b) ‘Algún jugador de **arriba** al devolver la pelota la lanza antes del primer rebote por fuera de las **cuerdas**, o se le da con ella a alguno de sus compañeros de bando, o le da después de haber sido tocada por otro de su bando lo que se llama **picar** la bola, entonces los de **abajo** ganan quince puntos’....Si a un jugador la pelota le toca una parte del cuerpo diferente a las palmas de la mano se anotan 15 puntos el equipo contrario. Cuando los de **abajo (equipo A)** reciben la pelota devuelta por los de **arriba (equipo B)**, se señala...el sitio donde cae, se marca una **chaza**, saca el **A** nuevamente, devuelve el **B** y se marca otra **chaza**; las **chazas** son las marcas impuestas por el equipo de **arriba** o **B**. Inmediatamente, hay cambio de ubicación en el terreno, sacan los de **abajo (B)** y el equipo ubicado ahora **arriba (A)** devuelve la pelota e intentará colocarla más lejos de donde la colocó el B en su oportunidad, anotándose 15 puntos en caso de lograrlo y de fallar serán anotados por el contrario. La dinámica ‘consiste en que uno de los bandos haga primero tres **juegos**...Se principia por hacer un par de **chazas**’ o **un juego** y, probablemente, se van registrando los puntos acumulados de tal suerte que al concluir las **chazas**, el ganador de ese **primer juego** es el equipo que más puntos tenga acumulado. Procediendo de igual forma se hace el segundo par de **chazas** o segundo juego, se determina el puntaje y el ganador. Y se seguirán haciendo **par de chazas** o **juegos** hasta que un equipo gane tres juegos. Es lógico que en el proceso de un **juego** o **par de chazas**, cada vez que hay puntos para un equipo se vuelve a sacar hasta completar la marca de las **chazas** y terminar el juego” (Altuve 1997: 92-94).

De profundo **sentido y significación social**, era de gran interés para la comunidad que participa activamente y era muy importante ritual y religiosamente. La comunidad participa como jugadores, árbitros y espectadores. Es un espectáculo de una gran belleza, estéticamente, y una gran celebración conocida como la fiesta de la pelota (UUIKD) que combina lo festivo con lo ritual y religioso (Altuve 1997: 94 / UNAL 2020: 190-194)

### VIII.- Pelota del Bajo Putumayo

El Bajo Putumayo-Colombia comprende los municipios de Orito, Valle del Guamuez y San Miguel, éste último en la frontera con Ecuador. “Se practicaba un tipo de juego de pelota registrado en el siglo XVII, en un relato del misionero del Caquetá, Padre Jacinto de Quito” (Altuve 1997: 91).

“**1) Participantes:** Todos los hombres: jóvenes, adultos y ancianos...**2) Materiales:**...Pelota elaborada de la siguiente manera: ‘...cogen un pedazo de yesca y lo redondean hasta darle el tamaño de una bola pequeña...la cubren con una capa de caucho, luego...de yesca, y así sucesivamente, hasta que queda del tamaño de una naranja’. **3) Duración:** Terreno más o menos amplio. **4) Descripción:**...Apiñados e inmovilizados...los jugadores,...el juego comienza cuando un jugador lanza la pelota hacia arriba. A quien le caiga -sin moverse de su puesto- le pega con la rodilla, la levanta y si: *a)* Queda en el mismo sitio, puede volverle a pegar. *b)* Se desvía hacia el puesto de otro participante, éste debe golpearla y seguir de nuevo el proceso descrito. Al jugador que se le caiga o no pueda levantarla es eliminado, probablemente el ganador es el que queda sólo...después de eliminar el resto de los participantes” (Ídem: 91).

Su **sentido y significación social** de cierta amplitud se evidencia en la participación masiva de todos los miembros del sexo masculino en el juego.

### IX.- Pelota o Gomáhcari rarámuri o tarahumara

Los **rarámuri o tarahumaras** pertenecen al grupo etnolingüístico **uto-azteca**; etimológicamente la palabra *rarámuri* significa *pie corredor* o *corredor a pie*. Habitan al suroeste del Estado de Chihuahua (México), territorio denominado Sierra Tarahumara (dentro de la Sierra Madre Occidental) o *La Tarahumara*, de unos 60.000 km cuadrados. Comprende la Alta Tarahumara o Sierra, fría, llena de valles, mesetas y montañas, y la Baja Tarahumara (Barranca) con sus profundas barrancas y una variada vegetación tropical. En la Alta Tarahumara a la carrera de bola se le llama “rarajípari”, que proviene de “rará” (pie) y “pa” (arrojar, mover rápidamente) (Acuña 2006: 2-3/5).

- **1) Participantes:** De dos a cuatro equipos formados cada uno por un número que oscila entre dos y ocho jugadores hombres y/o mujeres. **2) Materiales:** Terreno y bolas “de madera, bastones pelotas de piel de ante, de resinas y arena, de piedra, de brea, de piel de conejo, de tule, de artemisa enrollada, vejigas infladas, etc.” (Acuña 2006: 6). **3) Duración:** Las distancias establecidas eran extensas y la competencia se prolongaba por un largo período de tiempo. **4) Descripción:** Ubicados los equipos en el punto de partida, deben patear la bola con el pie descalzo, hacia adelante a lo largo de un circuito acordado previamente: patearla, correr al lugar en el que cae, seguir pateando y corriendo, y el equipo que primero logre recorrer la distancia establecida, es el ganador (Altuve 1997: 90).

El **sentido y significación de la Pelota o gomáhcari rarámuri o tarahumara** es socialmente muy amplio y diverso :

**9.1.- Expresa la cosmovisión de la comunidad, está presente en un mito fundacional rarámuri o tarahumara y signada por dimensiones rituales, aspectos mágicos-religiosos, elementos con poder que se considera pueden modificar o condicionar los acontecimientos. Cuenta con participación masiva**

La significación religiosa, ritual, sustenta y recorre el juego:

- “W. Merrill (1992) cita un mito fundacional rarámuri en el que tiene presencia la carrera pedestre”. También se encuentra en las leyendas : *la carrera del lobo y la rana; la carrera del coyote y la tortuga; los Ro'lichí; del bacánahua; de el venado, el sapo y el cuervo*, donde “aparece unida a la apuesta y justifica la razón de ser de algunos hechos” (Acuña 2006: 3-5).

**9.2. La amplia participación y significación social se confirma en:**

### **9.2.1.- Las modalidades y naturaleza del juego**

“Posee dos modalidades de realización: la carrera de bola (**rarajípari**) para el hombre y la carrera de **ariweta (rowera)** para la mujer...Pueden ser...: *grandes, medianas y pequeñas*, teniendo como criterios...para su definición la duración...y la cuantía de las apuestas...Podemos citar un cuarto tipo ...carrera *ceremonial o conmemorativa*, puesta en práctica con motivo de la muerte de alguna persona que...haya destacado como corredora o haya sido una ferviente aficionada a ellas. En homenaje suyo se realiza en su funeral una carrera simbólica en donde a modo de representación los contendientes corren con bola o con **ariweta**, según el sexo del fallecido/a, unos centenares de metros como muestra de afecto y despedida” (Ibíd.: 8-9).

**9.2.2.- El carácter de celebración, fiesta, intercambio, entretenimiento, que tiene la organización y realización del juego**

“Las pequeñas carreras se improvisan con frecuencia en... una **tesgüinada** (reunión de trago donde se bebe **tesgüino**), compitiendo hombres o mujeres que alardean de ser resistentes y ligeros (rápidos), o simplemente se corre por ...divertirse apostando...El eje del sistema organizativo de una gran carrera es el **Chokéame** u organizador principal..., pudiendo existir dos **Chokéames**, uno por bando enfrentado...Cada pueblo...cada rancharía cuenta con hombres y mujeres que asumen ese estatus, unas veces por autodesignación y otras por designación popular, lo cual supone toda una responsabilidad...compromiso...Los **chokéames**, además de arbitrar la carrera..., tienen la función de mediar o casar las apuestas...Tras la carrera todos...reunidos regresan a sus lugares de origen para...las tareas cotidianas, independientemente de haber ganado o perdido, o bien antes de hacerlo celebran una **tesgüinada** de despedida y así terminar el evento con ambiente festivo. De estas **tesgüinadas** pueden surgir nuevos desafíos para correr enfrentando a los mismos o a distintos contendientes” (Acuña 2006: 9-10/16).

**9.2.3.-Lo lúdico está incorporado a la cotidianidad en tanto que la actividad ordinaria, regular, que realiza la comunidad combina la diversión e intercambio social en la preparación física para el juego, que sintetiza la articulación de múltiples y variadas actividades sociales:**

“No se basa en el principio de racionalidad científica ni en el entrenamiento específico y sistemático en que lo hace el deporte moderno de competición. Lejos del permanente sacrificio personal que entraña el deporte de alto rendimiento, los rarámuris **llevan implícito el entrenamiento para la carrera en la propia vida cotidiana**. Desde la niñez, los niños y niñas desarrollan una excelente condición física cuidando los rebaños de cabras, ovejas o vacas que andan sueltas por el monte. Acompañando al ganado por un territorio muy abrupto, lleno de quebradas en donde es preciso subir y bajar continuamente, se van fortaleciendo las piernas y adaptando el organismo a un esfuerzo continuado que para ellos es normal. De manera más específica, la bola y la **ariweta** la usan los niños y niñas en sus juegos de infancia para correr, imitando el comportamiento de los mayores, y tanto jóvenes como adultos pueden echar a rodar la bola o la **ariweta** y correr con ella cuando individualmente o en grupo se emprende el camino para ir de un lugar a otro por cualquier motivo. De este modo, la carrera se convierte en una forma lúdica y divertida de desplazamiento, en un entorno quebrado y en una población dispersa con un patrón de residencia caracterizado por el aislamiento y la separación interfamiliar, lo que obliga a cubrir grandes distancias para hacerse visitas. Hay que caminar mucho en la Tarahumara para satisfacer las necesidades económicas y sociales más elementales, **la carrera permite desplazamientos más rápidos, pero sobre todo más divertidos, porque ¡hay que estar loco para correr sin bola!**, como decían unas niñas rarámuri al ver entrenar a un mestizo por el camino. **No tiene sentido la carrera si no va acompañada de algo más, como tampoco tiene sentido entrenar sistemáticamente para preparar la participación en una carrera, ¿cómo se puede perder el tiempo corriendo para entrenar?** es muy probablemente la pregunta que se desprende de las expresiones de los rarámuri cuando les preguntábamos sobre esa posibilidad; el concepto de entrenamiento específico y sistemático no se entiende porque sencillamente no existe en ellos...Partiendo de una buena adaptación al entorno y a las circunstancias que les rodean, los rarámuri adquieren una excelente capacidad física” (Acuña 2006: 10-11)

## **X.- Pelota de los Chiquitos**

“Los **Chiquitos** habitaban el Mato Grosso y Norte del Chaco” (Machicote 1994: 149)”-

- **1) Participantes:** Hombres.    **2) Materiales:** Terreno o plaza. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** ‘Juntánse muchos en la plaza con buen orden, echan al

aire una pelota y luego, no con las manos sino con la cabeza, la rebaten con maravillosa destreza, arrojándose aún en tierra para cogerla” (Altuve 1997: 94).

La pelota formaba parte de la vida diaria, era una cotidianidad signada por el juego dotado de inmensos **sentidos y significados sociales**. En la distribución del tiempo diario de la comunidad estaba presente, “se ejercitaban en muchos juegos deleitables y caballerescos. Uno, entre otros, es semejante a la pelota de Europa” (Fernández: 1726)

## **XI.- Pelota Guaycurúes**

Los **guaycurúes** comprendían los **abipones, mbayáes, payaguás, mocovíes, tobas y pilagás**: los **abipones** según P. Dobrizhoffer, se dividían en **rikahé** (gente del campo), **nakaigetergehé** (gente del bosque) y **jaaukanigá** (gente del agua); los **tobas** en **cocolotes y aguilotos**. Poblaron el Chaco, cuya extensión de Norte a Sur en Argentina, se extiende desde el río Salado hasta el Pilcomayo (Altuve 1997: 88).

El juego de la **Pelota o Nokopiná Mocoví**: **1)** Ha “sido descrito para **mbayás..., chorotís..., chiriguanos, guarayos, churapas y chimanes...lenguas...y caduveos**. Fuera del ámbito chaqueño se lo ha señalado para **diversas naciones aborígenes sudamericanas hasta Venezuela**” (Martínez 1968a: 20). **2)** Denominada como **Peté** era jugada por “los **mbayás** del este del Paraguay,...los **chiripá, ...los guarayos..., chiriguanos..., apapocuva...** y numerosos otros grupos fuera del complejo guaraní” (Martínez 1968b:8-9). Se jugaba de esta manera:

**1) Participantes:** Masivamente. “Era el entretenimiento de hombres, mujeres y niños”. **2) Materiales:** Pelota, plaza o terreno y “pelotita hecha de chala de maíz, trapo o papel convenientemente liado y provista de dos plumas de ñandú (**mañik lawé**) o de gallina (**wakái lawé**), la cual recibe el nombre de **nokopiná**”. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** “Los participantes forman una ronda y se arrojan la pelota de uno a otro golpeándola con la palma de la mano; el que la deja caer pierde y es eliminado, de tal modo que el partido concluye cuando queda un solo jugador, que es el ganador y el que se e alza con todas las apuestas. Si durante el juego la pelota se desvía, va lejos o cae fuera del lugar, el mismo que la arrojó mal debe reiniciar el partido” (Martínez 1968a: 20).

La **Pelota Mbya** se jugaba así:

**“1) Participantes:** Mujeres. **2) Materiales:** Pelota y terreno.**3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** Partiendo del cronista Jesuita Jesús Sánchez Labrador “Pónense en hilera al principio, tira una con el pie la pelota, tras lo cual corren todas para rebatirla asimismo con el pie” (Machicote 1994: 149), “se deduce que formadas en hilera, una jugadora tira la pelota y las demás corren a golpearla con el pie. Probablemente esta era la dinámica del juego, correr y adelantarse a las demás para golpearla, seguir corriendo, pegarle nuevamente” (Altuve 1997: 89 y 128).

En cuanto al **sentido y significado social** de:

**11.1.- La Pelota o Nokopiná mocoví:** Se realiza en el marco de una gran celebración o festividad comunitaria: “Si es día de fiesta tienen sus diversiones semejantes, como son las danzas, digo sus diversiones los hombres de plaza, la ordinaria es el juego de pelota...se adornan las muñecas, frente, cabeza y piernas con galas de vistosas plumas, tejidas con prolijidad y simetría” (Beron, Magrassi y Radovich 1982: 5)

**11.2.- La Pelota Mbya** dotaba de una gran preparación física y era la diversión favorita de las mujeres: “Entretenimiento favorito de las mbyas: ‘Su más favorita diversión es la pelota’. Constituía...un gran entrenamiento, actividad de mucha resistencia física” (Altuve 1997: 89)

## JUEGOS DE LUCHA Y GOLPES

### I- Lucha Mapuche

#### 1.1.- Lonkotun

- **1) Participantes:** Lucha entre dos o por grupos, compitiendo individualmente uno contra uno. **2) Materiales:** Terreno. **3) Duración:** Cuando son dos luchadores muy poco tiempo (segundos o unos minutos), siendo más por grupos. **4) Descripción:** Era un intermedio empleado frecuentemente durante los partidos de palin cuando había controversias entre jugadores adversarios; resuelta la diferencia continuaba el palin. Consistía en tomarse del cabello y arrastrar al contrincante hasta que tocara el suelo con la frente, teniendo como árbitro a un cacique (Altuve 1997: 101).

Al ser un intermedio -que duraba poco- durante los partidos de palin cuando había desavenencias reglamentarias entre jugadores adversarios, está enmarcado en el rico y variados **sentidos y significación** de lo lúdico en la comunidad mapuche que contemplaba, halagaba, estimulaba y agitaba a los luchadores con palabras cortas, gritos (Ibíd.: 102).

#### 1.2.- Reñitum

- **1) Participantes:** Individualmente y por grupos del sexo masculino. **2) Materiales:** Terreno amplio y una lanza de bambú de 5m. de largo con punta redondeada para

amortiguar los golpes. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** Individualmente comprendía ataques, fintas, esquivar, hasta hacer rodar al contrario. En grupo, conformaban una especie de guerrillas, se escondían, vigilaban al adversario, tendían emboscadas, etc. hasta chocar y enfrascarse en violentos combates cuerpo a cuerpo. Probablemente, en ambos casos, el (los) ganador(es) era(n) el (los) que quedaba(n) en pie (Altuve 1997: 108-109).

Su **sentido y significado social** integraba la diversión, entretenimiento, con la preparación físico-militar: “Formaba parte...de la preparación guerrera y constituía también uno de los pasatiempos favoritos, y hasta un ejercicio obligatorio de la juventud masculina” (Enríquez: 125).

## II.- Lucha Guaycurúes<sup>3</sup>

**2.1.- Golpes o Waraná Mocoví:** “Se sabe...que eran afectos...los **tobas ...vilelas...**, **mbayás...**, **guanás** y **payaguás...**Del boxeo entre **las mujeres mbayás ...lo practicaban** además **las mocovíes, payaguás y guanás** (Martínez 1968a: 21-22).

### 2.2.- Abipones

“**1) Participantes:** Muchachos y jóvenes. **2) Materiales:** Terreno o plaza llamada **nacaladi**. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** ‘luego del mencionado juego de ramas de la mascarada femenil, suelen quedarse los muchachos y jóvenes, en la plaza a la cual llaman...**Nacaladi**, sitio de juego; en ella luchan unos con otros ejercitando las fuerzas’” (Altuve 1997: 98).

### 2.3.- Lucha o Kuavá Mbyás

- “**1) Participantes:** Muchachos y jóvenes. **2) Materiales:** Terreno. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** ‘Se toman del cuellos dos competidores y forcejean...hasta que uno logra dar por tierra con el otro’” (Ídem).

---

<sup>3</sup> La distribución del juego de lucha, **golpes**, “en América del Sur es la siguiente: **abipones ... aónikenk...**, **caduveos...**, **chorotí...**, **chulupíes...**, **guaná...**, **laches...**, **matacos...**, **mbayá...**, **mocovíes...**, **mura...**, **payaguás...**, **tapieté...**, **tereno...**, **tobas...** y **chiriguanos**” (Martínez 1968 c: 4)



## 2.4.- Golpes o Tongó Mbáyas

- **1) Participantes:** Dos equipos de 5-10 hombres cada uno. Parejas de mujeres.
- 2) Materiales:** Terreno, tintes o pintura en el cuerpo, cascabeles o pezuñas de puerco en las muñecas.
- 3) Duración:** Indefinida.
- 4) Descripción:** En el caso de los hombres se colocaban los grupos frente a frente, se iban enfrentando uno contra uno golpeándose (Altuve 1997: 96). “Cuando uno de los participantes se daba por vencido, salía huyendo velozmente, dejando el campo al vencedor. De esta manera se imponía el grupo que más ganadores tenía” (Martínez 1968b: 10).

## 2.5.- Golpes o Waranáak Mocoví

- **1) Participantes:** Individualmente o en grupo de hombres. Entre parejas de mujeres.
- 2) Materiales:** Terreno y los instrumentos de sonido que anuncian la contienda.
- 3) Duración:** Indefinida, varias horas continuas.
- 4) Descripción:** Dirigidos por un juez llamado **nelokiak**, los hombres formados en filas comenzaban a golpearse, concluyendo -probablemente- cuando un(os) contrincante(s) no podía(n) continuar golpeando (se) (Altuve 1997: 97-98; Martínez 1968a: 20-21).

## 2.6.- Sentido y significaciones sociales

### 2.6.1.- Lucha de los Guaycurúes: Era de diversión y preparación física:

**Abipones:** “Luego del mencionado juego de ramas de la mascarada femenil, suelen quedarse los muchachos y jóvenes, en la plaza del toldo a la cual en su idioma llaman **Nacaladi**, sitio de juego; en ella luchan unos con otros ejercitando la fuerza” (Machicote 1994: 108). **Mbyás:** Denominada **kuavá**, es un juego de hombres y de niños. “Se toman del cuello dos competidores y forcejean mutuamente hasta que uno logra dar por tierra con el otro. Usan algunas artimañas para ayudarse, tales como engancharle las piernas al rival o golpear la canilla con el talón, a fin de que pierda el equilibrio” (Beron, Magrassi y Radovich 1982: 13).

### 2.6.2.- Golpes de Guaycurúes: Celebración, fiesta, diversión y preparación física:

**Mocovíes:** “Se realiza al visitar una comunidad a otra, es una celebración, una conmemoración. Es de participación masiva, unos se golpean, otros son árbitros y espectadores. Además, les permitía prepararse físicamente desde la niñez. **Mbyas:** “Es una celebración, fiesta, que inicia la visita de una comunidad a otra... y luego se organiza la contienda. Participan los jóvenes golpeándose, los padrinos de los peleadores y el resto de la comunidad como espectadores. El sentido celebrativo, festivo, de agasajo, se ratifica al finalizar...donde todos quedan como amigos” (Altuve 1997: 97-98)

### III.-Golpes o Isíp be ajkcomelité Vilelas

Los **Vilelas** vivieron en el occidente “de El Chaco, en el espacio que constituía el antiguo Tucumán, y hasta el Bermejo medio” (Machicote 1994: 58).

- 1) **Participantes:** Hombres y mujeres, entre parejas o en forma colectiva.
- 2) **Materiales:** Terreno llamado **lokó**.
- 3) **Duración:** Indefinida.
- 4) **Descripción:** “Formando dos filas de hombres que se acometían entre sí... las mujeres constituían también dos filas y peleaban entre ellas” (Altuve 1997: 99; Martínez 1968 c: 3-4)

Su **sentido y significado social** comprendía entretenimiento y participación colectiva:

“Se efectuaba entre parejas de contrincantes o en forma colectiva. En las noches de luna, y en una cancha llamada **lokó**, se ubicaban los contendientes, formando dos filas de hombres que se acometían entre sí. Por otro lado las mujeres constituían también dos filas y peleaban entre ellas. Los golpes se daban con la mano cerrada (**isíp unAoguél**), aplicando el puñetazo (**isíp be ajbité**) en forma de uppercut o de directo, y al mismo tiempo tratando de evitar los golpes de los contrarios, ya sea esquivándolos o deteniéndolos con los brazos o las manos. A veces solían pelear hombres contra mujeres y niños de edad pareja entre sí. Para boxear se invitaban diciendo **pekabá pajAomelbá** (vamos a pelear)...se trataba de un entretenimiento o ensayo. Algunas mujeres eran tan hábiles..., que aporreaban a sus maridos y les hacían sangrar las narices, sin que éstos pudieran alcanzarlas con ningún golpe” (Martínez 1968c: 3-4).

### IV.- Lucha o Huihique Shuaken Onas

Los **Onas** comprendían: 1) Los **mánneken** ubicados en el extremo sudeste de la Tierra del Fuego y los **selknam** que ocupaban el resto de la isla. 2) Con los **tehuelches** y **téuesch** conformaron las etnias **chonik** o **patagones del sur**. Ocupantes de la mayor parte de la Patagonia, su vida transcurrió desde el norte del río Chubut hasta el Estrecho de Magallanes (Altuve 1997: 99):

“1) **Participantes:** Hombres individualmente y por grupos. 2) **Materiales:** Terreno. 3) **Duración:** Indefinida. 4) **Descripción:** En el caso de los grupos al comenzar la lucha ‘los contendores...avanzaban hasta encontrarse en el centro del campo...donde procedían a tomarse...con sus brazos que cruzaban, ya a la...espalda ya por la región sacra, según la toma a emplear...el resultado final se conocía luego de prolongadas luchas, pues los vencidos tenían el derecho de solicitar desquite, y sólo el agotamiento de los luchadores marcaba la derrota total’ ” (Ibíd.: 99-100)

**4.1.- De gran sentido y significación social, era una actividad de mucho arraigo y participación de la comunidad, de amplias dimensiones sociales:**

#### 4.1.1.- Celebración, fiesta, agasajo

- “Cada cierto tiempo era costumbre organizar grandes reuniones llamadas **kuashketin** a las que acudía” toda la comunidad, “fundamentalmente para intercambiar objetos, aprovechar alguna ballena y competir” (Machicote 1994:107).

#### 4.1.2.- Judicial-religioso

- “Para solucionar controversias no graves. Como por ejemplo, invasión accidental del **haruwen** o espacio de un grupo por otro y evitar derramamiento de sangre, dos o más campeones dirimían fuerzas en un combate donde la divinidad señalaba a su elegido” (Altuve 1997: 100).

#### 4.1.3.- Preparación física

“Es reconocido por propios y extraños la espléndida composición física de los onas, en buena medida por la práctica del juego de la lucha: ‘Toda la educación patagónica es un ejercicio gimnástico constante, que fortalece las fibras por su continuidad y rudeza, que endurece los músculos y adecúa los órganos a sus finalidades propias, que produce a un tiempo agilidad y resistencia, que acostumbra el cuerpo a hacer todo y a soportar cualquier cosa’” (Ibíd.: 101)

## JUEGOS DE CARRERAS

### I.- Carreras Mapuche

“**1) Participantes:** Hombres y mujeres jóvenes por separado, y niños. **2) Materiales:** Terreno. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** Eran pruebas de velocidad, de 50 y 100 metros, en el caso de los hombres y mujeres...corrían todas las mañanas. En los niños era así: ‘dos muchachos que querían correr, se ponían en línea, Al grito ¡ya! se pusieron a correr. El que corría más ligero llegaba el primero a la meta. ¡te gané! dijo el otro, quien llegaba atrasado era el vencido’” (Ibíd.: 102)

El **sentido y significación de la Carrera mapuche** comprendía ser una actividad cotidiana y masiva de diversión y preparación física: “Corrían todas las mañanas para entrenarse” (Altuve 1997: 102).

### II.- Carreras Guaycurúes

**2.1.- Carreras o Llikinák kollaráik Mocoví:** “Las pruebas pedestres eran practicadas por los **mbayás**” (Martínez 1968a: 24).

#### 2.2.- Carrera o Llikinák kollaráik Mocoví

- **1) Participantes:** Varios competidores. **2) Materiales:** Tamborillo o instrumento que se toca para convocar a la carrera, terreno, pintura y plumas. **3) Duración:** Indefinida,

eran carreras de 80 a 100 metros. **4) Descripción:** Ordenados en hilera, los competidores se ubican en la línea de largada y da la orden de partida un juez, que recibe el nombre **idanck-lék** (Altuve 1997: 103; Martínez 1968 a: 24)

Las **carreras Guaycurúes** estaban dotadas de **sentido y significación social** de fiesta, celebración y preparación física:

“un muchacho toca el tamborillo y canta al son de un calabazo que es el repique con que se convidan...amaneciendo, los que han de correr empiezan a pintarse y vestirse las plumas...Puestos en cuero, de gala, ordenados en hilera, se dejan ver y pasan alrededor de las esteras...se van a un sitio distante...Desde allí, arrancan todos a un mismo tiempo para ver quién es más ligero...no sienten el cansancio” (Beron, Magrassi y Radovich 1982: 13-14). Las carreras eran una verdadera fiesta (Machicote 1994: 158)

### III.- Carreras Onas

“**1) Participantes:** Hombres, mujeres y niños por separado. **2) Materiales:** Terreno. Pintura, pelota. En las visitas informales se corría en torno de alguna laguna, subiendo un cerro o a lo largo de la playa, en un terreno llano de unos 500 metros cuando eran ocasionales formales. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** a) En las visitas informales hombres, mujeres y niños...corrían...en un terreno cualquiera, adaptado a las aspiraciones y deseos del grupo competidor...b) En las visitas informales se corría en un terreno exclusivo. ‘En medio de esa pista natural, se colocaban los jueces, generalmente ancianos venerables. En los extremos opuestos..., los corredores. La señal de partida se identificaba por el acto de lanzar una pelota contra el suelo. Se reconocía como ganador al primero en cruzar la línea central’” (Altuve 1997: 104).

**3.1.- Su sentido y significación social se sintetiza en la importancia que tenían en la cotidianidad de la vida ona, formaba parte de la formación integral que se adelantaba en la comunidad**

#### 3.1.1.- Encuentros, celebraciones

“En los días de los grandes encuentros, celebraciones, **huash-ketin**, las competencias de carreras ocupaban un lugar preeminente si bien no llegan a ocupar el lugar de la lucha...También en celebraciones menores o visitas informales de una comunidad a otra, solían convertirse en entretenimiento grupal” (Altuve 1997: 104)

#### 3.1.2.- Amplio valor social

“En las visitas informales hombres, mujeres y niños corrían por separado, en un terreno cualquiera, una conformación natural, adaptado a las aspiraciones y deseos del grupo competidor en ese momento. En las visitas formales se corría en un terreno exclusivo, reservado para esos momentos: ‘En medio de esa pista natural, se colocaban los jueces, generalmente ancianos venerables. En los extremos opuestos de la pista, los corredores. La señal de partida se identificaba por el acto de lanzar una pelota contra el suelo. Se reconocía como ganador al primero en cruzar la línea central’...Ser un gran corredor, un campeón, **sóijen**, era motivo de orgullo y prestigio” (Ibíd.: 104).

### 3.1.3.- Preparación física

“La velocidad y la resistencia era tan grande –que hasta se ha dicho- que algunos corredores eran capaces de alcanzar un guanuco al galope, teniendo –entre otras- como medida la referencia de una zancada de un ona huyendo de sus cazadores, de un metro con noventa centímetros entre pie y pie, registrada en 1896 por el rumano Julio Popper, jefe de una expedición de aventureros en la Isla Grande” (Altuve 1997: 104-105).

## IV.-Carreras Vilelas

- “**1) Participantes:** Hombres, muchachos y niños.**2) Materiales:** Terreno y sogas o cuerda. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** Eran carreras de velocidad de hasta 200 metros y carrera con saltos, ‘mediante el empleo de una sogas que dos individuos sostenían e iban levantando unos centímetros cada vez que los participantes saltaban en un nuevo turno’” (Altuve 1997: 103-104)

Las **Carreras Vilelas tenían un sentido y significación social** de festejar acontecimientos importantes para la comunidad:

“Las carreras pedestres eran...de exclusividad masculina; las practicaban hombres, muchachos y niños durante las grandes fiestas como, por ejemplo, la que hacían para festejar una buena cosecha de Algarrobas. La distancia que empleaban para correr era de unos 200 m y había uno encargado de dar la orden de partida, y otro en la llegada que actuaba como juez de raya. Las ropas eran los objetos más comúnmente empleados como apuestas” (Martínez 1968c: 6).

## V.- Carrera o Yayaséi Guaraní

Los **guaraníes** en el siglo XVI ocupaban el litoral entre Cananea y Río Grande do Sul, se extendían hasta los ríos Paraná, Uruguay y Paraguay. Desde la confluencia del Paraguay y Paraná se distribuían en “la costa oriental del Paraguay y sobre las dos costas del Paraná”. Limitaban “al norte por el río Tiete y al oeste por el Paraguay...Separados...por el Chaco, vivía otro grupo **guaraní**, el **chiriguano**,...en la frontera con el imperio inca” (Perusset 2008: 246).

El Yayaséi también era jugado por los **vilelas** (Martínez 1968b: 11)

- **1) Participantes:** Varios hombres o muchachos. **2) Materiales:** Terreno y tronco de madera de más o menos un metro de largo y hasta 90 kg. de peso. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** Es una carrera cargando un tronco grueso sobre el hombro derecho. El cacique da la partida y se corren distancias de 20-30 metros (Altuve 1997: 102-103; Martínez 1968b: 11)

En cuanto al **sentido y significación social de la Carrera o yayaséi guaraní**, era una celebración comunitaria, de entretenimiento e intenso-extenso intercambio social:

- “El cacique da la partida y se corren distancias no mayores de 20 a 30 metros”, cargando un tronco de madera sobre el hombro, de hasta 90 kg de peso. Es una celebración comunitaria, “todos los presentes se reúnen para verlos y apuestan entre unos y otros, mientras los gritos de regocijo y aliento envuelven a los protagonistas” (Altuve 1997: 103. Beron y Magrassi y Radovich 1982: 14)

## JUEGOS DE TIRO CON ARCO Y FLECHA

### I.- Tiro con arco y flecha o Pilkitun o puelkitun Mapuche

- **1) Participantes:** Masivamente. “La habilidad del indio...en el uso del arco y flecha la conseguía mediante una constante práctica”. **2) Materiales:** “El arco era de *dura madera del sur* y el tirante fue de nervios y después solía ser de crines de cola de caballo”. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** “De *lluvias de flechas* disparadas por los indios...hablan los cronistas y Ercilla, señala en versos la puntería de éstos: ‘Y de nervios un arco, hecho por arte, con su dorada aljada que pendía de un ancho y bien labrado talabarte, con dos gruesas hebillas de taujía, éste se señaló y se puso aparte para aquel que flecha a puntería, ganado por destreza el precio rico, llevase el papagayo el corvo pico’” (Muller 1946). “Los arqueros con idéntica facilidad de pie, de rodillas o acostados, llegando eficazmente a un centenar de metros y haciendo aun entonces casi infalible blanco” (Enríquez 1959: 126)

El **sentido y significado social del Pilkitun o Puelkitun mapuche** era de diversión, entretenimiento, preparación militar y búsqueda de alimentos: “Ejercicio de tiro con arco, de preparación para la caza, guerra y de entretenimiento” (Altuve 1997: 107).

### II.- Tiro con arco y flecha Guaycurúes

**2.1.- Tiro con Arco y Flecha o Naináolé Mocoví:** “Juegos de arco y flecha semejantes al **naináolé** han sido reportados para **chiquitos y guarayos..., macás..., chiriguanos**” (Martínez 1968a: 22).

**2.2.- Tiro con arco y flecha o Naináolé Mocoví:**

- **1) Participantes:** Varios competidores. **2) Materiales:** Terreno. Arco de leño fuerte y flechas de diversas maderas. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** Cada arquero ubicado a una distancia entre 5-20 metros, disparaba un número determinado de flechas y ganaba el que lograba derribar más frutas de una planta de tuna que se elegía como blanco ( Altuve 1997: 106-107; Martínez 1968 a: 22)

Diversión, entretenimiento, preparación militar y búsqueda de alimentos, resumía su **sentido y significación social del arco y flecha o Nainóolé Mocoví**. Expresado en su objetivo, de acertar el blanco a una distancia determinada y con creciente dificultad:

“vimos una vez entre otras tirar de gran distancia a una lonja de cuero que no tenía de ancho sino cuatro dedos y de largo más que un palmo; los primeros fueron clavando sus flechas en él, tanto que lo cubrieron, y los últimos no quedándole ya espacio en el blanco, iban clavando las suyas sobre las primeras. No hubieran tantos acertados con escopetas, cuantos dieran en el blanco con flechas” (Machicote 1994: 115)

### III.- Tiros con arco y flecha Kiánser Onas

“ **1) Participantes:** Masculino, enfrentamiento entre varios contendores. **2) Materiales:** El arco ‘se hacía de madera de hayas enanas’. Las puntas de flecha y de lanza se hacían de: *a)* Pedernal o sílex. *b)* Cuarzo o cuarzita (**haii**). *c)* Cascajo o ripio (**halp**). *d)* Obsidiana (**halp**). *e)* Pizarra o esquisto (**pal**). *f)* Una variedad de cuarzo (**seul**). *g)* Riolito y piedra...(**yar**)’...también puntas de...basalto, diorita y huesos trabajados’. Los mejores constructores de arcos (**haa**) eran llamados **Haálchin** y los mejores artesanos en trabajar puntas de flecha... **Haálchin héur**. **3) Duración:** Indefinida” (Altuve 1997: 105). **4) Descripción:** *a)* Tiro a distancia:...Los hombres formaban una fila y cada uno tiraba...buscando llegar lo más lejos posible,...apuntaban hacia arriba en forma oblicua. Se utilizaba una flecha, llamada **chár(m)we**...*b)* Tiro a un blanco fijo:... ‘ Raras veces erran la puntería que..., no es directa como en las armas de fuego, habiendo que calcular...la parábola que debe efectuar la flecha para alcanzar el blanco’. *c)* El tiro a un blanco móvil:... ‘Se divierten...actuando ellos mismos como blanco móvil para el que tira...Por blanco se pone un ona y protege su cuerpo con un quillango que mantiene extendido con los brazos...La flecha...tiene a unos 10 cm de la punta, una especie de redondel...que le impide atravesar completamente el quillango y herir al hombre’. *d)* Los duelos o combates simulados:... ‘los dos combatientes sacan de sus flechas las puntas y las reemplazan con pelotas de cuero que las hagan inofensivas. Se colocan...en lugares apropiados y comienza la pelea que tiene por objeto...evitar la flecha del contrario” (Taylor, Vega, Vergara y Zunino 2010: 9-11).

Su **sentido y significado social** es muy amplio. Integra diversos aspectos de la cotidianidad, con estrecha imbricación de lo lúdico, celebrativo, festivo, con las actividades indispensables para la existencia material de la comunidad, como la caza y la guerra:

“*a)* En las grandes reuniones se luchaba, se hacían carreras a pie, juegos de pelota y los campeones de la arquería tenían oportunidad de revalidar sus títulos públicamente en las competencias de tiro con arco. *b)* Los grandes cazadores eran llamados **hoipin** y **paautin** y el arquero de puntería en el combate se le denominaba **kian-seren**. Ser un tirador certero permitía gozar de un gran prestigio social, sólo comparable con el de un **kuash-ketin**, campeón de lucha. *c)* La preparación física iniciada desde la infancia y donde el manejo del arco y la flecha constituía sólo un aspecto, estaba articulada armónicamente a las demás esferas de la vida social” (Altuve 1997: 106)

## JUEGO BOLEADORAS MAPUCHES Y PAMPAS

**“1) Participantes:** Los mapuches desde la infancia. Los niños y adultos pampas.**2) Materiales:** Son dos o tres **bolas** de piedras duras en forma casi esférica,...el diámetro...suele ser de...10 cm en las...de combate o caza mayor...Envueltas en cuero mojado (bolas **retobadas**), al que se cosía en su parte inferior con nervio o tiento, lo que permitía su inmovilización. Al secarse...queda...firme y apretado...Las **tres Marías** sabían tener dos bolas de un mismo tamaño y largo y una tercera, más pequeña y corta llamada **manija**”. **3) Duración:** Indefinida. **4) Descripción:** Los niños “Todo el día andan cargados con semejantes bolas. Con ellas tiran al blanco, que es un palo levantado a buena distancia, y gana aquel que enreda y enrosca más en él sus bolas. Con éstas cazan también pájaros”. Los demás “Otro modo de la gente menuda es éste: pónense algunos en círculo, como seis u ocho: uno tira hacia arriba o al aire sus bolas y al punto los demás disparan las suyas a enredar y agarrar al vuelo la del primero: el que mejor las enredó vence y gana el premio” (Altuve 1997: 107-108; Machicote 1994: 218-219; Wikipedia: 2020).

Imbricación de lo lúdico, diversión, entretenimiento, con actividades fundamentales para la existencia material como caza y guerra sintetizan su **sentido y significado social**.

## CONCLUSIONES

**I.-** Las comunidades indígenas tenían y tienen una extensa e intensa práctica lúdica. Su juego autóctono demanda una gran resistencia física, es complejo en cuanto a su organización y desarrollo, constituye un espectáculo de concurrencia masiva, tiene mucha importancia social y significados diversos. Integra armónicamente diferentes aspectos de la vida comunal. Comprende la dimensión religiosa, ritual, sirve para la preparación física, es un medio de recreación e incluso, se utiliza en algunas oportunidades para decidir asuntos complejos de distinta naturaleza; constituye, un espacio regular, ordinario, de cohesión social (Altuve 1997: 55). Encierra un conjunto de valores que le imprimen un marcado carácter social y simbólico, y hacen posible una mejor comprensión del modo de ser de los protagonistas que lo generan (Acuña 2006: 16).

**II.-** El juego indígena autóctono era una práctica corporal ordinaria, regular, un ingrediente fundamental en la cotidianidad, enmarcada en el conjunto de actividades (división del trabajo, producción y consumo de bienes, necesidades fisiológicas, afectivas, etc.) realizadas diariamente, formaba parte de una disposición de vida donde se establecía una relación armónica del individuo con su cuerpo, con lo(a)s otro(a)s y con la naturaleza. Llama la atención la participación masiva en una actividad recreativa de **elevada racionalidad**



**económica, social y política**<sup>4</sup>; se destaca así mismo las conexiones religiosas, simbólicas, artísticas (música, danza, artes plásticas, arquitectura...).

**III.-** El juego como acción colectiva, ocupaba un lugar central en la organización económica, social y cultural de las comunidades indígenas autóctonas, era una forma de combinar las actividades del NO trabajo con las prácticas productivas de manera programada, armónica, complementaria, regulada y casi indiferenciada Combinación que garantizaba una saludable conformación física individual-colectiva, acorde con las exigencias de fuerza, resistencia y destreza propias de las labores necesarias para la reproducción de su vida material; al mismo tiempo que una socialización permanente entre los distintos miembros de la comunidad, mediante la cual ésta reforzaba sus valores compartidos y la coherencia y especificidad de sus organizaciones sociales<sup>5</sup>.

**IV.-** Esa profunda imbricación, integración del juego con el sentido de pertenencia a sus respectivas organizaciones comunitarias, reforzándolo y reforzándose mutuamente, expresaba, reproducía y alimentaba de manera constante, los fundamentos de funcionamiento de la sociedad indígena. Y es lo que determinó su prohibición por los invasores europeos, quienes al prohibir el juego, por una parte, estaban negando la concepción del mundo y de la vida comunal (afirmando la suya como dominante y superior) que combinaba de manera armónica el trabajo con el placer, la distracción, la preparación física, fiesta, celebraciones, rituales religiosos, y por la otra, transforman o convierten el tiempo de juego comunitario en tiempo de trabajo expropiable para su provecho como clase dominante<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> Como acción colectiva de las comunidades indígenas “ocupaba un lugar central en la organización económica, social y cultural, era una forma de combinar un uso programado y regulado del tiempo libre con las prácticas productivas, combinación que garantizaba una saludable conformación física individual, acorde con las exigencias de fuerza, resistencia y destreza propias de las labores necesarias para la reproducción de su vida material; al mismo tiempo que una socialización permanente entre los distintos miembros de la comunidad, mediante la cual ésta reforzaba sus valores compartidos y la coherencia y especificidad de sus organizaciones sociales” (Córdova 1997: 8-9).

<sup>5</sup> Altuve 1997: 55; Córdova 1997: 9.

<sup>6</sup> Altuve 1997: 55-56; Córdova 1997: 9.

## PARTE DOS

### JUEGO MESTIZO LATINOAMERICANO Y CARIBEÑO

Cuando invaden América (trasladando su concepción sobre el cuerpo) los europeos se dan cuenta que esa profunda imbricación, integración del juego con el sentido de pertenencia a la comunidad, reforzaba, expresaba, reproducía y alimentaba -constantemente- los fundamentos de funcionamiento de la sociedad aborígen. Y por eso lo prohibieron; al prohibir el juego, por una parte, estaban negando la concepción del mundo y de la vida indígena y afirmando la suya como dominante y superior, y por la otra, convierten el tiempo de juego comunitario en tiempo de trabajo expropiable en su beneficio, como clase dominante.

En general, la cultura del invasor europeo no pudo aniquilar totalmente la cultura indígena; también incorporó, como requisito del proceso de colonización en condición de subordinación, la cultura africana. Particularmente, en lo lúdico se articularon y mezclaron prácticas corporales, elementos de juegos aborígenes, europeos y africanos, con predominio del elemento europeo, de manera entrelazada, contradictoria, superpuestos, opuestos, complementarios y, en definitiva, indiferenciados. Resultando como producto un híbrido lúdico, una creación lúdica de América Latina y El Caribe: el juego mestizo latinoamericano y caribeño. Conocido usualmente como juego “popular”, “tradicionales”, “de la calle”.

Veamos una muestra<sup>7</sup>:

---

<sup>7</sup> Altuve 2018: 12-36.

**Cuadro N.1. Muestra de juegos españoles del siglo XVI transformados en juegos mestizos latinoamericanos y caribeños con su denominación en los países (\*).**

	Pásome acá con Gil de Carmona; A pie coxcoja	¿Está acá tu madre? ; Esotro lo sabe	Contrabandistas y carabineros; Moros y cristianos	Recotín, recotan, vuelve la mano atrás; Decodín, decodón	Hebrita de oro traigo, quebrándose me viene	Cata cata que parió la gata; La gata parida
Argentina	Gambeta; Luche; Tejo; Rayuela; Tilín; Tuncuna	El huevito	Vigilante y ladrón	Alillén, alillán; Aserrín, aserrán	Hilo de oro; Hilo de oro y plata; Las hijas del rey moro	Gata parida
Chile	Luche; Lucho; Tejo; Mariola; Coxcojilla; Raina mora; Infernáculo	El vendedor de huevos; Compra huevos; Las 4 esquinas	Paco ladrón; Ladrones y policías	Aserrín, aserrán	Vamos jugando al hilo de oro; Al hilito de oro; El hilo de oro	Parir la chancha
Venezuela	Rayuela; La grulla; Pisé; Descanso	El cuartillo de larepita	Policía y ladrón librado; Jueretay; Libertad, guerra; Guataco por las orejas; Ladrones y policías	Aserrín, aserrán	Hilito de oro	Echar paja
Perú	Mundo; Rayuela	Los huevos; Los huevitos; Las 4 esquinas; Pedir candela	**	Los maderos de San Juan	Alelito, alelito de oro; Hebrita de oro; Hilo de oro, hilo de plata	
Uruguay	Rayuela; Teja	¿Está acá tú madre?	**	Los maderos de San Juan	Hilo de oro	
México	Tejo; Pije	**	**	Los maderos de San Juan	Hilitos de oro	
Ecuador	Rayuela; Ficha	Las cuatro esquinas	Moros y cristianos; Perros y venados; Policías y ladrones	Rocotín; Aserrín, aserrán	Hilitos, hilitos de oro	

(\*) La muestra registrada también existe en Bolivia, Paraguay y Guatemala. Sin duda, existe una práctica lúdica mestiza, con especificidad en los países, pero, en esencia son los mismos. Ratificado en talleres y encuentros donde hemos participado con personas de diferente procedencia, nos entendemos rápida y perfectamente bien, nos identificamos con una práctica lúdica común y diferenciada en detalles.

(\*\*) Existe el juego.

**Fuente:** Elaboración propia basada en Altuve, 1992: 128; Altuve, 1995: 19-23; Altuve, 2000: anexo; Becerra, 2011: 128-129; Hernández, Santos: 1876; López C., Ángel: 1992; Ministerio del Deporte, Ecuador: 2010: 62-65; Moreno P., Cristóbal: 1974; Parra, 2010: 57; Plath, Orestes: 1986; Rodríguez Marín, Francisco: 1931 y 1932.

Cuadro N.2. Versiones nacionales de una muestra de juegos mestizos latinoamericanos y caribeños.

ECUADOR	VENEZUELA
RAYUELA: Existen diferentes formas de rayuela ( <u>avión</u> , <u>gato</u> , <u>días de la semana</u> , etc.), pero, básicamente consiste en saltar con un solo pie y sin pisar las rayas divisorias de los cajones con los cuales se ha dibujado la <u>gura</u> .	PISÉ, DESCANSO. <b>Participantes:</b> Niños y niñas. <b>Material:</b> Tiza, objetos pequeños planos como piedras, pedazos de vidrio, etc.. <b>Duración:</b> Ilimitada. Una ronda finaliza cuando un participante se apodera del mayor número de casillas. <b>Descripción:</b> <i>Primera fase:</i> Se hace la figura del pisé en el suelo: <i>caracol, avión...</i> etc.. Por orden, establecido por sorteo, cada jugador lanza su piedra al primer cuadro; debe saltar sin tocarlo, recorriendo con un solo pie el resto del pisé, se devuelve, toma la piedra y salta nuevamente. Luego, pasa por todos los cuadros hasta el momento de incurrir en una falla, cuando le corresponde el turno al contrario. Se consideran errores tirar la piedra y caer en una línea del pisé o en el cuadro que no le corresponda, caminar. <i>Segunda fase:</i> Idéntica a la anterior, se realiza con los ojos vendados, caminando. Aquel que logra recorrer exitosamente todo el pisé se hace propietario del cuadro donde lanzó la piedrita, impidiendo que los otros participantes puedan tocarlo debiendo saltarlo. El ganador es el jugador dueño de más cuadros.
PERROS Y VENADOS (POLICÍAS Y LADRONES): <b>Participantes:</b> Dos grupos con varios miembros. <b>Duración:</b> Depende del número de participantes. <b>Proceso:</b> El equipo de los <u>guardias</u> trata de coger a los miembros del grupo de los <u>ladrones</u> y meterlos en la <u>cárcel</u> . Los <u>ladrones</u> pueden ser <u>salvados</u> por sus compañeros si son <u>tocados</u> en la <u>cárcel</u> . El juego termina cuando todos los <u>ladrones</u> están en la <u>cárcel</u> .	LIBERTAD, GUERRA (POLICÍAS Y LADRONES). <b>Participantes:</b> Niñas y niños. Dos equipos de 3-6 integrantes. <b>Material:</b> Espacio, <u>bases</u> o puestos que pueden ser <u>matas</u> o árboles, pilares de cemento, piedras, círculos dibujados en tierra, etc. <b>Duración:</b> Ilimitada. <b>Descripción:</b> Ubicándose en sitios diferentes llamados <u>bases</u> , los integrantes de un equipo van saliendo progresivamente mientras el grupo contrario los persigue para tocarlos. Al ser <u>tocado</u> algún jugador queda paralizado, y para moverse debe pasar un compañero y darle tres palmadas diciendo <u>1,2,3 libertad</u> , quedando libre. También podía ser liberado cuando los compañeros formaban una cadena desde su <u>base tocándolo</u> ; el equipo contrario tiene derecho a romper la cadena. De mutuo acuerdo, los grupos se cambian de rol pasando de perseguidos a perseguidores y viceversa. A los bandos se les denominaba <u>ejército y marina, policías y ladrones</u> .
LAS CUATRO ESQUINAS... <b>Participantes:</b> Cinco. <b>Duración:</b> Depende de los participantes <b>Proceso:</b> Cada esquina es ocupada por un jugador y un quinto se queda. Este pregunta a uno de los jugadores <u>¿Qué hay en la casita que alquilar?</u> , quien responde <u>A otro lugar que esta está ocupa</u> . En ese momento los demás jugadores intercambian sus lugares rápidamente. Si el jugador que <u>se queda</u> ocupa uno de los lugares vacíos, <u>se lo queda</u> y el que no tiene esquina <u>pasa a quedarse</u> .	EL CUARTILLO DE LAREPITA. <b>Participantes:</b> Niños y niñas. <b>Duración:</b> Ilimitada. <b>Material:</b> Espacio, <u>bases</u> o puestos, <b>Descripción:</b> Se ubican las <u>bases</u> , existiendo una menos que el número de jugadores. A la voz de <u>ya</u> , corren a posesionarse de su base, quedando uno por fuera, quien <u>se la queda</u> y debe pedir el <u>cuartillo de larepita</u> . Se dirige a cada uno y le dice <u>dame el cuartillo de larepita</u> , quien responde <u>que no es aquí que es allá, yo no lo tengo, lo tiene fulano</u> (nombre de otro jugador). En ese instante los participantes se cambian de puesto y el <u>quedao</u> aprovecha para intentar apoderarse de alguna base y hacer <u>quedar</u> a otro.
EL GATO Y EL RATÓN: Ronda infantil	EL GATO Y EL RATÓN. <b>Participantes:</b> Niños y niñas. <b>Material:</b> Espacio. <b>Duración:</b> Indefinida. <b>Descripción:</b> Se sortea quien va a hacer las veces de <u>gato</u> y los demás forman un círculo. El <u>gato</u> camina a su alrededor <u>tocando</u> a alguno y estableciendo la siguiente conversación: <u>Gato: tun, tun; Tocado: ¿quién es?; Gato: Tocado: ¿a quién busca?; Gato: Al ratón; Tocado: Está durmiendo, no está</u> . Al responder el jugador <u>tocado</u> y salir corriendo fuera del círculo se convierte en <u>ratón</u> y el <u>gato</u> lo persigue evitando su regreso al círculo donde estaría a salvo. Si logra atrapar al <u>ratón</u> , éste se convierte en <u>gato</u> , y el antiguo <u>gato</u> entra al círculo. Y así sucesivamente se repite la ronda.
ASERRÍN, ASERRÁN: Ronda infantil. ROCOTÍN: El niño se coloca boca abajo sobre las piernas de una persona, ésta al son de una canción y moviendo el codo sobre su espalda, le pide que adivine cuantos dedos hay encima, si el niño adivina, gana.	ASERRÍN, ASERRÁN: Ronda infantil
HILITOS, HILITOS DE ORO: Ronda infantil	HILITOS, HILITOS DE ORO: Ronda infantil
COMETA: Consiste en hacer volarlas y por eso, la mejor época es cuando corre viento.	VOLANTÍN, PETACA, PAPAGALLO, COMETA. <b>Participantes:</b> Casi siempre niños. <b>Material:</b> Papel, trapo, madera almidón, tijeras, hojillas, cabuya, anime, pita o hilaza ( <u>cabuya</u> ), plumas, semillas de glemón (verdes) y piedras de almagle (rojo) para darle color al papel, palos de palmera, caña brava o bambú. Amplio terreno y fuerte viento. <b>Duración:</b> Indefinida. <b>Modalidad:</b> Elevarlo con o sin hojilla en la <u>cola</u> o <u>rabo</u> . <b>Descripción:</b> Se hacen formas de papel ( <u>cajón, estrella, H...</u> ). Luego se moldean y amarran las partes utilizando los

	<p>palos y conforma la estructura, que se adhiere al papel utilizando almidón u otro pegamento, amarrando en la parte inferior un <u>raño</u> o cola construido con retazos de tela o papel. El objetivo es elevarlo y mantenerlo lo más alto posible. Al llevar hojilla en el <u>raño</u> se pretende también cortar la <u>cabuya</u> o hilo del contrario para eliminarlo del juego.</p>
<p>CANICAS, BOLAS (bomba, ñoco, pepo y trulo, culebra). <b>Participantes:</b> Varios. <b>Duración:</b> 30 minutos. <b>Modalidades:</b> 1) El Bombardero: Se traza un círculo de unos 30 cm. en el suelo y cada uno de los participantes coloca igual número de canicas. El objetivo es <u>bombardear</u> -en orden establecido por sorteo- y sacar las bolas del círculo. Las canicas sacadas pasarán a ser propiedad del jugador-lanzador. Se finaliza cuando el círculo queda vacío. 2) <u>El Círculo</u>: En un círculo se determina la posición del lanzador y en otro se colocan las canicas. Cada jugador tira una canica para acertar alguna del círculo, si lo consigue es suya y sigue <u>tirando</u> hasta fallar, cuando le corresponde lanzar a otro; también se deciden los turnos de lanzamiento, asignando una <u>tirada</u> a cada jugador. 3) <u>El Túnel</u>: Consiste en introducir la canica desde una distancia determinada a un agujero o <u>túnel</u>. 4) <u>El triángulo</u>: Semejante a la modalidad de tribilín, círculo, rayo, rayito, de Venezuela.</p>	<p>METRAS. <b>Participantes:</b> Ilimitado, generalmente niños, también jugaban niños y niñas. <b>Material:</b> Metras de fibra de vidrio, parapas, bolitas de barro, terreno. <b>Duración:</b> Ilimitada. <b>Modalidad:</b> <u>Tribilín, círculo, rayo, rayito</u>. <b>Descripción:</b> Se hace una figura (óvalo, triángulo, etc.) colocando las metras. A una distancia de 15 pasos se traza una línea recta o <u>raya</u>, hacia donde será lanzada una metra por jugador; aquel que quede más cerca tiene derecho a lanzar primero a la figura intentando <u>sacar</u> las metras. Al fallar, los demás participantes lanzan siguiendo el orden determinado previamente por la mayor cercanía a la <u>raya</u>. Al quedar por lo menos una metra, todo aquel que hubiese <u>sacado</u> metras debe cuidarse porque si un contrario le <u>pega</u> deberá entregárselas, quedando fuera de la partida. Esta finaliza al no quedar metras en la figura, bien sea porque han sido todas sacadas o se han eliminado los adversarios. El ganador es aquel que logra obtener una cantidad de metras superior a las que inicialmente aportó o <u>cazó</u>, es decir, se apoderó o <u>ganó</u> metras de los contrarios.</p>
<p>TROMPO, CUSHPI. <b>Recurso:</b> Un trompo y piola. <b>Participantes:</b> 3-5 y más jugadores. <b>Duración:</b> 30 minutos. <b>Material:</b> Trompo, peón o peonza, de madera con forma de una fruta de pera. <b>Proceso:</b> Se marca un redondel de unos dos metros de diámetro, para que cada jugador <u>tire</u> el trompo sobre el centro. “Al mismo tiempo que daba el <u>rejo</u> en el suelo, era tirar la cuerda para llevarse fuera del círculo marcado. Si lo conseguía no pasaba nada, pero el primero que se quedaba dentro, había que dejarle hasta que se parara donde fuese, pues éste era el perdedor. Con la buena intención de poderle dar con el afilado <u>rejo</u> de cada uno y hacerle una <u>coçá</u> que era una buena señal en la madera. Si al recibir uno de estos porrazos se le sacaba del redondel, entonces quedaba libre, por lo que se terminaba el juego, teniendo que empezar nuevamente como a lo primero, que algunas veces solía ocurrir, que el primero que había perdido lo fuera luego en el segundo”.</p>	<p>TROMPO. <b>Participantes:</b> Ilimitado, generalmente niños. <b>Material:</b> Trompo de madera o plástico con la punta de hierro. <b>Duración:</b> Ilimitada. <b>Descripción:</b> Se hace un círculo con una marca (cruz, piedra o moneda) en el centro. El jugador que lance o <u>pique</u> más lejos de la marca se <u>la queda</u> y coloca su trompo en el centro, los demás jugadores intentan sacarlo del círculo para <u>pasearlo</u>, recorriendo una distancia previamente establecida. Al fallar alguno en el intento de sacar el trompo <u>quedao</u> del círculo o por no tocarlo durante el <u>paseo</u>, coloca su propio trompo, <u>quedándose</u> y se levanta el del contrario. El primero que sea <u>paseado</u>, se penaliza con los <u>clavados</u> o <u>chipolas</u>, acción de amarrar el trompo perdedor y golpearlo con la punta de los demás trompos. El número de <u>chipolas</u> se establece antes de iniciar la partida.</p>
<p>LA CUERDA, LA SOGA. Cuando se juega grupalmente, dos personas sujetan por los extremos una soga y la hacen girar, mientras los demás participantes deben saltarla sin tropezar. Al jugar individualmente, el participante que salta sostiene la cuerda. A veces se hacen competencias, tales como quién dura más tiempo saltando. Los niños y niñas suelen cantar mientras saltan.</p>	<p>LAS CUERDAS. <b>Participantes:</b> Niñas y niños. Máximo diez, mínimo tres y hasta dos al amarrar la cuerda a algún objeto fuerte. <b>Material:</b> Espacio, cuerda de mecate, trapo, plástico. <b>Duración:</b> Ilimitada. <b>Descripción:</b> Se forman dos grupos con 4-5 jugadores. Dos integrantes de cada grupo toman la cuerda por un extremo, moviéndola de derecha a izquierda al nivel o tocando el suelo, mientras los otros dos miembros saltan tratando de mantenerse sin tropezar, sin <u>perder</u>. El ganador será el equipo que logre mantenerse más tiempo saltando sin <u>perder</u>.</p>
	<p>STOP, FUSILAO. <b>Participantes:</b> Indefinido, generalmente niños. <b>Material:</b> Pelota de goma, trapo. <b>Duración:</b> Indefinida. <b>Descripción:</b> Se hace una cantidad de huecos enumerados, asignando uno a cada participante. Colocado al frente un jugador trata de meter la pelota en alguno distinto al suyo. Al lograrlo, el señalado se desplaza a buscar la pelota mientras los demás se alejan lo más que pueden, al tenerla grita <u>stop</u> y todos deben pararse e inmediatamente da tres pasos y trata de pegársela al ubicado más cerca. El objetivo es castigar al jugador que cometa tres errores, siendo considerados como tales: fallar al intentar pegarle al contrario y ser blanco fácil del contrario (<u>dejarse pegar</u>). El castigo es ser <u>fusilao</u>: se coloca de espalda y los demás le pegan la pelota tantas veces como fue acordado al inicio del juego.</p>
	<p>SIGA AL JEFE. <b>Participantes:</b> Indefinido, niños y niñas. <b>Material:</b> Espacio <b>Duración:</b> Indefinida. <b>Descripción:</b> Se selecciona un jefe, quien realizará gestos, movimientos, voces o cualquier acción que desee, debiendo el resto imitarlo. Cada participante hará las veces de jefe, culminando esa ronda del juego cuando todos lo hayan realizado.</p>

**Fuente:** Elaboración propia basada en: Altuve, 1992: 64-86; Analuiza, Lara y Mendoza, 2017: 84/87; Becerra 2011: 128-131/135-137/140; Martínez: 2017; Ministerio del Deporte, Ecuador 2010: 62-66.

El juego mestizo latinoamericano y caribeño contribuye con la formación integral porque:

**I.- Existe un uso creativo del lenguaje oral de manera intensiva y extensiva, al elaborarse y utilizarse códigos específicos (voces) con una gran significación, orientadores, organizadores y base lingüística para el desarrollo de cada juego**

Registremos las voces en dos casos:

VENEZUELA (Altuve, 1992: 64-71/76; Altuve, 1995:20):

- **Pisé, descanso:** Pisé; perdí; caracol, avión.
- **Libertad, guerra-Policías y ladrones:** Bases; matas; tocao; 1,2,3, capturado; libertad; libertad pa todos; ejército y marina, policías y ladrones.
- **Metras:** Se han localizado al menos 90 voces, entre las que se pueden mencionar: tribilín, círculo, rayo, rayito; raya; sacar; sacado; pega; casó; vale madrina; ya llevo hueca; tosaque; chiripa; topocho; por quien me lleve; cuatro deosuñita; maracucho; todo limpio; nada limpio; jalaito; cariaquito; ful; empujaito; retruque, gano; como te agarre ahí; leva.
- **El cuartillo de larepita:** Bases; ya; dame el cuartillo de larepita; que no es aquí que es allá; yo no lo tengo, lo tiene fulano (nombre de otro jugador); se la queda; quedao.
- **Trompo:** Pique; quedao; paseo; clavados, chipolas, amapolas; darle totes.
- **El gato y el ratón:** Gato; ratón; tocao; ¿quién es?, ¿a quién busca?, está durmiendo, no está, ya salió; se la queda.
- **Volantín, petaca, papagallo:** Echale; estrella; ache; trompo; cajón; flochita; culequera; córtalo.
- **Stop-fusilao:** Stop; fusilao; quedao; fusilar; llevais uno, dos; se movió; voz no correís así.
- **Cuerdas:** Perder; tendrá uno, tendrá dos, tendrá tres...; será rancho, será casa, será quinta.

ECUADOR (Becerra, 2011: 128-131/135-137/140; Ministerio del Deporte 2010: 58/62-63-64-65-66):

- **Rayuela:** Avión, gato, días de la semana; gura.
- **Perros y venados-Policías y ladrones:** Guardias, ladrones; cárcel; salvados; tocados .
- **Las cuatro esquinas:** ¿Qué hay en la casita que alquilar?, a otro lugar que esta está ocupa; se queda; se lo queda; pasa a quedarse.
- **Canicas, bolas:** Bomba, bolas, ñoco, pepo y trulo, culebra; bombardero; bombardear; círculo; tirando; tirada; túnel: triángulo.
- **Trompo; Cushpi:** ¿Don tá la bola guambrito? ¿Don tá la vida, carajo?; ¡Haber pata amarilla!; ¡Mil a pucho de tabaco que no pega la bola!; ¡Que no pasa el poste!; ¡Qué no pasa la esquina!; ¡Qué no pega en bola!; Éste da como sordo mismo; ¡Hoy te hago bailar como cushpe!; ¡Te hacen bailar en la uña No!.

## II.- Se desarrolla la expresión corporal con la presencia de gestos, ritmo, escena, poses y movimientos característicos del cuerpo en cada juego.

Por ejemplo, todo el juego de la Señorita X transcurre brincando, bailando y cantando (Altuve, 1995: 20):

- **Participantes:** Generalmente niñas, también lo jugaban niños. **Material:** Espacio.
- **Duración:** Indefinida. **Descripción:** Tomados de la mano forman un círculo, una o uno escogido al azar pasa al centro y comienza a desplazarse, brincando, bailando, al son de la canción interpretada por todos y todas “*la señorita X (o el señorito X) va entrando en el baile, que lo baile, que lo baile y si no lo baila la prenda pagará , que la(o) saque, que la(o) saque, salga usted que la(o) quiero ver bailar, bailar, bailar*”, en este momento el o la participante que baila escoge otro u otra y bailan en el centro del círculo cantando colectivamente “*Buenos Aires que baile la (el) moza(o), déjenla (o) sola (o), sola (o), solita (o)*”, inmediatamente el primer bailarín se incorpora al

círculo quedando el segundo en el centro. Se repite la canción y todo el proceso descrito.

**III.- Se cultiva el trabajo manual e intelectual, el conocimiento científico y desarrollo de la capacidad tecnológica combinado con el cultivo del arte, en un proceso que comprende desde diseñar y construir el juguete hasta el acto de jugar.**

- Por ejemplo, el diseño del **volantín, papagayo, petaca, cometa** es un acto artístico (forma, combinación de colores, etc.) armónicamente articulado con su construcción donde se aplican las leyes aerodinámicas más avanzadas, “por definición...es un aeroplano atado o sujeto por una cuerda y el vuelo...depende del aire, la construcción y el frenillo, peso, balance, tamaño, velocidad, estabilidad y presión del viento, altitud, terreno, tensión de la cuerda, permeabilidad del papel, tamaño de la cola, profundidad del arco, rigidez de la forma: todo afecta el vuelo y deberá ser considerado en el diseño” (Calzadilla, 1979: 147).

**IV.- Se cultiva una relación armónica con la naturaleza al asumirse como recursos fundamentales las personas y su entorno ecológico, la capacidad creativa para buscar, utilizar, diseñar y elaborar los materiales necesarios sin agredir al medio ambiente.**

**V.- Se perciben relaciones y conceptos matemáticos**

- Por ejemplo, en las metras, canicas, bolitas, se utilizan rectas, cuadrados, rectángulos, triángulos, circunferencias, etc

**VI.- Se desarrollan otras habilidades, capacidades y destrezas (Altuve, 1992:87):**

- **Pisé, descanso; Rayuela:** Equilibrio; precisión; agudeza visual; sentido de orientación; capacidad para retener imágenes, figuras y dimensiones; concentración; sentido del tacto. “Desarrolla la motricidad gruesa, la coordinación viso motora, el



equilibrio, puntería, ubicación espacial, precisión, sociabilidad, orden, introyección” (Analuiza, Lara y Mendoza, 2017: 87).

- **Libertad, guerra; Perros y venados-Policías y ladrones:** Desempeño de roles; agudeza visual y periférica; agilidad. **Metras; Canicas, bolas:** Resistencia a la fatiga; coordinación; sentido de movimiento; agilidad física y mental; agudeza visual y auditiva; visión periférica; reconocimiento táctil. “Desarrollo de la motricidad fina y gruesa, precisión, coordinación, puntería, ubicación espacial con el objeto, creatividad, introyección” (Ibíd.: 89).
- **Trompo; Cushpi:** Resistencia a la fatiga; Coordinación, sentido del movimiento, agilidad física y mental; agudeza visual y auditiva, visión periférica, reconocimiento táctil. “Desarrolla precisión, coordinación aculo manual, ubicación en el espacio con el objeto, creatividad, introyección, percepción, mecanización de gestos motores. Desarrolla valores como: el respeto, la colaboración” (Ibíd.: 85).
- **Volantín, papagayo, petaca:** Creatividad, destreza manual. **Stop, fusilao:** Precisión y agudeza visual; agilidad. **Siga al jefe:** Sentido de movimiento; imitación.

### PARTE TRES.

## MESTIZAJE LÚDICO HISTÓRICO SE AMPLÍA EN EL SIGLO XX CREANDO Y RECREANDO LA PENETRACION E INFLUENCIA DEL DEPORTE

A partir de la penetración del deporte moderno, en América Latina y El Caribe, se crearon prácticas lúdicas adaptadas a nuestra idiosincrasia, a los recursos disponibles y de fácil acceso a amplios sectores de la población.

Por ejemplo:

- Desde el béisbol (procedente de EEUU e ingresa al país a fines del siglo XIX y principios del XX), en Venezuela se crean juegos como pareita, el juego del Zulia, el picao, pelotica de goma, flai al bate, puro rolin, etc. (Altuve, 1992: 71-72)
- El Ecuavoley es un importante juego de creación ecuatoriana en las primeras décadas del siglo XX, que tiene como referente el volibol de origen estadounidense:

“Se presume que...es descendiente del...voleibol, el cual nació en 1895...El primer campeonato documentado viene de 1949 en las olimpiadas militares jugadas en Quito en el batallón *Vencedores*, pero hay registros que señalan que mucho antes ya se practicaba. Las ligas barriales que apoyaban e incentivaban este deporte se establecieron en 1943 en la capital...La documentación más antigua que contiene una narrativa acerca de esta actividad se encuentra en el texto *Pasado y presente del deporte* en el cantón Rumiñahui, de Elvio Hidalgo Viscarra. En éste se relata que ahí se jugó por primera y como gran novedad en 1938 por iniciativa de Antonio Hidalgo, Nicolás Estrella y Rubén Santamaría, que lo habían aprendido y practicado mucho durante la conscripción. El evento se efectuó contra el equipo de Machachi, que contaba entre sus filas con el cabo Barba del Cuartel Eloy Alfaro. El enfrentamiento fue difícil y, en esa ocasión, salieron victoriosos los representantes de Sangolquí” (Ministerio del Deporte 2010: 48-49)

El mestizaje lúdico histórico latinoamericano y caribeño tenía y tiene un gran sentido y significación, practicado en momentos particulares (por ejemplo, en Venezuela durante la Semana Santa) y en determinadas condiciones climatológicas (la petaca, volantín, papagallos, se juegan cuando es temporada de vientos más o menos fuertes). Actualmente, en el parque Las Carolinas de Quito, las canchas de Ecuavoley (derivado del volibol, usa un balón de fútbol) los días feriados y fines de semana suelen estar repletas de jugadores adolescentes, jóvenes y adultos.

**CAPÍTULO CUATRO**

**DESPLAZAMIENTO PROGRESIVO DEL JUEGO**

**POR EL DEPORTE ANTES DE LA GLOBALIZACIÓN**

Se explica:

- El desplazamiento del juego por el surgimiento y desarrollo del deporte moderno antes de la globalización, proceso iniciado con su irrupción y constitución orgánico-institucional entre finales del siglo XIX y principios del XX, profundizado desde el final de la década del 40 hasta mediados de los 60 con la gestación e inicio de la política pública deportiva.
- La penetración del deporte en América Latina y El Caribe que socialmente desplazó al juego indígena, juego mestizo y cualquier otra manifestación lúdica creada y recreada por el pueblo latinoamericano y caribeño.

## **SURGIMIENTO Y CONSTITUCIÓN ORGÁNICO-INSTITUCIONAL DEL DEPORTE, INICIA EL DESPLAZAMIENTO DEL JUEGO: FINAL DEL SIGLO XIX-PRINCIPIOS DEL SIGLO XX**

El tránsito de la sociedad feudal, que asume como principio de funcionamiento salvar el alma y condenar el cuerpo, a la sociedad capitalista industrial basada en el principio de rendimiento y en el culto del cuerpo desde una perspectiva razonablemente rentable, **se materializa en el movimiento con la transformación -entre otras- de su aspecto lúdico**, sustituido por el deporte moderno que va a convertirse en uno de los escenarios sociales donde mejor se evidencia y expresa la visión capitalista del cuerpo.

El surgimiento del deporte moderno comprendió el crecimiento desmesurado de la competencia (carreras a pie, de caballos, de lisiados, de jovencitas, de viejos, a la pata coja, etc.; combates de lucha, esgrima y, sobre todo, de boxeo) para superar retos en función de una apuesta, en el siglo XVIII; simultánea y complementariamente con el llamado “patronised sport”, o fomento, incitación (por parte de la nobleza y la burguesía) a los juegos populares de raíz folclórica, por medio de recompensas, dotando de premios a los participantes. La apuesta existió antes. Pero, ahora se apostaba sobre “hazañas deportivas que no estaban organizadas más que en razón de la apuesta. La apuesta era la incitación al record (registro). Aquí también, como en la lucha contra el tiempo, se anuncia la era industrial, de la que Inglaterra pasa igualmente por ser la cuna” (Brohme, 1982: 71). De la competencia-apuesta y del “patronised sport” van a nacer los rasgos característicos del deporte moderno: la búsqueda de la marca, la persecución del record, la medición (especialmente del tiempo), el perfeccionamiento de la técnica, la competencia incesante.

El deporte moderno, entendido como la comparación de rendimientos corporales para designar campeones, registrar records u obtener medallas y trofeos (**D-R-R-C**), es resultado del capitalismo industrial:

- Es un producto de la sociedad donde -por primera vez en la historia- el rendimiento se convierte en la categoría central, en el concepto que orienta, organiza, determina y sirve de referencia para el funcionamiento de las instituciones sociales. La función social con la que surge el deporte en la sociedad capitalista es ideológica, produciendo y reproduciendo en su dinámica y orientación la idea de rendimiento-productividad-

rentabilidad- progreso lineal e infinito, idea-base de la sociedad capitalista industrial, así como la idea de Estado-Nación. Nace presentándose como un espacio social de jerarquía, diferenciación democrática, igualdad, fraternidad, lucha noble, paz, competencia leal, honestidad, en oposición a los conflictos entre las potencias capitalistas que desembocaron en las dos guerras mundiales del siglo XX.

- Se conforma en un proceso gestado y desarrollado en Inglaterra desde el siglo XVI, que desemboca en la creación de la **Organización Deportiva Mundial u ODM** (Comité Olímpico Internacional o COI, federaciones deportivas internacionales y las organizaciones deportivas nacionales en los distintos países capitalistas industrializados) a fines del siglo XIX y principios del XX y en la realización de los primeros Juegos Olímpicos Modernos en 1896.

La creación e inicio de **ODM** y la realización del primer gran evento deportivo mundial, evidencia la configuración plena, orgánica, institucional y estructuralmente, del deporte moderno. Es la institución encargada de orientar teórica y prácticamente, de legislar, administrar y dirigir el movimiento concebido como comparación de rendimientos corporales para designar campeones, registrar records u obtener medallas y trofeos. Se consolida, desarrolla, instaura e incrusta completamente en el planeta con la creación de las organizaciones deportivas nacionales (Comités Olímpicos Nacionales, federaciones nacionales, etc.) en los demás países y de nuevas competencias o eventos (campeonatos mundiales, continentales, etc.), proceso que se produce en la misma medida en que opera la expansión el capitalismo industrial. En otras palabras, se expande una forma dominante de organización socio-económica, difundiendo igualmente un modo dominante de técnicas del cuerpo, la práctica deportiva basada en el deporte-rendimiento-récord-campeón-medalla:

“Los intercambios de capital, mercancías y trabajadores tuvieron como consecuencia los intercambios de ideas y prácticas deportivas. A medida en que se exportaba la costumbre de los entretenimientos y del ocio, los artículos deportivos se difundieron a la par que las técnicas deportivas... Los juegos y los deportes se exportan del mismo modo que los barcos y los imperdibles. Han sido llevados a las cuatro esquinas del mundo por los viajeros y los comerciantes, los soldados y los marinos, los ingenieros y los misioneros. El comercio sigue a la bandera y el deporte sigue al comercio” (Brohme 1982: 74). “Fuera de Inglaterra, el fútbol fue propagado por marineros, soldados, comerciantes, ingenieros y hasta sacerdotes” (Parodi 1978: 4).

Puede decirse que con la configuración orgánico-institucional que marca el inicio del deporte moderno como fenómeno con creciente desarrollo y valorización social, comienza el desplazamiento del juego como práctica importante socialmente.

## **GESTACIÓN E INICIO DE LA POLÍTICA PÚBLICA DEPORTIVA Y PROFUNDIZACIÓN DEL DESPLAZAMIENTO DEL JUEGO POR EL DEPORTE: FINAL DE LA DÉCADA DEL 40-MEDIADOS DE LOS 60 DEL SIGLO XX**

Después de la segunda guerra mundial, avanza la presencia del deporte simultáneamente con la expansión del capitalismo industrial y con la consolidación de los Estados nacionales en el mundo. Se establece y consolida una relación Estado-deporte:

1) Que favorece el desarrollo del deporte, al lograr que el Estado progresivamente garantice la participación de sus deportistas-competidores en los eventos organizados-gestionados por la **ODM**. Finalizando la década del 60, en el siglo XX, la **ODM** está presente en casi todos los países, es el gobierno del deporte, ejerce el poder jerárquicamente y organiza-gestiona eventos a través de sus distintas instancias:

- **Mundiales:** Los principales son los Juegos Olímpicos (**COI**) y Mundial de Fútbol (**FIFA**).
- **Continental:** En el caso de América son Organización Deportiva: Panamericana (Juegos Panamericanos); Suramericana (Juegos Suramericanos); de Centroamérica y El Caribe (Juegos Centroamericanos y del Caribe); del Área Bolivariana (Juegos Bolivarianos).
- **Nacionales:** Comités Olímpicos y Federaciones Nacionales, Asociaciones, Ligas y Clubes federados. Y existe un calendario de eventos nacionales e internacionales que se realizan regularmente.

2) Donde el Estado asume progresivamente protagonismo en la producción, reproducción y difusión de la ideología deportiva, crea y detenta la función política de propaganda a sí mismo, haciendo apología de los triunfos deportivos nacionales (victoria de atletas y/u organizar eventos), difundidos intensiva y extensivamente -en determinados momentos- para minimizar problemas o conflictos que afectan la sociedad. La identificación del éxito deportivo con el éxito de la gestión estatal, refuerza la legitimidad del Estado.

En la medida que se fortalece la relación Estado-deporte, se amplía la dimensión del deporte con el Estado asumiendo un creciente papel protagónico con funciones cada vez más perfiladas, asistiéndose a la gestación-inicio-surgimiento de la política pública deportiva. Proceso que significó la profundización del desplazamiento del juego por el deporte porque, progresivamente, la dinámica y desarrollo del juego en la sociedad estará influenciada significativamente por la política pública deportiva.

## **PENETRACIÓN DEL DEPORTE EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE**

El deporte se conforma orgánica-institucionalmente en Occidente en la primera mitad del siglo XX. Se expandió, penetró y se impuso en América Latina y El Caribe con la complicidad y anuencia de las élites internas, en la segunda mitad del siglo XX, formando parte de la adopción del modo de vida occidental, extendido a las demás dimensiones de la cotidianidad social:

“La penetración de la práctica deportiva occidental es una forma de penetración cultural que desplaza y tiende a eliminar el **juego indígena y el juego mestizo**, creaciones lúdicas latinoamericanas” y caribeñas, “intenta hacer desaparecer, liquidar, cualquier otra manifestación corporal con objetivos y sentidos distintos al rendimiento” (Altuve, 2002: 40). Para nosotros el **D-R-R-C** “significa colonización, porque la cultura que ese aparato propone y su propia estructura y diseño organizativo nos resultan imperiales y negadores de nuestra propia cultura, tradición, realidad social, ámbito ecológico” (Esté, 1983: 28).

En América Latina y El Caribe adoptar copiando el modelo **D-R-R-C**, convirtiéndolo en la casi única opción lúdico-recreativa-de uso del tiempo libre o NO trabajo y “fuente de entretenimiento legítimamente válida, socialmente valorizada e institucionalmente impulsada y apoyada, también ha significado aceptar y asumir en términos ideológicos y culturales que la historia lúdico-recreativa”-utilización del tiempo libre, comienza y finaliza con el **D-R-R-C**. Reduciendo el quehacer lúdico-recreativo-uso del tiempo del NO trabajo, “a poco más de 100 años, negando y desvalorizando toda la experiencia corporal de juegos, movimiento, que desde antes del siglo XIX y por miles de años ha existido y existe” (Altuve, 2002: 40).



## **CAPÍTULO CINCO**

**DESPLAZAMIENTO TOTAL DEL JUEGO  
POR EL DEPORTE EN LA GLOBALIZACIÓN, PROCESO  
DESARROLLADO DESDE FINES DE LOS 60 A MEDIADOS  
DE LOS 90 DEL SIGLO XX Y PROFUNDIZADO  
EN EL XXI: CONVERSIÓN DEL JUEGO EN DEPORTE**

Se comienza a analizar la ampliación y profundización del desplazamiento social del juego, producido por la conversión del deporte en **EDTEE** -en la globalización-, proceso operado desde mediados de los 90 del siglo XX. Comprende:

- Explicar el funcionamiento (elementos que la forman y las relaciones entre sí) de la **EDTEE** y la dinámica de poder en su interior, con especial énfasis en el papel que cumple el Estado como uno de sus componentes fundamentales cuya función la ejerce a través de la política pública completamente configurada. Para exponer, por una parte, la relación de la **EDTEE** como cuarta empresa mundial con las otras tres más poderosas (Industrias de la Comunicación, Automovilismo y Petróleo), y, por la otra, la estrecha imbricación, convergencia y complemento de la **EDTEE** con las Industrias de la Salud y del Bienestar-Recreación.
- Anunciar tácitamente que la Relación **EDTEE**- Industria de la Salud-Industria del Bienestar-Recreación, constituye uno de los fundamentos-soportes materiales e ideológicos principales que ha justificado y favorecido la ampliación y profundización del desplazamiento del juego por el deporte, al punto tal que ya se está produciendo un proceso de aniquilación a tratar en el próximo capítulo.

## PARTE UNO

### DEPORTE EN LA GLOBALIZACIÓN: EMPRESA TRANSNACIONAL ATÍPICA DE ESPECTÁCULO Y ENTRETENIMIENTO (EDTEE)

A mediados de los 90 el deporte se convirtió completamente en una **EDTEE**, cuyo objetivo es producir un espectáculo cotidiano, masivo, rentable. La atipicidad como transnacional viene dada porque: **1)** Su área de influencia es mundial. **2)** Es totalmente monopólica, no existen dos o más versiones del mismo evento simultáneamente. **3)** Sus componentes funcionan de manera independiente e interdependiente. **4)** Algunos de sus componentes son empresas transnacionales.

Inmediatamente se explica su fisonomía y dinámica de funcionamiento

#### COMPONENTES Y FUNCIONAMIENTO DE LA EDTEE (Altuve 2020b)

##### I.- Unidades de organización-gestión del espectáculo deportivo mundial

###### 1.1- Organización Deportiva Mundial (ODM)

Principal gobierno del deporte y organizadora-gestora de una parte del espectáculo deportivo mundial, encabezado por los JJ. OO. y Mundiales de Fútbol, organizados-gestionados, respectivamente, por el Comité Olímpico Internacional (**COI**) y la FIFA, la máxima dirigencia de la **ODM**. Son los megaeventos más importantes, con la mayor capacidad de convocatoria y únicas actividades sociales capaces de captar la atención mundial simultáneamente.

La fortaleza económica (**en millones US\$**) del **COI** es indiscutible:

“Jacques Rogge, Presidente entre 2001-2013, en el Informe Financiero...**2012** señaló: el **COI** ya aseguró 3.600 en **derechos de TV** para los JJ.OO. Invierno 2014 y JJ.OO. Río de Janeiro 2016; indicó que la meta es superar los 4.000, más de los 3.900 que recaudaron con los JJ.OO. Invierno 2010 y JJ.OO. Londres **2012**. Para los JJ.OO. Invierno 2018 y los JJ.OO. 2020, el **COI** aseguró 2.600 a ser pagados por los **medios de comunicación**. El principal socio de TV es NBC, que compró los derechos para transmisión en EEUU de cuatro JJ.OO hasta 2020 por 4.380.

Ya los ingresos del **COI** por los JJ.OO. están en el orden de los 6.000 millones US\$, según diversas fuentes incluido el mismo **COI**...

El **COI** distribuirá entre los miembros de la familia olímpica más dinero que nunca gracias a un aumento del 7,6 % de sus ingresos registrado en la última olimpiada, 2012-2016, respecto al anterior cuatrienio. La venta de los **derechos de TV**, que creció 8,1 % hasta alcanzar los 4.200 y los **acuerdos de patrocinio**, que ascendieron 5,6 % y se situaron en los 1000,... permitieron al **COI** disponer en ese periodo de 5.700...En **patrocinio**. Los ingresos totales que espera obtener el **COI para el ciclo 2017-2020**,...ascenderá a 5.900... Se trata de una cuantía que duplica a la obtenida en el ciclo anterior, y que es casi tres veces superior a la de **2009-2012**, cuando se disputaron los Juegos de Londres” (Altuve 2020b: 53-54).

Los **Informes de Finanzas** reflejan el poder económico (**en millones US\$**) de la FIFA:

--- **2011 (Período 2007-2010)**: Logró un saldo positivo de 631 con ingreso de 4.189 y gastos de 3.558. Un “resultado financiero satisfactorio de 77... Fue posible seguir incrementando las reservas, que ascienden a 1.280...al 31/12/2010”. Del ingreso total: el 92,8% (3.890) proviene de los eventos; 83,07% (3.480) provino del Mundial 2010, cuya composición fue 2.408 de la TV y 1.072 de patrocinio (Altuve 2016a: 85-86).

---**2014 (Período 2011-2014)**: Con ingresos de 5.718 y gastos de 5.380, se tuvo un resultado positivo de 338; el ingreso aumentó en relación a 2007-2010 debido al incremento de las ventas de *derechos de comercialización y transmisión y derechos de venta de entradas* que en ciclos anteriores se había cedido al Comité Organizador Local. Aumentaron las reservas a 1.523 al 31-12-2014 (6.4 % más respecto a 2013). El ingreso total se desagrega así: **a) Eventos 5.137**: 4.308 del Mundial 2014 (Derechos de **TV**: 2.428; Derechos de *comercialización*: 1.580; Comercialización de los derechos de *servicios preferentes de hospitalidad corporativa*: 185; Concesión de *Licencias*: 115). Y 829 del resto de eventos, sobre todo de la *gestión de entradas* del Mundial de Clubes FIFA. **b) Operativos 271**: 162 en licencias de marcas, 55 en Programa de Calidad, etc. **c) Financieros 310**: 43 por intereses, 34 por activos financieros, 233 por beneficios de divisas. El 75,34% (4.308) del ingreso de la FIFA en 2011-2014 proviene del Mundial Brasil 2014 (Altuve 2020b: 61-62).

--- **2018 (Período 2015-2018)**:

**DESAGREGACIÓN DEL INGRESO**: “Los **ingresos totales**...fueron 16 % superiores a...2011-2014...un récord absoluto de 6.421, de los cuales 5357 (83 %) provenían directamente...de la...Copa Mundial de Rusia 2018”. **Parte principal del ingreso...es derechos de transmisión-Cobertura mediática**: “La venta de los derechos televisivos, ascendió a 3.127, lo cual supone 21 % más que en el ciclo anterior. De todos los torneos y eventos organizados por la FIFA en 2015-2018, la Copa Mundial 2018 logró el 95 % de los ingresos por derechos de transmisión. El número de espectadores...superó los 3000 millones contando todas las plataformas de visionado, y más de 1000 millones...vieron la final a través de las pantallas...Ha aumentado...la tendencia en la transmisión televisiva...digital en streaming. El 22 % de estos espectadores vieron el Mundial 2018 fuera de casa o en ordenadores/dispositivos móviles...las visitas de las plataformas digitales que ofrecían retransmisión en directo o vídeo a la carta...alcanzaron un récord de 5960 millones...:...Asia y Norteamérica proporcionaron la mayor parte de los ingresos derivados de los derechos de transmisión, por valor de 974, superando a Europa por primera vez”. **Ingreso por derechos de marketing**: “Aumentaron hasta 1660, 15 % más del presupuesto para todo el ciclo...la FIFA logró 14 nuevos patrocinadores en 2015-2018,...contó con siete Socios FIFA, cinco patrocinadores de la Copa Mundial y ocho promotores continentales”. **Derechos de explotación de licencias**: Fue “la que más creció...de las cinco categorías de ingresos...ascendieron a 600, 114 % más que los del ciclo anterior...Se debió...a la solidez de las licencias de marcas, como...el caso del éxito de la FIFA eWorld Cup Grand Final 18...atrajo a más de 20 millones de jugadores y la retransmisión in situ...generó más de 29 millones de vistas digitales, lo cual supone un aumento del 400 % en comparación con la edición

anterior”. **Derechos de servicios preferentes/ alojamiento y venta de entradas:** “Sumaron 712...Un total de 3.031.768 personas asistieron a los 64 partidos...en los 12 estadios, y se vendieron 2.745.357 boletos..., lo cual generó ingresos de 541. Otros 148 provinieron de la venta de los derechos de servicios preferentes/alojamiento para la Copa Mundial 2018. El resto de torneos y eventos de la FIFA proporcionaron 23 derivados de estos mismos derechos y de la venta de entradas”. **Otros ingresos:** “Los de la Copa Mundial de Clubes, de sanciones/apelaciones, Programa de Calidad de la FIFA, alquiler de propiedades inmobiliarias, Museo del Fútbol Mundial de la FIFA, Torneos Olímpicos Río 2016, venta de derechos de películas y vídeos y otros sumaron..322. Entre ellos, la Copa Mundial de Clubes de la FIFA anual fue la mayor fuente de ingresos, y generó 123 millones”. **BALANCE DE LA FIFA al 31-12-2018:** “Ascendía a 4.389”, de los cuales “82% se contabilizaba en efectivo, equivalentes y activos financieros. Por su parte, las reservas...alcanzaron un récord de 2.745; un 80% más que el registro a la conclusión del ciclo 2011-2014” (Altuve 2020b: 62-63).

### 1.2.- Clubes Profesionales Transnacionales agrupados en Ligas

Organizan-gestionan anualmente una parte del espectáculo deportivo, siendo el principal el fútbol organizado-gestionado por las Ligas de Europa y avalado por la **ODM** a través de las Federaciones Nacionales y Federación europea (UEFA o FIFA de Europa).

Su inmenso poder económico lo refleja el Índice Financiero de Fútbol (FFI) 2018, de los 30 primeros clubes, expresado en 4 variables medidas **en billones US\$** (Soccerex 2018):

- Valores o avalúo de los jugadores 11,44.
- Activos fijos y efectivo en banco 9,08.
- Red de propietarios combinados 431,88.
- Deuda neta 5,07.

### 1.3.- Empresas transnacionales avaladas por la ODM

Organizan-gestionan una parte del espectáculo deportivo, siendo el principal las anuales vueltas de ciclismo donde participan los clubes profesionales agrupados en la organización patronal AIGCP y son avaladas por la **ODM** a través de la Unión de Ciclismo Internacional (**UCI**) y Federaciones Nacionales. Los eventos más importantes son: el Tours de Francia y Giro de Italia, organizados-gestionados por Amaury Sport Organisation del Grupo Philippe Amaury Publicaciones (EPA) y RCS Sport, filial del Grupo RCS MEDIAGROUP, respectivamente. (Altuve 2016a: 109-110/113).

La importancia económica del ciclismo es indiscutible:

- 1) En 2017 está en auge con un mercado de 45.000 millones US\$ anuales, previéndose que crezca 37,5% entre 2016 y 2024, pasando el negocio total (vehículos, accesorios y ropa) a 62.000 millones US\$ al finalizar el periodo.
- 2) Teniendo a la relojera Tissot como su principal socio comercial, junto a

proveedores como Shimano, GoPro, Santini, en 2020 la UCI creó la categoría UCI Pro Series (situada debajo del UCI World Tour y encima del UCI Continental Circuit) como parte de su estrategia para iniciar un Mundial Unificado en 2023, evento de dos semanas con 8.500 competidores -hombres y mujeres de más de 120 países- en ruta, MTB, pista, BMX, ciclismo urbano, indoor, gran fondo, y ruta-pista de ciclismo adaptado (Altuve 2020b: 87/92).

#### 1.4.- Empresas transnacionales independientes de la ODM

Organizan-gestionan una parte del espectáculo deportivo, siendo el evento fundamental el anual Campeonato de Automovilismo de la Fórmula Uno (F1), cuyo organizador-gestor es el Grupo de Fórmula Uno (F1) que fue comprado entre el 25-11-2005 y el 30-03-2006 por el grupo financiero inglés CVC Capital Partners y vendido por 4.400 millones US\$ el 07-09-2016 a la estadounidense Liberty Media (Altuve 2020b: 95-96).

La Fórmula Uno (F1):

- En **millones US\$**: Los ingresos en los primeros 9 meses de **2018**, crecieron 11%, hasta 1.346; aumentaron en **2019** obteniendo 2.022, concluyendo el año con un beneficio operativo de 17; elevó los pagos a los equipos 11%, hasta 1.012. Sus fuentes de ingreso se concentran: 30% que pagan los circuitos para organizar las carreras; 30% por derechos audiovisuales; 15% aportados por los patrocinadores. Y cerró un acuerdo con los gestores de las carreras de Japón y Bélgica hasta 2021, y hasta 2019 con el de Alemania, año en que se mantienen 21 carreras (11 en Europa). Ha impulsado su torneo de eSports, con los equipos (Ibíd.: 98-99).

Veamos para **2015** el valor (en millones US\$) de los **equipos** con algunos de sus patrocinantes:

- **FERRARI**, valorado en **1.350** y entre sus “sponsors” se cuentan a Santander, Shell y Phillip Morris. **MCLAREN**: Valorado en **810**. El principal accionista con 50% es Bahrain Mumtalakat Holding, el resto es propiedad de TAG Group. Exxon Mobil fue el principal patrocinante, junto a KPMG, SAP, Pirelli, CNN o Johnnie Walker. **RED BULL**: Se valora en **640**. Su principal accionista y patrocinador es Red Bull GmbH. Exness, Total, Renault, Pepe Jeans, Casio, Singha y Rauch son el 2do. nivel de patrocinadores. **MERCEDES**: Valorado en **560**, propiedad de Daimler. Petronas

sigue siendo el socio principal, con BlackBerry, UBS y Allianz en el 2do. nivel de patrocinio, al que se anunció la incorporación de Qualcomm y Epson. **WILLIAMS:** Su valor es **380** y es controlado por Frank Williams, Patrick Head, Toto Wolff y Brad Hollinger. El principal “sponsor” es Martini y los otros son Petrobras, Rexona, Randstad, Avande o GKN y Hackett. **LOTUS:** Controlado por Gerard López, tiene un valor de **245**. Con fuga de patrocinadores, en 2015 se incorporó PDVSA. **FORCE INDIA:** Valor de **160**, el 57,5% del capital es propiedad de Vijay Mallya y Michiel Mol y 42,5% de Sahara Group (es también *title sponsor*) Los otros patrocinantes son Kingfisher o Royal Challenge, Telcel, Telmex y Claro, Inter, NEC y Consorcio Aristos. **SAUBER:** Valor de **155**. Banco do Brasil y Silanna serán *Premium partner* y el Chelsea FC es patrocinador. **TORO ROSSO:** Valor de **150** y controlado por Red Bull (Altuve 2020b: 100-103).

## **II.- Transnacionales patrocinantes o “sponsors” del espectáculo deportivo mundial**

Compran a los: 1) **Organizadores-gestores** el derecho de usar los símbolos y el logo de los eventos en la publicidad de sus productos. 2) **Medios de comunicación**, los espacios para difundir su publicidad identificada con los símbolos y logos del espectáculo.

## **III.- Transnacionales de medios de comunicación que difunden el espectáculo deportivo mundial**

Difunden el espectáculo, compran los derechos de transmisión a los organizadores-gestores y venden los espacios a los patrocinantes para su publicidad; de manera creciente, desde fines de los 90 vienen actuando simultáneamente como organizadores-gestores y difusores. Según Forbes, en 2017 ESPN y Sky Sport (junto a Nike, Adidas y Under Armour), fueron las marcas deportivas que gozaban de una mejor imagen corporativa, contribuyendo por sí mismas al valor o ganancias de la compañía, constituyeron el motor que potenció el crecimiento de la industria del deporte y lideran un sector que genera entre 550.000 y 630.000 millones € al año (Altuve 2020b: 107-108).

## **IV.- Transnacionales de artículos e implementos deportivos, proveedoras de los materiales e instrumentos utilizados en el espectáculo deportivo mundial**

Proveen los productos usados por los atletas y patrocinan el espectáculo y deportistas-competidores. Las más poderosas del mundo son Nike y Adidas que al cierre del ejercicio

fiscal el 31-05-2015 tuvieron (**en millones US\$**) facturaciones de 30.601 y 19.113,9 con beneficio neto de 3.273 y 723, respectivamente, las 10 primeras empresas mundiales de artículos e implementos deportivos procedían: 4 EEUU, 2 Alemania, 1 Suiza, 1 Francia, 1 Inglaterra y 1 Japón (Altuve y Gómez, 2018: 144-145).

En 2017, Nike, Adidas y Under Armour formaron parte de las marcas deportivas con mejor imagen corporativa.

## **V.- Deportista-competidor: Fuerza de trabajo principal del espectáculo deportivo mundial**

Existe la siguiente tipología:

- Representa a su país en competencias de la **Organización Deportiva Mundial (ODM)** y labora, también, en Clubes Profesionales (fútbol, baloncesto, béisbol, etc.) o eventos de transnacionales avalados por la **ODM** (ciclismo atletismo, tenis..). En Cuba existe la mediación del Estado para su trabajo en los Clubes o eventos de transnacionales.
- Trabaja en competencias de empresas transnacionales independientes (F1) de la **ODM**.

Los primeros 100 deportistas-competidores con mayores ingresos del 01-06-2018 a 01-06-2019 (Altuve 2020b: 130): 1) **Ganaron** 4.000 millones US\$, 5% más que el año pasado. 2) **Se concentran en las siguientes disciplinas deportivas:** 35 baloncesto, 15 béisbol y 12 fútbol americano, de los respectivos campeonatos profesionales NBA, MLB y NFL de EEUU; 19 fútbol; y 19 OTRAS. 3) **Su país de procedencia:** 62 EEUU, 5 Inglaterra, 3 Francia, 3 España, 2 Brasil, 2 Canadá, 2 República Dominicana, 2 Alemania, 2 Serbia, 2 Venezuela y 15 OTROS. Existe una mujer (ninguna en 2018), Serena Williams (tenis-EEUU) en el lugar 63 (Ídem).

**5.1.- Muestra de las remuneraciones y condiciones de trabajo en el fútbol, disciplina que en el mundo concentra la mayor cantidad de deportistas-competidores y es el espectáculo social más importante económica, mediática y organizativamente**



**5.1.1.- En el Convenio entre la Liga Profesional de España y la Asociación de Futbolistas (Boletín Oficial del Estado del 08-12-2015), vigente hasta 2019/2020, se estableció (Altuve 2020b: 139):**

- **Sueldo Mensual:** 6.500 y 4.000 € al mes para jugadores de 1ª. y 2da. División, respectivamente. Constituye 10 y 6 veces el Salario Mínimo Interprofesional de 2016 (655,20 € al mes) en el país.
- **Salario Mínimo Anual** (incluye prima de fichaje, Sueldo Mensual y primas de partidos): 155.000 y 77.500 € para 1ª y 2da. División, respectivamente.
- **Pagos extra “plus” y “premio” de antigüedad.**
- **Retribuciones por incapacidad temporal o muerte** durante el ejercicio de la profesión o lesión que le invalide para cualquier actividad laboral: 180.000 € para los herederos.

**5.1.2.- La Liga Profesional de Brasil -en contraste con la Liga Profesional de España- tenía como salarios mensuales en (Ibíd.: 134-136):**

**1) 2000**

- 10.384 (86,54%) jugadores ganaron 75-150 US\$, entre 1-2 salarios mínimos del país.
- 1.115 (9,29%) percibieron 150-1.500 US\$, entre 2-20 salarios mínimos.
- 402 (3,35%) ganaron más de 1.500US\$, al menos 20 salarios mínimos.

**2) 2015:**

- 23.239 (82,4%) jugadores ganaron como máximo 252 US\$.
- 3.859 (13,68%) percibieron 1.259 US\$ o menos.
- 836 (2,96%) ganaron entre 1.259-12.500 US\$.
- 269 (0,943%) percibieron salarios superiores a 12.500 US\$

**5.1.3.- Desfavorable situación de la mayoría de jugadores en Brasil, es extensiva a una buena cantidad de futbolistas en el mundo, según el Informe FIPRO (mayor sindicato de futbolistas del mundo con casi 50.000 afiliados) sobre el *Salario Mensual y Condiciones Laborales* presentado en 2016**

El estudio que dio lugar al Informe FIPRO 2016, fue realizado con la Universidad de Manchester, comprendió una muestra de 13.876 jugadores de 54 países y 87 Ligas, entre las que se encuentran Italia, Francia y Brasil (en algunos países fueron incluidas varias categorías), y No se incluyeron las Ligas de Inglaterra, España, Alemania y China. Sus conclusiones, entre otras, más importantes son (Altuve 2020b:136-138):

- **Salario mensual:** Casi la mitad de los encuestados ganan menos de 1.000 €; 21% gana menos de 286 €. **Irregularidad en el pago:** Afectó al 41% (más de 1/3 parte) en los últimos dos años; 8% recibieron el sueldo con más de tres meses de retraso; 63% (casi 2/3 partes) con los que el equipo tiene deudas, permanecen en el club ante el temor de no encontrar otro que los contrate. **Duración media de contratos:** 22-23 meses, tienden a ser más cortos para los de bajos ingresos. **Traspasos:** Uno (33,33%) de cada tres jugadores cambia de club contra su voluntad, en Serbia 82% son traspasados arbitrariamente. **Contrato escrito:** 8% NO tienen, en Europa se reduce al 3% y en África aumenta al 15%. **Suplantación o sustitución del contrato de trabajo completo por la condición de trabajadores autónomos, negándoles las protecciones que se otorgan a los empleados:** En Croacia y la República Checa más del 90% eran considerados autónomos o tenían un contrato de derecho civil en lugar de uno de trabajo completo.

## VI.- Agencias deportivas o de representación de deportistas-competidores en su relación laboral

Basado en datos de Forbes, se puede afirmar que:

“Procedentes de EEUU, Inglaterra, Canadá, Alemania, Portugal, Serbia, Holanda, España, Italia y Francia, las 43 agencias de deportistas más poderosas del mundo, con sus 85 agentes principales, tuvieron como clientes a los 5.378 deportistas-competidores (casi todos de Clubes Profesionales de fútbol, baloncesto, béisbol, fútbol americano y hockey) más cotizados, con unas comisiones de 2.692 Billones US\$, por un valor de los contratos bajo gestión de 52.633 Billones US\$ y 10.562 años de contrato bajo gestión” (Altuve 2020b: 144).

## VII.- Público-fanático-consumidor

Contempla el espectáculo deportivo, internaliza los mensajes emitidos y consume compulsivamente los bienes y servicios de las marcas difundidas. El objetivo de la Empresa Deportiva Transnacional de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**) es convertir a todos los habitantes del planeta en público-fanático-consumidor.

## PARTE DOS

### PODER, ESTADO Y POLÍTICA PÚBLICA EN LA EMPRESA TRANSNACIONAL ATÍPICA DE ESPECTÁCULO Y ENTRETENIMIENTO (EDTEE)

#### FUNCIONES DEL ESTADO EN LA EDTEE

El Estado favoreció el surgimiento de la **EDTEE**, constituyéndose en uno de sus principales componentes y elemento fundamental en su desarrollo, asumiendo funciones claramente delimitadas, ejercidas a través de la política pública completamente configurada y consolidada

La política pública deportiva igual que en las demás dimensiones de política pública

“ **1)** Se concreta como verdaderamente sustentable cuando alrededor de ella confluyen indicativos que le otorgan al adjetivo de *Asunto de Estado*: Normativa jurídico-legal; sistema organizativo-administrativo (ministerios, institutos, secretarías) para la materialización de programas y proyectos nacionales, regionales y municipales; presupuesto para alcanzar objetivos planteados a escala normativa. **2)** Es el resultado de la actividad de una autoridad investida de poder público y legitimidad gubernamental para la elaboración de planes, programas y proyectos, generación de acciones y desarrollo y cumplimiento de estrategias políticas, jurídicas y administrativas por parte de los órganos que se encargan del desarrollo de la gestión de esta organización en el sector público. **3)** Su materialización parte de la elaboración de los principios generales de administración, promoción, impulso y apoyo económico de carácter nacional concretados en planes, programas y proyectos precisos” (Altuve 2018b: 164-165; Mendoza 2011: 11).

Expresadas a través de la política pública deportiva, las funciones del Estado en la **EDTEE** son (Altuve 2018b: 168-170):

#### **I.- Adecuar la participación del país a la naturaleza organizativa-gestión del espectáculo**

Cuando el organizador-gestor es la **ODM**, el Estado dispone, prepara y garantiza la participación de su selección nacional en el evento. Si son Clubes Profesionales o empresas transnacionales, apoya los eventos y contribuye con su éxito.

#### **II.- Producir-reproducir la ideología deportiva incorporándola a su bagaje ideológico, convirtiendo al deporte en uno de sus aparatos ideológicos que refuerza su legitimidad**

El deporte es un aparato ideológico estatal porque el Estado se legitima en un proceso único, indivisible y simultáneo de:

- Apoyo y promoción al deporte con la definición, formulación y ejecución de la política pública.

- Producción, reproducción y difusión de la ideología deportiva globalizadora. La función ideológica con la que nace el deporte a fines del siglo XIX, se amplió y perfeccionó en la globalización, produciendo y reproduciendo las ideas de: Rendimiento, productividad, rentabilidad, progreso lineal e infinito - Perfección física - El deporte es un espacio social universal de igualitarismo absoluto, en contrapartida a las diferencias en producción, consumo y disfrute de bienes entre las naciones y clases sociales y sirviendo de justificación de tales desigualdades. Así se resume la ideología del deporte convertido en **EDTEE**.

### **III.- Difundir la ideología deportiva, financiar, ejercer la violencia simbólica y física directa y crear las condiciones que garanticen el éxito del espectáculo cuando se realiza en su territorio**

Cuando es sede, el Estado anfitrión:

- Financia (**en millones US\$**) los principales eventos: los JJ.OO. 2012 costaron más de 17.500 y el Estado financió 14.610, el 83,48% (Altuve, 2016: 19); situando el costo del Mundial de Fútbol 2014 y los JJ.OO 2016 en “21 mil”, el Estado brasileño reconoció que aportó casi todo el financiamiento, fuentes independientes estiman el costo en “35-40 mil” (Altuve 2018b: 467).
- Destaca las ventajas y beneficios para el país de los eventos, garantizándolos con inversiones en seguridad (dispositivos preventivos-represivos, etc), infraestructura, servicios, logística, transporte, etc.

### **IV.- Intervención en la EDTEE de instancias estatales no deportivas para obtener mayor poder el Estado interventor en el deporte y reforzar su legitimidad**

“En mayo 2015, la Fiscalía de EEUU hizo acusaciones de soborno y corrupción a empresas y 9 dirigentes FIFA de América... Más allá de las razones legales, ético-morales y de aparecer como adalid de la justicia, honestidad, transparencia, etc., es pertinente preguntar: ¿Por qué presenta el caso en el momento que se realiza la Asamblea Mundial de la FIFA donde se elegiría el Presidente, a pesar de que venía investigando desde 2011 con el informante exdirigente FIFA Chuck Blazer y había adelantado actuaciones judiciales importantes en 2013, 2014 y enero-abril 2015? ¿Por qué empresas de EEUU (NIKE y los bancos Citibank, JPMorgan Chase, Bank of America y Republic Bank) mencionadas en el escrito de la Fiscalía de EEUU no fueron imputadas y ni siquiera se divulgó... su participación en el proceso? **EEUU tiene poder en la EDTEE. Enfrenta a la FIFA y su Presidente Joseph Blatter, pretendiendo tener mayor influencia en una FIFA que favorezca más sus intereses**, contando con el apoyo de Coca-Cola, Visa, McDonald’s y Budweiser, patrocinantes FIFA que asomaron su intención de retirarse si Blatter no renunciaba. Blatter se defendió y destacó que ADIDAS, Hyundai y Gazprom no se unieron a la petición de renuncia” (Altuve, 2016b: 20).

## PARTE TRES

### PODER EN LA EMPRESA TRANSNACIONAL ATÍPICA DE ESPECTÁCULO Y ENTRETENIMIENTO (EDTEE) Y ESPECIFICIDAD DE LA POLÍTICA PÚBLICA DEPORTIVA

#### I.- Doble vertiente del poder en la EDTEE

##### 1.1.- Económica: Producción del espectáculo deportivo y apropiación de los beneficios generados

Los actores sociales que tienen mayor capacidad de participación y decisión sobre la producción del espectáculo, se apropian del mayor volumen de ingresos generados, es decir, concentran el poder económico en la **EDTEE**. Son:

- La **Organización Deportiva Mundial (ODM)** o principal gobierno del deporte, cuyos organismos principales son el **COI** y la **FIFA**.
- Las **empresas transnacionales** que organizan-gestionan, patrocinan, transmiten-difunden y dotan de artículos e implementos al espectáculo.
- Los **Estados de EEUU, Europa, Japón y China** de donde proceden la mayoría y más importantes transnacionales que participan en la producción del espectáculo.

##### 1.2.- Competitivo: Apropiación de medallas y campeone(a)s repartidas en el espectáculo

En los **14 Mundiales de Fútbol** realizados entre **1970-2022** (Altuve 2020b: 167-169/174-177):

- **Europa:** Ganador con Alemania, Italia, España, Francia e Inglaterra, campeón 8 veces, ganando en 2006-2018 y ocupar 40 (71,42%) de las 56 posiciones semifinales.
- **América:** De ser ganador -con Brasil y Argentina- hasta 2002, es perdedor en 2006-2018 al NO ganar ningún campeonato, ocupar 3 (18,75%) de las 16 semifinales y ninguna semifinal en 2018. Con la victoria de Argentina 2022, en 2006-2022 obtiene un campeonato y ocupa 4 (25%) posiciones semifinales.
- En 2022 con Marruecos es la primera vez que África ocupa una posición semifinalista, logro que no invalida la condición perdedora del continente

Los ganadores de los JJ.OO. (Juegos Olímpicos) son el G-9 y Europa, tal y como lo ilustra el cuadro siguiente:

**Cuadro N.3. Concentración de medallas en JJ.OO 1896-2016 y 2020-2021\***

Países	1896-2016: Países	% del total países	1896-2016: Medallas obtenidas	% del total de medallas	2020-2021: Países	% del total países	2020-2021: Medallas obtenidas	% del total de medallas
G-9	9	4,36	8.868	56,69	9**	4,39	527	49,25
G-9 y 16 primeros países europeos***	25	12,13	12.630	80,75				
G-9 y 23 primeros países europeos****					32	12,19	771	72,05

\*Programados para el 2020 y realizados en 2021 por la pandemia del COVID 19.

\*\* Ocuparon 9 de los primeros 11 puestos en el cuadro medallero. Oficialmente fueron 204 países participantes, incluimos a Rusia en nuestros cálculos porque sus atletas compitieron (bajo bandera neutral y las siglas del **Comité Olímpico Ruso**) aun estando sancionada por el COI.

\*\*\* Suecia, Hungría, Rumania, Finlandia, Países Bajos, Polonia, Bulgaria, República Checa, Dinamarca, Suiza, Noruega, España, Bélgica, Ucrania, Grecia y Serbia: No miembros del G-9.

\*\*\*\*Países Bajos, Hungría, Polonia, República Checa, Noruega, España, Suecia, Suiza, Dinamarca, Croacia, Bélgica, Bulgaria, Eslovenia, Georgia, Turquía, Serbia, Ucrania, Bielorrusia, Rumania, Eslovaquia, Austria, Portugal y Azerbaiyán: No miembros del G-9.

**Fuente:** Cálculos propios basado en datos de Altuve 2018b: 211-217 y Rojas 2021.

En los **JJ.OO. 1896-2016 y 2020-2021** las medallas se concentran en el G-9 y Europa:

- El G-9 en 1896-2016 obtuvo poco más de la mitad (8.868-56,69%) de medallas y en 2000-2021 casi la mitad (527-49,25%).
- El G-9 con países europeos obtuvieron las 4/5 partes de medallas (12.630-80,75%) en 1896-2016 y casi las ¾ partes (771-72,05%) en 2020-2021.

En conclusión:

- El poder en el deporte convertido en **EDTEE** se concentra en: la **Organización Deportiva Mundial (ODM)** o gobierno principal del deporte y organizador-gestor de una parte del espectáculo; transnacionales cuya función es organizar-gestionar las otras tres partes del espectáculo deportivo mundial, difundirlo, patrocinarlo y dotarlo; y un reducido grupo de Estados encabezado por el Grupo de los Nueve, de donde proceden la mayoría de los deportistas-competidores ganadores de la mayor cantidad de medallas-campeones en los eventos principales y las transnacionales

organizadoras-gestoras, medios de comunicación, patrocinantes y de artículos e implementos, quienes se apropian de los más elevados volúmenes de ingreso generados por el espectáculo.

- La **EDTEE** opera como un ciclo competitivo y económico que empieza y termina en EEUU, Europa, Japón y China, con una apropiación significativa del ingreso por la **ODM**.

## **II.- Especificidad de la política pública deportiva: Determinación estructural por la EDTEE**

La “evaluación mediática” de América Latina y El Caribe en los mega eventos, suele ser superficial. Se destacó en el **Mundial Qatar 2022**: Campeonato de Argentina, excluida de las semifinales 2018 y 36 años después de ganar en 1986; África semifinalista con Marruecos, etc. **JJ.OO. 2020-2021**: 1ro. y 2do. lugares en la región de Brasil y Cuba, 3er. de Ecuador y 4to. de Venezuela con sus mejores actuaciones históricamente, ausencia de Chile en el cuadro medallero, retroceso de Colombia con respecto a Venezuela, etc.

Nos interesa destacar es que esos intentos evaluativos “posteventos” y en general la evaluación académica, institucional gubernamental y/o privada de la política pública deportiva, está focalizada en los resultados obtenidos o dejados de obtener en los más importantes eventos definidos, organizados-gestionados y controlados por la **EDTEE**. El mismo Estado tiene como elemento evaluativo central de la política pública deportiva que define y ejecuta al desempeño o resultado alcanzado en las principales competencias que establece-organiza-gestiona-dirige la **EDTEE**.

Una visión más amplia y completa demanda o exige una lectura de los resultados de los JJ.OO. y en general del deporte, desde la perspectiva del poder (como la realizamos anteriormente para evaluar los resultados de los Mundiales de Fútbol y de los JJ.OO.) partiendo de considerar lo siguiente:

- La definición, diseño, aplicación y evaluación de la política pública deportiva está determinada estructuralmente por la definición, orientación, organización,

funcionamiento, legislación, etc., de la dinámica deportiva mundial, es decir, de la **EDTEE**.

- Determinar el poder del Estado nacional en la **EDTEE**.
- Tener en cuenta que estructuralmente en la **EDTEE** desde su origen han existido y existen unos pocos Estados con poder y protagonismo -de diversas maneras, directa e indirectamente- participan en las decisiones del deporte mundial, y, por supuesto, su política pública se identifica y sirve a sus intereses y los de sus empresas transnacionales; y la mayoría de los Estados sin o con poco poder, adecúan su política pública a una dinámica deportiva ajena a sus intereses.
- En última instancia, la política pública deportiva está determinada por la dinámica, distribución y concentración del poder que tenga el Estado en la **EDTEE**.



## **PARTE CUATRO**

### **EMPRESA TRANSNACIONAL ATÍPICA DE ESPECTÁCULO Y ENTRETENIMIENTO (EDTEE), CUARTA INDUSTRIA MUNDIAL Y RELACIONADA CON LAS TRES PRIMERAS: INDUSTRIAS DE LA COMUNICACIÓN, AUTOMOVILISMO Y ENERGÍA**

La **EDTEE** está estrechamente relacionada con las industrias de la comunicación, automovilística y energética, que en conjunto constituyen las cuatro actividades rectoras o “punta” de la economía mundial lícita.

Los medios de comunicación:

- Son uno de los elementos constitutivos fundamentales de la **EDTEE**, cuya función principal es difundir y financiar el espectáculo deportivo: compran los derechos de transmisión de los eventos y los transmiten.
- También actúan como patrocinantes del espectáculo deportivo.

Las industrias automovilística y energética (el petróleo es, sigue y seguirá siendo la más importante, al menos, en las próximas décadas) son patrocinantes de la **EDTEE**.

Ilustremos gráficamente, el papel como patrocinantes de la **EDTEE** por parte de las industrias de la comunicación, energética y automovilística.

**Cuadro. N.4. Industrias de la comunicación, energética, y automovilística: Patrocinantes (P) de los Mundiales de Fútbol y los JJ.OO.**

Espectáculo	Comunicación	Energética	Automovilística
Mundiales de Fútbol	Deutsche Telekom, Philips, Toshiba y Yahoo: <b>P</b> en <b>2006</b> .  Satyam Computer y MTN GROUP (*): <b>P</b> en <b>2010</b> .  Sony: <b>P</b> en <b>2010 y 2014</b> .  Vivo y Rostelecom: <b>P</b> en <b>2018</b> .	Yingli Green Energy (energía solar) (**): <b>P</b> en <b>2010 y 2014</b> .  Gazprom (gas): <b>P</b> en <b>2018</b> .	Hyundai-Kía Motors: <b>P</b> en <b>2006, 2010, 2014 y 2018</b> .  Continental AG: <b>CIA (***)</b> y <b>P 2006 y 2010</b> .  Castrol (****): <b>CIA y P</b> en <b>2010-2014</b> .  Yadea (eléctricos): <b>P</b> en <b>2018</b> .
Juegos Olímpicos (JJ.OO)	ACER y Lenovo: <b>P</b> en <b>2008 y 2012</b> .  ATOS, General Electric, Panasonic y Samsung: <b>P</b> en <b>2008, 2012, 2016 y 2020</b> .  ENEOS, NEC, NTT, FUJITSU y Google Japan: <b>P</b> en <b>2020</b> .	British Petroleum y British Telecom (petróleo y gas); EDF Energy Électricité (electricidad): <b>P</b> en <b>2012</b> .  SMBC (complemento petróleo y gas): <b>P</b> en <b>2020</b> .	BMW: <b>P</b> en <b>2012</b> .  Bridgestone (cauchos): <b>CIA y P</b> en <b>2016 y 2020</b> .  Toyota : <b>P</b> en <b>2020</b> .

(\*) Ha patrocinado La Liga de Fútbol de África, el 18-03-2010 firmó un acuerdo de patrocinio con el Gigantes ManchesterUnited FC y era patrocinante del APOELFC Nicosia de Chipre, en 2012.

(\*\*) Primera compañía china en patrocinar los Mundiales 2010 y 2014, y en 2011 Patrocinador Oficial Premium del FC Bayern de Múnich-Alemania y en 2012 del Torneo Juvenil FC Bayern 2012.

(\*\*\*) **CIA**: Complemento de industria automotriz.

(\*\*\*\*): Propiedad de British Petroleum, también patrocinó el Campeonato de Fútbol europeo 2012.

Fuente: Elaboración propia con datos de Altuve 2020b: 49-62.

**Cuadro. N.5. Industrias de la comunicación y automovilística: Patrocinantes (P) de las Ligas y Equipos Profesionales de Fútbol, de Europa**

Comunicación	Automovilística
<b>2018</b>	<b>2018</b>
Liga de España renovó el <b>patrocinio</b> de Samsung.	Liga de España renovó <b>patrocinio</b> de Mazda. Seat <b>patrocinante</b> de la Copa del Rey.
<b>2017</b>	<b>2017</b>
<b>Patrocinantes</b> de equipos, de la Liga de Inglaterra: Virgin Media del <i>Southampton</i> ; Palm, Inc. del <i>West Bromwich Albion</i> .	Huyn dai: <b>Patrocinante</b> del <i>Chelsea FC</i> (Liga de Inglaterra.), <i>AS Roma</i> (Liga de Italia), <i>Atlético de Madrid</i> (Liga de España) y <i>Hertha</i> (Liga de Alemania).
	Mercedes, Audi y Volkswagen, <b>patrocinantes</b> de la mayoría de equipos de la Liga de Alemania y accionistas de algunos.
	<b>Patrocinantes</b> de de equipos de la Liga de Inglaterra: Chevrolet del <i>Manchester United</i> ; Yokohama (cauchos) del <i>Chelsea</i>

Fuente: Elaboración propia con datos de Altuve 2020b: 63-86.

**Cuadro. N.6. Industrias de la comunicación, energética y automovilística: Patrocinantes (P) de el Tours de Francia y el Giro de Italia.**

Espectáculo	Comunicación	Energética	Automovilística
Giro de Italia	<b>P del Giro 2019:</b> StageWinner y Start& Go.	<b>P del Giro 2019:</b> ENEL (energía eléctrica y gas)	
Tours de Francia	<b>P de equipos 2018:</b> Web Sunweb del <i>Sunweb</i> / Data del <i>Dimensión Data</i> / Cadena Sky del <i>Sky</i> / Telefónica del <i>Movistar</i> .	<b>P de equipos 2018:</b> Direct Energie del <i>Direct</i> / Igor Makarov (petróleo y gas natural) del <i>Katusha-Alpecin</i> .	<b>P. del Tours 2019:</b> <i>Continental AG</i> ; <i>SKODA</i> (cauchos y otras piezas).

Fuente: Elaboración propia con datos de Altuve 2020b: 87-94.

**Cuadro. N.7. Industrias de la comunicación (\*), energética, y automovilística: Patrocinantes (P) del Campeonato de Automovilismo de la Fórmula Uno**

Comunicación (**)	Energética	Automovilística (** y ***)
<p><b>Tata Communications</b> P global de la F1 desde el <b>23-02-2012</b>, con un contrato multianual.</p> <p><b>P de equipos 2017</b> Ferrari: Infor / Mercedes-Petronas: Epson, Tata Communications, TIBCO Qualcomm, y Rubrik / Red Bull: AT&amp;T, IBM, Hexagon, ANSYS Flir, Simplivity y Mitie / Force India: Claro, Infinitum, NEC, Telcel, Telmex, 3d Systems, Adaptavist y Voip Unlimited / Toro Rosso-Red Bull: Acronis y AppTech / Williams-Martini: BT, Avanade y Symantec / Renault-Infiniti: 3d Systems, Microsoft y Elysium / McLaren-Honda: CNN, Star Sports, SAP y NTT Communications / Sauber: CNB</p>	<p><b>Petronas</b> (petróleo) Se inició en <b>1999</b> como patrocinante de la <b>carrera, de Malasia</b>. La última renovación fue en <b>2015 por tres años</b>.</p> <p><b>P de equipos 2017</b> Ferrari: Shell. Red Bull: Mobil</p>	<p><b>Pirelli</b> P. global de F1 en <b>2011</b>, en <b>junio 2016</b> hizo la 2da. renovación <b>2017-2019</b>. <b>P. y proveedor</b> para todos los equipos: cauchos en <b>2017 y 2019</b>; gomas hasta <b>2023</b>. P. en <b>2017</b> de las carreras, de España, Hungría y Bélgica.</p> <p><b>P de equipos 2017</b> Ferrari: Iveco y Alfa Romeo. WEICHAI, Mahle. SKF, Magneti Marelli, Brembo, OZ / Mercedes-Petronas: OZ Racing / Red Bull: Aston Martin. OZ Racing / Force India: Quaker State, Koni / Toro Rosso-Red Bull / Williams-Martini: Dicastal (<b>CIA****</b>) / Renault-Infiniti: Castrol, OZ, BP ultimate y Breton (<b>CIA</b>) / McLaren-Honda: Volvo y Calsonic Kansei. Castrol, Akebono, Enkei y Sparco (<b>CIA</b>). Sauber: Mitsubishi, / Haas: Haas Automation.</p>

(\*) Liberty Media (comunicación) es propietaria de la F1 desde el 07-09-2016.

(\*\*) En **2010**: los equipos: Vodafone, Mercedes y McLaren, *es propiedad de Vodafone (comunicación) y McLaren Mercedes (automovilismo)*; Lotus F1 Racing *es propiedad de Malaysia Racing Team SDN BHD, perteneciente a Tune Group (comunicación) y Grupo Naza (automovilismo)*.

(\*\*\*) En **2010** dos equipos eran propiedad de empresas del automovilismo: Scuderia Ferrari Marlboro *de Ferrari y 75% de Mercedes GP Petronas F1 Team de Mercedes-Benz*. Y Red Bull Renault *pertenecía a Red Bull (bebidas) y Renault (automovilismo)*.

(\*\*\*\*) **CIA**: Complemento de industria automotriz.

**Fuente:** Elaboración propia con datos de Altuve 2020b: 95-106.

## PARTE CINCO

### **CONVERGENCIA Y COMPLEMENTO DE LA EMPRESA TRANSNACIONAL ATÍPICA DE ESPECTÁCULO Y ENTRETENIMIENTO (EDTEE) CON LAS INDUSTRIAS DE LA SALUD Y DEL BIENESTAR-RECREACIÓN: CONSOLIDA Y AUMENTA EL PODER E INFLUENCIA SOCIAL DE LAS TRES TRANSNACIONALES**

#### **INDUSTRIA DE LA SALUD: EMPRESA TRANSNACIONAL Y PRODUCTORA-REPRODUCTORA DE LA IDEOLOGÍA CAPITALISTA**

La medicina:

- Es “desde el siglo XVIII una herramienta fundamental en la gestión de la población y un recurso decisivo para la incorporación de los cuerpos en el orden productivo del capitalismo” (Castro 2009: 7).
- En el siglo XX se asiste a “un proceso amplio e ilimitado de medicalización”, es la extensión imparable del paradigma médico en nuestra cultura. Con los médicos y su saber como decisivo, ha sido “Impuesto por un acto de autoridad y su objeto no guarda relación solamente con la enfermedad, sino con un concepto amplio y difuso de salud”, no reconoce la existencia de un territorio externo a los códigos médicos y la medicina se transformó en uno de los componentes de la economía “porque produce por sí misma riqueza dado que la salud se convierte en un bien de consumo representando un deseo para unos y un lujo para otros”. En otras palabras, “la medicina desemboca en una incorporación de la salud y la enfermedad al juego del mercado, con sus agentes de producción (laboratorios, farmacéuticas, médicos, clínicas, aseguradoras) y con sus consumidores (los enfermos reales y los enfermos potenciales que somos todos)” (Ibid: 18-19).
- Ha transitado procesos cuyo resultado es la “medicalización absoluta de la sociedad y la identificación completa del problema de la salud con los intereses de la economía” (Ibid: 7). Una evidencia indiscutible son los crecientes gastos en salud, que en 2019 fueron poco más de 3,8 billones US\$ (Instituto Global del Bienestar, 2019).

La irrupción de la salud en la economía produce el efecto perverso de generar una demanda infinita e insatisfacción generalizada del cliente, ya que el aumento del consumo médico no supone una mejora del nivel de salud, a diferencia de cómo es prometido. Lo que trae como consecuencias:

- 1) La creación de una creciente y cambiante “oferta fronteriza con respecto a la medicina, que asegura nuevas experiencias del bienestar físico, otras alternativas nutritivas y otros modos de estilización de los cuerpos”, cubierta con “una serie de bienes de consumo que recurren al ideal de la vida sana: productos alimenticios de bajas calorías, programas e instrumentos de acondicionamiento físico, etc.”.
- 2) La demanda infinita de salud por los clientes disminuye el protagonismo de los médicos y aumenta constantemente -igual que sus beneficios económicos- el de las grandes transnacionales farmacéuticas a través -entre otros- de dos mecanismos: a) Sus empleados visitadores médicos “comercializan con el tiempo de los médicos (habitualmente escaso y, por ende, valioso en la lógica de la oferta y la demanda)”. b) Compran a “empresas transnacionales, como International Marketing Services Health o Close Up, que recopilan información sobre los medicamentos que prescriben los médicos, construyen perfiles sobre los hábitos de receta de los mismos y diseñan enormes bases de datos” (Castro 2009: 19-20).

En la globalización, la medicalización ha capturado al cuerpo como un objeto de consumo y de producción de capital. “Se promueven...estilos de vida sana, el cuidado de la alimentación, la necesidad de tener un cuerpo en forma no sólo como un modo de reforzar la primacía del interés individualista, sino también como una manera de crear mercado donde en principio parecía no existir” (Ibid:23).

La institución de la salud produce y reproduce la ideología individualista del capitalismo y oculta las auténticas relaciones de poder existentes, en tanto es

“Un modo de relación del sujeto con su propia corporeidad. Un modo de relación con uno mismo que resulta útil para un sistema que pretende la descomposición de los lazos de solidaridad entre los sujetos. La individualización funciona, por tanto, como una herramienta que privatiza o personaliza las contradicciones estructurales del sistema capitalista. De esta forma se asegura la invisibilización de dichos conflictos y el orden global avanza en su perpetuación. La industria de la salud, en este sentido, cumpliría un rol decisivo en la construcción de una sociedad inmunitaria, de individuos encerrados en el espacio aséptico y asegurado de su privacidad, temerosos del contagio que pueda advenir desde el exterior y que encarna la alteridad” (Castro 2009: 23-24).

## RELACIÓN DE LA EDTEE CON LA INDUSTRIA DE LA SALUD

El deporte y la salud se han convertido en empresas transnacionales y producen-reproducen la ideología capitalista en su ámbito específico de acción. Se alimentaron mutua y simultáneamente en los procesos de conversión en actividades económicas importantes y productores-reproductores de ideología:

“El ideal de vida sana y cuerpo en forma de la medicina encuentra reciprocidad y complemento en la idea de bienestar corporal para todos del deporte, forma parte de la producción-reproducción ideológica de ambas instituciones a los efectos de justificar, viabilizar y adelantar su conversión en actividades económicas: **la empresa deportiva transnacional atípica de espectáculo y entretenimiento (EDTEE) pretende convertir a todos los habitantes del planeta en público-fanático-consumidor del espectáculo** deportivo que produce intensiva y extensivamente todos los días; **y la gran industria de la salud para cubrir la demanda infinita e insatisfecha de la salud que creó y crea de manera permanente**” (Altuve 2018b: 278-279).

Quedando así establecida una estrecha relación entre la **EDTEE** y la gran industria de la salud:

**“1) Se instaló en la EDTEE todo el dispositivo e infraestructura médica de la gran industria de la salud:** la medicina deportiva con sus anexos y similares (nutrición, psicología, tecnología, etc.), por una parte, sustenta la producción material de récords-campeones alimentando la idea de bienestar físico individual, y, por la otra, pasa a ser un fundamento y referencia de consumo obligatoria e indispensable para que el público-fanático-consumidor del deporte pueda acceder al bienestar físico colectivo. **2) El dispositivo productor de récords-campeones** (someter el cuerpo de los deportistas-competidores en objeto de experimentación científica y en la utilización de materiales e instrumentos en la preparación, entrenamiento y competencia) **de la EDTEE, se instaló en la gran industria de la salud,** quien al reelaborarlo y adaptarlo a las necesidades de las personas comunes y corrientes, por una parte, amplía considerablemente su oferta de servicios, y, por la otra, se legitima prometiendo bienestar, cuerpo en forma y vida sana” (Altuve 2018b: 279).

## SURGIMIENTO Y DESARROLLO DE LA INDUSTRIA DEL BIENESTAR-RECREACIÓN: POTENCIADA POR LA RELACIÓN DE LA EDTEE CON LA INDUSTRIA DE LA SALUD

La estrecha y permanente relación **EDTEE**-industria de la salud, contribuyó decisivamente con el surgimiento y desarrollo vertiginoso de la industria del bienestar-recreación, porque le aportó:

- **Mercado:** Público-fanático-consumidor del deporte y paciente-cliente de la medicina.
- **Soporte:** Equipos, materiales y personal especializado

Veamos el colosal desarrollo de la industria del bienestar-recreación:

## I.- AÑO 2016

En la edición N.10 de la Cumbre Mundial sobre el Bienestar (GWS)<sup>8</sup>, realizada **del 17 al 19-10-2016**, el objetivo fue analizar el futuro del spa y del bienestar y se presentó el estudio del Instituto Global del Bienestar, revelando que el Bienestar

**“es una mega industria de 3.72 billón de dólares. Ha logrado un crecimiento del 10,6% de 2013 a 2015. Es uno de los mercados del mundo más grandes, con el crecimiento más rápido y fuerte. De 2013 a 2015...ha registrado un crecimiento de 2 dígitos, mientras que la economía mundial/ PIB se redujo un -3,6% (Global GDP data: IMF, World economic outlook database 2016). La industria...representa hoy el 5,1% del PIB. Los gastos de bienestar (wellness) son ahora casi la mitad del total de los gastos de salud a nivel mundial (\$7.6 billón)...El sector de la industria del bienestar, uno de los mercados con mayor crecimiento del mundo...De los 10 sectores analizados, los que han crecido más rápido entre 2013 y 2015 son: 1 Medicina preventiva & personalizada + 21,4% 1 Fitness & mind-body + 21,4% 1 Edificios / estilo de vida + 18,6% 1 Turismo Wellness + 14% 1 Comida saludable, nutrición, pérdida de peso + 12,8%... Los viajes turísticos de bienestar han aumentado un 10% anual en los 2 últimos años (2013-2015), dos veces más que los viajes turísticos tradicionales” (Le Mao 2016: 92-93). “El número de los spas ha subido desde los 105.591 que había en 2013 a 121.595 en 2015” (Instituto Global del Bienestar: 2019)**

## II.- AÑO 2017

En 2015-2017, de 10 segmentos o mercados de la industria del bienestar-recreación analizados, los líderes en crecimiento de ingresos en **2015-2017** (por año) fueron: SPA (9.8%), Turismo de bienestar (6.5%) y Sector inmobiliario de bienestar (6.4%) (Instituto Global del Bienestar: 2018a).

En términos globales, en **2017**:

- **“Los gastos de bienestar (\$ 4.2 billones) fueron más de la mitad del gasto total en salud global (\$ 7.3 billones, según la OMS); la industria del bienestar representa el 5,3% de la producción económica mundial” (Ídem).**

---

<sup>8</sup> “Organización internacional que reúne a los líderes y visionarios de todos los sectores de la industria del bienestar: spa, educación, turismo, belleza, fitness, nutrición, finanzas, medio ambiente, medicina, arquitectura, wellness, comunidades y tecnología para influenciar de manera positiva y determinar el futuro de la industria mundial del bienestar” (Altuve, 2018b: 279).



- Según Franchise Direct, **7 empresas relacionadas con el sector del fitness & wellness** (mejora de la condición física para mejorar la salud, fuente de bienestar físico, psíquico y emocional) **se encuentran entre las 100 franquicias más rentables del mundo**, ocupando los siguientes lugares:

“**17) GNC Live Well (EEUU)**, nutrición y suplementos; **23) Anytime Fitness (EEUU)**, cadena de gimnasios de conveniencia abiertos las 24 horas, tiene más de 3.000 centros deportivos en el mundo; **34) Jazzercise (EEUU)**, método de entrenamiento fitness para mujeres que fusiona cardio, resistencia, pilates, yoga, kickboxing y baile, con presencia en 13 países, entre los que están Australia, EEUU, México, Inglaterra, Alemania; **44) Snap Fitness (EEUU)**, cadena de gimnasios abiertos todo el día; **47) Nutrición y dietética Naturhouse (España)**; **62) No+Vello (España)**: Fotodepilación; **75) Gold’s Gym (EEUU)**, cadena de gimnasios con presencia en más de 22 países y más de tres millones de usuarios” (Fontrodona, 2016).

Registremos inmediatamente los sectores más importantes de la industria del bienestar-recreación, en el siguiente cuadro:

**Cuadro N.8. Los nueve sectores más importantes de la industria del bienestar-recreación, en 2017 (en mil millones US\$).**

Sector	Importancia	%
Alimentación saludable, nutrición y pérdida de peso	<b>1) 702</b>	21,74
Turismo de bienestar	<b>2) 639</b>	19,79
Estado físico y mente-cuerpo	<b>3) 595</b>	18,43
Medicina preventiva y personalizada y salud pública	<b>4) 575</b>	17,81
Medicina tradicional y complementaria	<b>5) 360</b>	11,15
Sector inmobiliario de bienestar	<b>6) 134</b>	4,15
SPA	<b>7) 119</b>	3,68
Fuentes termales / minerales	<b>8) 56</b>	1,73
Bienestar en el lugar de trabajo	<b>9) 48</b>	1,48
<b>TOTAL</b>	<b>3.228</b>	<b>100</b>

Fuente: Elaboración propia con datos aportados por el Instituto Global del Bienestar: 2018a.

En **2017** veamos una aproximación a la economía global de segmentos importantes, con algunas proyecciones (Instituto Global del Bienestar: 2018a):

### 1) **Turismo del bienestar:**

“Se realizaron 830 millones de viajes de bienestar en **2017**, 139 millones más que en 2015, lo que representa 17% de todos los ingresos del turismo (*o 1 de cada 6 dólares gastados*)” (Instituto Global del Bienestar: 2018b).

- Está concentrado en América del Norte, Europa y Asia-Pacífico. Cinco naciones (EE. UU., Alemania, China, Francia, Japón) concentran el 59% del mercado global y EE. UU. genera más de un tercio de los ingresos mundiales (Ídem).
- Se pronostica que crecerá a una tasa anual promedio de 7.5% hasta **2022**, más rápido que el crecimiento de 6.4% estimado para el turismo en general. El gasto alcanzará 919 mil millones US\$, con 1.2 mil millones de viajes de bienestar<sup>9</sup> realizados anualmente para **2022** (Ídem).

2) **Cuidado personal, belleza y antienviejecimiento:** Mercado de 1.083 mil millones US\$.

3) **Actividad física** en seis sectores, incluidos los mercados de **acondicionamiento físico, deportes y recreación activa, movimiento consciente, equipos, indumentaria / calzado y tecnología**, arrojó los siguientes resultados:

- La economía de la **actividad física** superará los 1,1 billones US\$ para **2023**.
- Asia-Pacífico superará a América del Norte como el mayor mercado, representando un 40% del crecimiento mundial hasta **2023**, mientras China e India juntas impulsarán casi un tercio (33,33%) de todo el crecimiento.

---

<sup>9</sup> Los viajeros de bienestar son turistas de alto gasto y rendimiento: en **2017** internacionalmente gastaron en promedio 1.528 US\$ por viaje, 53% más que el típico turista internacional. El Instituto Global del Bienestar identifica como viajero de bienestar **principal**, aquel cuyo motivación central es el bienestar y **secundario** al participante en experiencias de bienestar en cualquier viaje de placer o de negocios. Considera que “es el *secundario* más convencional que comprende la mayor parte del mercado: 89% de los viajes de bienestar y el 86% de los gastos” (Instituto Global del Bienestar: 2018b).

- El **movimiento consciente** será el primer sector en crecimiento con 12% anual desde **2018-2023**.
- La **tecnología** será el segundo mercado de más rápido crecimiento con 8,6% anual.

#### 4) Sector **Comunidades de bienestar o sector inmobiliario de bienestar:**

- Creció un 6,4% anual desde **2015–2017**. Es un mercado global de 134 mil millones US\$ en **2017**, que se proyecta crecerá a 198 mil millones US\$ en **2022**.
- Representa aproximadamente el 1.5% del mercado global anual de construcción y aproximadamente la mitad del tamaño de la industria global de construcción ecológica.
- Tiene como principales mercados a (**mil millones US\$**): EEUU 52.5, China 19.9, Australia 9.5, Reino Unido 9 y Alemania 6.4.
- Dispone de 740 bienes inmuebles de estilo de vida y comunidades parcialmente construidas en 34 países.
- Se estima que las primas de los precios de venta para desarrollos inmobiliarios de estilo de vida de bienestar, promedian entre 10% y 25% en comparación con los desarrollos residenciales convencionales.

#### 5) Sector **Bienestar laboral o en el lugar de trabajo:**

- Ha crecido 4,8% anual desde **2015–2017**. Es un mercado de 48 mil millones US\$ en **2017**, que se proyecta crecerá a 66 mil millones US\$ en **2022**.
- Se estima que el 10% de los trabajadores del mundo tienen acceso a programas y servicios de bienestar en el lugar de trabajo, concentrados principalmente en América del Norte y Europa.
- Se estima que enfermedades crónicas, lesiones y enfermedades relacionadas con el trabajo, estrés laboral y la desconexión de los empleados, puede costar a la economía global del 10 al 15% de la producción económica cada año.

#### 6) SPA:

- Creció 9.9% anual desde **2015-2017** y se proyecta que alcance 128 mil millones US\$ en **2022**. En **2017** había más de 149,000 SPAS, obteniendo 93.6 mil millones US\$ en ingresos y empleando a casi 2.5 millones de trabajadores.
- Tiene como principales mercados (en **mil millones US\$**) a: EEUU 20.8, China 8.2, Alemania 6.7, Japón 5.7 y Francia 3.6.
- Se proyecta que para atender su crecimiento se necesitarán 300.000 terapeutas capacitados adicionales y 54.000 gerentes/directores experimentados para **2022**.

#### 7) Sector Fuentes termales/minerales:

- Ha crecido 4.9% anual desde **2015-2017** y se proyecta que alcance los 77 mil millones US\$ en **2022**. Se estima que tiene 34.057 establecimientos en 127 países.
- Obtuvo ingresos de 56.2 mil millones US\$ en **2017** y empleó 1.8 millones de trabajadores. Se concentra en Asia-Pacífico y Europa, que en conjunto representan el 95% de sus ingresos totales y el 94 % de las empresas.
- Los principales mercados (en **mil millones US\$**) son: China 17.5, Japón 12.8 y Alemania 7.2.

### III.- AÑO 2019

La industria del bienestar-recreación globalmente:

- “Movi6 aproximadamente 3,7 trillones de d6lares para **2015**, ha experimentado un incremento de m6s del 10 % durante los 6ltimos tres a6os” (Instituto Global del Bienestar: 2019).
- Era un “mercado de \$ 4.5 billones en **2018**” y en **2019** “se encuentra sobre los \$ 4.5. trillones... La industria creci6 un 6,4% anual desde **2015-2017**, de un mercado de \$ 3.7 trillones a \$ 4.2 trillones, casi el doble de r6pido que el crecimiento econ6mico global (3.6% anualmente, seg6n datos del FMI)” (Instituto Global del Bienestar: 2018a y 2019).

- En **2019**: “El mercado fitness-mente-cuerpo en el cual se incluyen los segmentos principales de **deportes, acondicionamiento físico, movimiento consciente y la recreación activa junto con los mercados de equipos, suministros y tecnología**, ha pasado de valer 595 mil millonesUS\$ a 828,2 mil millonesUS\$ a nivel mundial” (Instituto Global del Bienestar: 2019).

En **2019** veamos una aproximación a la economía global de segmentos importantes, con algunas proyecciones (Instituto Global del Bienestar: 2019):

1) **Nichos del mercado más rentables**, registrados en el cuadro siguiente:

**Cuadro N.9. Los diez sectores de la industria del bienestar-recreación con mayor movilización financiera (en billones US\$), en 2019.**

Sector	Movilización	%
Belleza y tratamientos anti edad	1) 999	26,3
Comida saludable, nutrición y pérdida de peso	2) 648	17,06
Turismo de Bienestar	3) 563	14,82
Fitness	4) 542	14,27
Medicina preventiva en la salud pública	5) 534	14,06
Medicina alternativa	6) 199	5,23
Bienestar inmobiliario	7) 119	3,13
Industria de los Spas	8) 99,8	2,62
Aguas termales	9) 51	1,34
Bienestar en el espacio de trabajo	10) 43	1,13
<b>TOTAL</b>	<b>3.797,8</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración propia con datos aportados por el Instituto Global del Bienestar: 2019.

2) Los 10 principales mercados de **actividad física recreativa (en mil millones US\$)** son:

- EE.UU: 264,6. China: 109,3. Japón: 43,9. Reino Unido: 40,9. Alemania: 39,4. Francia: 26,3. Corea del Sur: 23,5. Italia: 19,3. Canadá: 18,1. Australia: 16,7.

3) Los **SPAS** han pasado de mover en **2013** 94 billones US\$ a 99,8 en **2019**. Hay 16.000 spas más en el mundo y 230.000 nuevos empleados en el sector.

4) El **turismo de bienestar** ha crecido más de 14 % en dos años.

5) **Sectores clave del mercado** en la industria del bienestar-recreación, se registran en el siguiente cuadro:

**Cuadro N. 10. Los diez sectores más importantes de la industria del bienestar-recreación, en 2019 (en mil millones US\$).**

Sector	Importancia	%
Cuidado personal, belleza y antienvejecimiento	1) 1.083	25,12
Alimentación saludable, nutrición y pérdida de peso	2) 702	16,28
Turismo de bienestar	3) 639	14,82
Fitness y mente-cuerpo	4) 595	13,8
Medicina preventiva y personalizada y salud pública	5) 575	13,33
Medicina Tradicional y Complementaria	6) 360	8,35
Inmobiliario de bienestar	7) 134	3,1
SPA	8) 119	2,76
Fuentes termales/minerales	9) 56	1,29
Bienestar en el lugar de trabajo	10) 48	1,11
<b>TOTAL</b>	<b>4.311</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración propia con datos aportados por el Instituto Global del Bienestar: 2019.

6) La **actividad física** superará los 1,1 **billones US\$** para **2023**, siendo Asia del Pacífico el principal mercado superando a América del Norte con 40% de crecimiento global.

7) El **movimiento consciente** será el de mayor crecimiento (**en mil millones US\$**), pasando de 29 en **2018** a 52 en **2023**, seguido de **la tecnología** con 26.3 en **2018** y 39.8 para **2023**.

Una muestra adicional de la dimensión y alcance económico de la industria del bienestar-recreación es el patrocinio que tiene, al disponer de -al menos- 19 patrocinantes: BIOLOGIQUE RECHERCHE / CANYONRANCH / Booker byOMNOBODY / Hydrafacial / ACCOR HOTELS / Bodyholiday.SaintLucía / CANNUKA / HERBALIFE NUTRITION / LAKE AUSTIN / M/RAVAL / Exhale / OM4 PRECISION SKIN SOLUTIONS 4 MEN / PERFORMANCE HEALTH / PURE wellness / RANCHOLAPUERTA / Serenbe / SIX SENSES / Subz3ro / UniversalCompanies / WESTIN Hotels&Resorts (Instituto Global del Bienestar: 2020).

## VESTUARIO Y MODA DEPORTIVOS: IMPORTANTE NIVEL DE CONVERGENCIA Y COMPLEMENTO EN EL FUNCIONAMIENTO DE LA EDTEE E INDUSTRIAS DE LA SALUD Y BIENESTAR-RECREACIÓN

Inicialmente el vestuario deportivo focalizaba su uso en actividades de o asociadas al deporte. Por razones o exigencia de la dinámica particular de la **EDTEE** que exige producir récords y campeones todos los días, fue incorporando los avances tecnológicos a su elaboración que permitieron inicialmente solo contribuir a elevar el rendimiento deportivo, y luego popularizar la ropa deportiva elaborándola con su especificidad, pero al alcance de todos y para usos diversos, tales como como ir al trabajo, a la compra, etc. Este proceso:

- Refuerza las industrias de la salud y bienestar-recreación, porque las prendas y dispositivos para deportistas-competidores y que pueden ser usados por cualquier persona en variadas circunstancias, incorporan, entre otras, las funciones de mejorar la salud, controlar la transpiración del cuerpo, el ritmo cardiaco, la capacidad pulmonar y oxigenación muscular, corregir la postura, contar las calorías consumidas.
- Significó pasar del uso de la ropa deportiva, a la instauración de la **moda del deporte**, “sector que ha conseguido la perfecta combinación entre practicidad y estilo” (Lara, 2016). “El deporte se ha convertido en el nuevo rey de la moda. Mientras las marcas y cadenas de moda se introducen en el negocio, los especialistas del sector reafirman su liderazgo con especialización, diversificación y mucho márketing” (Riaño, P. y Robledo: 2016).

La **moda del deporte** se ha institucionalizado, extendiéndose su uso en los más amplios y diversos escenarios sociales, ocupando un lugar preponderante en el área de influencia y campo de acción del bienestar y la salud:

“Gracias a la tecnología aplicada a los tejidos, todo lo que necesitas para mejorar el rendimiento de tus rutinas de ejercicio es, sencillamente, un buen look deportivo...Las colecciones de Stella McCartney para ADIDAS... cuentan con una tecnología...” denominada “como Climacool, que favorece la ventilación y mantiene la humedad a raya...Por su parte, NIKE también ha desarrollado una tecnología similar, llamada Dri-Fit que repele la humedad hacia la superficie de las prendas para facilitar su evaporación, emulando el efecto conocido como Flor de Loto. Otra de las técnicas más interesantes y novedosas...es la microencapsulación de sustancias activas, tales como desodorantes, repelentes de insectos o protectores solares, entre otros. Los tejidos se elaboran con fibras tradicionales, a las que se les aplica un tratamiento con microcápsulas, que puede aplicarse bien, durante el proceso de hilatura o bien, como acabado, una vez finalizada la prenda.Under Armour...cuenta con una línea con protección solar incorporada en el tejido, para que puedas disfrutar del running, a pleno sol, sin preocuparte de los rayos UV” (Lara: 2016).

Asistiéndose a un nuevo “nicho” económico, un nuevo rubro cubierto por “las empresas transnacionales de artículos e implementos deportivos. NIKE y ADIDAS lo han abordado plenamente y UNDER ARMOUR consiguió en 2014 desplazar a ADIDAS en la **moda deportiva** en EEUU” (Altuve 2018 b: 283).

## CONCLUSIONES

1.- El establecimiento de la estrecha relación entre la Empresa Deportiva Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**) y la Industria de la Salud, comprendió:

- Instalar en la **EDTEE** el dispositivo e infraestructura de la Industria de la Salud, creándose la medicina deportiva que sustenta la producción material de récords-campeones alimentando la idea de bienestar físico individual y pasa a ser un fundamento y referencia de consumo obligatoria e indispensable para que el público-fanático-consumidor del deporte pueda acceder al bienestar físico colectivo.
- Instalar el dispositivo productor de récords-campeones de la **EDTEE** en la Industria de la Salud, que al reelaborarlo y adaptarlo a las necesidades de las personas comunes y corrientes amplía considerablemente su oferta de servicios y se legitima prometiendo bienestar, cuerpo en forma y vida sana.

2.- La **EDTEE** y la Industria de la Salud potenciaron el desarrollo de la industria del bienestar-recreación, al contribuir decisivamente con su fundamentación y aportarle el mercado: público-fanático-consumidor deportivo y paciente-cliente de la medicina.

3.- La Industria del Bienestar-Recreación al desarrollarse legítima al deporte como elemento primordial de salud y reafirma la vigencia institucional de la industria de la salud, al mismo tiempo que refuerza el apego del público-fanático-consumidor al deporte y del paciente-cliente a la medicina.

4.-. Esta relación tri-direccional (**EDTEE**-Industria de la Salud-Industria del Bienestar-Recreación) le permitió a cada una:

- Ampliar y crecer considerablemente en términos económicos.



- Reforzar y ampliar su legitimidad y aceptación unánime como instituciones indispensables en la cotidianidad social, en tanto se considera que desempeñan un papel incuestionablemente positivo y único.
- Aumentar su poder en la sociedad. Han crecido económicamente de manera considerable, así como en su radio de acción e influencia y su peso hoy es mucho mayor en la sociedad, son indispensables para la cotidianidad.



## **CAPÍTULO SEIS**

**RECONOCIMIENTO SOCIAL Y LEGÍTIMO DE LA EDTEE  
CON LAS INDUSTRIAS DE LA SALUD Y DEL BIENESTAR-  
RECREACIÓN, INCIDE DECISIVAMENTE EN LA  
CONFIGURACIÓN DEFINITIVA Y CONSOLIDACIÓN  
DE LAS POLÍTICAS PÚBLICAS DEPORTIVAS,  
QUE PROFUNDIZAN EL DESPLAZAMIENTO Y  
ANIQUILACIÓN DEL JUEGO A TRAVÉS DE UN PROCESO  
PROGRESIVO DE SU CONVERSIÓN EN DEPORTE**

Se va a demostrar que:

1) El poder, influencia, reconocimiento social y legitimidad de la **EDTEE** articulada con las Industrias de la Salud y del Bienestar-Recreación, incide decisivamente en la definición, orientación, planificación y ejecución de las políticas públicas deportivas.

2) La configuración definitiva, consolidación y desarrollo sostenido de aplicación de las políticas públicas deportivas determinadas por la relación **EDTEE-Industrias de la Salud-Bienestar y Recreación**, profundiza el desplazamiento y aniquilación del juego a través de su conversión en deporte, operado en un proceso de doble vertiente articulado simultáneamente:

- Nacionalmente, a lo interno de los países.
- Apoyo creciente tácito-expreso nacionalmente, desde los países a los Juegos TAFISA y Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas.

3) Los Juegos TAFISA y Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas -a pesar de difundirse como actividades relacionadas pero diferentes al deporte- son eventos eminentemente deportivos, cuya orientación y dinámica de funcionamiento en lo esencial es extremadamente semejante, igual, al deporte convertido **en EDTEE**.

## PARTE UNO

### **POLÍTICA PÚBLICA DEPORTIVA: DEPORTE COMO ELEMENTO CENTRAL, EN TORNO AL QUE GIRAN Y SE ARTICULAN LA SALUD Y LA RECREACIÓN**

El poder, influencia, reconocimiento social y legitimidad de la **EDTEE** convergiendo-complementándose con las industrias de la salud y del bienestar y recreación, incide decisivamente en la definición, orientación, planificación y ejecución de las políticas públicas deportivas nacionales. Opera una especie de fenómeno de demostración desde la **EDTEE**-industrias de la salud y del bienestar y recreación, a los países.

Los Estados nacionales definen, orientan, planifican y ejecutan su política pública con el deporte como elemento central en torno al cual se articulan la salud y el bienestar-recreación (calificada indistinta e indiferenciadamente como ocio, buen uso del tiempo libre).

Puede afirmarse que la política pública deportiva es una manera de impulsar y legitimar la relación deporte, salud y bienestar-recreación, alimentando el desarrollo, poder e influencia de la **EDTEE** e industrias de la salud y el bienestar-recreación.

Se va a demostrar inmediatamente con un estudio de casos, como el trípole deporte-salud-recreación liderado por el deporte, define, configura, consolida y mantiene en desarrollo la política pública deportiva de la globalización.

## ESPAÑA

### **I.- Normativa Jurídico-Legal: Constitución Española (1978. Reforma de 27/09/2011)**

“**ARTÍCULO 43: 1.** Se reconoce el derecho a la protección de la **salud**. 2. Compete a los poderes públicos organizar y tutelar la **salud** pública a través de medidas preventivas y de las prestaciones y servicios necesarios. La ley establecerá los derechos y deberes de todos al respecto. 3. Los poderes públicos fomentarán la **educación sanitaria, la educación física y el deporte**. Asimismo, facilitarán **la adecuada utilización del ocio**. **ARTÍCULO 148:** Las Comunidades Autónomas podrán asumir competencias en las siguientes materias:...18.<sup>a</sup> Promoción y ordenación del **turismo** en su ámbito

territorial. 19.ª Promoción del **deporte** y de la adecuada utilización del **ocio**...21.ª **Sanidad e higiene**” (Derechos humanos.net: 2017).

En **conclusión**, se reconoce el derecho a la salud y se establece que el Estado nacional fomentará la **educación sanitaria, la educación física y el deporte, facilitando la adecuada utilización del ocio**. Mientras la instancia regional estatal tiene competencia para **promocionar y ordenar el turismo** (frecuentemente concebido como elemento importante de la **recreación**) y también en el **deporte, ocio y sanidad e higiene**.

**II.- Plan Integral para la Actividad Física y el Deporte (A+D) 2010-2020** (Consejo Superior de Deportes 2017: 6/10-12/22-26/ 37-39/ 134-135/148-162).

### **2.1.- Conceptos Fundamentales**

- **Deporte:** Todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles». **Salud:** Es un reflejo del bienestar global físico, mental y social de la persona. Este término es más amplio que la mera ausencia de enfermedad. La salud es una característica que no se mantiene estable a lo largo del tiempo y que puede variar a lo largo de un desarrollo continuo desde situaciones próximas a la muerte (mala salud) hasta un funcionamiento fisiológico óptimo (alto nivel de **bienestar**). **Actividad Física:** Se define como un movimiento corporal producido por la acción muscular voluntaria que aumenta el gasto de energía. Se trata de un término amplio que engloba el concepto de «ejercicio» físico.

En **conclusión:**

- El **deporte y la salud** son establecidos como conceptos fundamentales. El **bienestar** se incluye en el concepto de salud y es aludido-definido como: “funcionamiento fisiológico óptimo (alto nivel de **bienestar**)”.
- El concepto de **deporte** es tan elástico que incluye -como se reitera más adelante con el plan, sus objetivos y medidas- una variedad infinita “de actividades físicas”, que pueden ser organizadas o no, cuyo objetivo es la “expresión o la mejora de la

condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles”. Es de tal amplitud esta definición de **deporte**, que abarca o incluye también a actividades físicas denominadas y/o reconocidas como **recreativas, de uso del tiempo libre y de ocio**.

- Aun cuando en los conceptos fundamentales no está la **recreación y el bienestar**, puede decirse que subyacen, están implícitos en la conceptualización realizada.

## **2.2.- Una razón fundamental para la elaboración del Plan: Obligación del Gobierno de difundir, distribuir y hacer posible la aplicación de las recomendaciones, políticas y orientaciones de los organismos internacionales (Unión Europea y OMS) en materia de promoción de la actividad física, la salud, el deporte y la recreación**

Las recomendaciones de la OMS (Organización Mundial de la Salud) sobre Actividad Física y Salud de mayo 2004, contenidas en la resolución (57.17) en torno a la «Estrategia global sobre Alimentación, Actividad Física y **Salud** son:

- Desarrollar e implementar guías nacionales de actividad física asociada a la **salud**.
- Introducir políticas activas y seguras de transporte para el acceso a los lugares de trabajo y centros educativos andando o en bicicleta.
- Asegurar **entornos saludables** y seguros para la actividad física y crear espacios **deportivos y recreacionales**.

En **conclusión**, el Plan acoge e incorpora como recomendaciones, políticas y orientaciones de la **OMS**, la promoción de la actividad física, **la salud, el deporte y la recreación**

## **2.3.- Visión**

- Intenta definir, a largo plazo, la situación de llegada en el 2020 de la sociedad en relación a la práctica de la actividad física y del **deporte** con una orientación hacia la **salud y el bienestar**.

En **conclusión**, la Visión incluye la práctica de la actividad física y del **deporte** orientada a la **salud y el bienestar**.

#### 2.4.- Fin

- Garantizar al conjunto de la población el acceso universal a la práctica **deportiva** de calidad, ayudando así a **combatir el elevado nivel de sedentarismo y obesidad** y a promover hábitos de vida activos y **saludables**.

En **conclusión**:

- El Fin reitera la presencia del **deporte** (práctica **deportiva** de calidad) y la **salud** (hábitos de vida activos y **saludables**).
- La ausencia de la **recreación** no significa que esté dejada de lado, sino que subyace o está implícita, incluida en “la práctica **deportiva** de calidad” a la que “el conjunto de la población” debe tener “acceso universal” .

#### 2.5.- Principios Fundamentales

- **N.1: La actividad física y la práctica deportiva** es un elemento directamente asociado y relacionado con la **salud**. Cada vez son más las llamadas de las organizaciones profesionales y políticas de la salud a la necesidad de un impulso decidido a la generalización de la actividad física.
- **N. 2 La práctica deportiva y su relación con la educación:** Tiene que ver con la necesidad de que la práctica de la actividad física y el **deporte** tengan un espacio fundamental en el proceso educativo. Dicho proceso es igualitario, democrático, fomenta la generación de **valores y hábitos** y el desarrollo de la personalidad, y construye unas bases sólidas para el **conocimiento y realización personal y profesional**.
- **N.3. Igualdad efectiva entre mujeres y hombres en el ámbito de la actividad física y del deporte:** En la práctica, también en la dirección de las organizaciones **deportivas**, en la gestión profesional de las mismas y el desempeño de las labores técnicas en el deporte.



- **N.4. El deporte como elemento de inclusión social y territorial:** La práctica **deportiva** se ha convertido en un instrumento de inclusión social, de generación de «capital social» en nuestros barrios, ciudades, pueblos; de ayuda a la integración, de desarrollo económico. El lenguaje universal que representa el **deporte** debe ser aprovechado -y de hecho su papel ya es fundamental- para mejorar la cohesión **social**.

En **conclusión**, nuevamente se explicita el **deporte y la salud**, mientras la **recreación** incluida en el concepto fundamental de deporte del Plan, está implícita en los **Principios Fundamentales 2,3 y 4:**

- *N. 2 La práctica deportiva y su relación con la educación:* Con **función y orientación recreativa**, es **fundamental en el proceso educativo**, fomenta la generación de **valores y hábitos**
- *N.3. Igualdad efectiva entre mujeres y hombres en el ámbito de la actividad física y del deporte:* Específicamente en la dirección de **las organizaciones deportivas cuya función y orientación es recreativa**, en su gestión profesional y en las labores técnicas que demandan .
- *N.4. El deporte como elemento de inclusión social y territorial.* La práctica deportiva **cuya función y orientación es recreativa**, es un instrumento de inclusión social, de generación de «capital social»; de ayuda a la integración, de desarrollo económico; mejora la cohesión social

## 2.6.- Objetivos Generales

- **N.1. Incrementar notablemente nuestro nivel de práctica deportiva:** Incrementar los índices de **práctica de la actividad física y deportiva** hasta alcanzar los niveles de los países europeos más desarrollados y, en consecuencia, **disminuir los índices de sedentarismo, obesidad y sobrepeso que tan negativamente inciden en la salud y la economía** de los ciudadanos y ciudadanas, especialmente de los niños, niñas y adolescentes.
- **N.2. Generalizar el deporte en la edad escolar:** Promover la educación física curricular, la actividad física y la práctica **deportiva** en el sistema educativo,

generalizando su implantación en los proyectos educativos de centro y en coordinación con el conjunto de los agentes del sistema **deportivo** del entorno

- **N.3: Impulsar el deporte como una herramienta de inclusión social:** Posibilitar que los sectores de población en riesgo de exclusión social tengan un acceso real a la **práctica de la actividad física y del deporte como un elemento de inclusión social, salud, educación y recreación.**
- **N.4.- Avanzar en la igualdad efectiva entre mujeres y hombres:** Fomentar la igualdad efectiva entre mujeres y hombres en el acceso a la práctica deportiva y a los puestos técnicos y de dirección de las organizaciones deportivas, disminuyendo sensiblemente las actuales diferencias.

En **conclusión**, se repite el carácter explícito del **deporte** y **la salud**, extensivo a la **recreación** en el objetivo N.3. También la **recreación** por incluirse en el concepto fundamental de deporte del Plan, está implícita en los **Objetivos Generales** 2 y 4:

- *N.2. Generalizar el deporte en la edad escolar:* Incluida la práctica deportiva con **función y orientación recreativa.**
- *N.4.- Avanzar en la igualdad efectiva entre mujeres y hombres:* Fomentar la igualdad efectiva entre mujeres y hombres en el acceso a la práctica deportiva con **función y orientación recreativa.**

**2.7.- Programas/Proyectos con sus Objetivos Específicos (OE): Quince programas, de los cuales dos son operativos**

**2.7.1.- Programas / Proyectos donde sólo aparece el deporte en los Objetivos Específicos (OE): Seis (N. 4, 5, 7, 9, 10 y 15)**

- **N.4) Actividad Física y Deporte para las Personas con Discapacidad. OE:**  
1) Generalizar la práctica de la actividad física y el **deporte** para los ciudadanos y ciudadanas con discapacidad, con preferencia en un entorno inclusivo y en un marco próximo a su contexto social y familiar. 2) Garantizar el acceso y el uso y disfrute en el diseño de las instalaciones **deportivas** como elemento fundamental en la igualdad

de oportunidades. **3)** Mejorar la formación y especialización de los responsables **deportivos** y la sensibilización ciudadana.

- **N.5.) Actividad Física y Deporte en el Ámbito Laboral. OE:** **1)** Impulsar experiencias para validar estudios empíricos que garanticen la correlación entre práctica físico-**deportiva** y mejora de la productividad en el ámbito laboral. **2)** Generar una mayor sensibilización sobre los beneficios de la práctica **deportiva** en el ámbito laboral entre las organizaciones españolas. **3)** Formar a formadores que garanticen una correcta implantación de programas de actividad física y **deportiva** en las empresas
- **N.7) Actividad Física y Deporte para la Inclusión Social. OE:** **1)** Clarificar y concretar las funciones del **deporte** en los nuevos contextos de intervención y responsabilidad. **2)** Trabajar por el desarrollo de unas prácticas **deportivas** igualitarias y en las que se eviten los etnocentrismos y el desarrollo de nuevas formas de colonialismo. **3)** Desarrollar el sentido lúdico, relacional, comunicativo y pedagógico que las prácticas **deportivas** tienen cuando son propuestas como instrumentos más que como fines. **4)** Apoyar todo tipo de acciones de lucha contra el racismo y la xenofobia no sólo en las prácticas **deportivas** «espectáculo», sino también en las prácticas **deportivas** de los grupos más modestos.
- **N. 9) Igualdad Efectiva entre Mujeres y Hombres. OE:** **1)** Introducir la perspectiva de género en la estructura, programas y proyectos desarrollados por el conjunto de las administraciones públicas con competencias en la actividad física y el **deporte**, así como en el resto de las entidades **deportivas** -asociativas y empresariales-. **2)** Promover la participación de las mujeres en todos los niveles de la práctica **deportiva** y de actividad física, así como en la toma de decisiones, respetando la diversidad de las mujeres y atendiendo especialmente a las mujeres y colectivos sub-representados. **3)** Sensibilizar sobre la promoción de la igualdad en la práctica de actividad física, en todos los ámbitos, y visibilizar la participación de las mujeres en el **deporte** incrementando su presencia en los medios de comunicación.

- **N.10) Comunicación. OE: 1)** Impulsar la comunicación efectiva en torno a los beneficios para la sociedad de la práctica de la actividad física y el **deporte**, especialmente en el conjunto de los **agentes deportivos**, públicos y privados, del **deporte** español. **2)** Implantar la cultura de la necesaria comunicación transversal entre los **ciudadanos agentes**, y diseñar e implantar herramientas de comunicación eficaces, aprovechando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.
- **N. 15) Intervención Urbana. OE: 1)** Adaptar el parque de **instalaciones y espacios deportivos** a las nuevas demandas de la población, y específicamente: *a)* Las instalaciones **deportivas** de los centros docentes públicos. *b)* La accesibilidad de las instalaciones **deportivas** a las personas con discapacidad y dificultades de movilidad. *c)* La consideración de las instalaciones **deportivas** como espacios públicos abiertos y el fomento de los espacios urbanos no convencionales para la práctica de la actividad física. **2)** Incorporar las medidas y estrategias del Plan A+D a las **políticas deportivas** locales, comarcales y provinciales.

**2.7.2.- Programas / Proyectos donde aparece el deporte y la salud en los Objetivos Específicos (OE): Cinco (N. 2, 3, 11, 12 y 13)**

- **N.2) Sanitario de Promoción de la Actividad Física. OE: 1)** Incrementar los niveles de práctica de actividad física y **deportiva saludable...**2) Conseguir que la prevención primaria y secundaria de las patologías ligadas al sedentarismo sea una práctica habitual de la **sanidad pública** a través de la prescripción de actividad física.
- **N. 3) Actividad Física y Deporte en Edad Escolar. OE: 1)** Promover la concepción de la actividad física y **el deporte** como elemento fundamental de un estilo de vida **saludable...**2) Favorecer que los centros educativos se constituyan como agentes promotores de estilos de vida **saludables**, en los que la actividad física y **el deporte** tengan un lugar destacado.
- **N.11) Sensibilización e Información. OE: 1)** Mejorar el conocimiento del impacto positivo de la práctica regular de actividad física por parte de los/as profesionales de la **salud**, del **deporte**, de la educación y de la ciudadanía en general. **2)** Mejorar el conocimiento científico, su intercambio y su difusión, sobre las relaciones entre el

ejercicio físico y la **salud**. **3)** Recabar de los medios de comunicación acciones y estrategias encaminadas a favorecer la visibilidad de la actividad física y el **deporte** en edad escolar sin discriminación por razón de género o de competencia; a promover y destacar aquellos valores coherentes con el respeto, el diálogo, la tolerancia, la solidaridad y la resolución pacífica de los conflictos; a visibilizar el **deporte** de las mujeres y a entrever adecuadamente la marca efectiva que representa para un país una sociedad activa físicamente.

- **N.12) Investigación. OE: 1)** Impulsar la investigación y la realización de estudios en el ámbito de la actividad física y el **deporte** y la transferencia de sus resultados, especialmente en la asociación e impacto del **deporte** en la **salud**, el ámbito escolar, la actividad física adaptada a personas con discapacidad y la actividad física para personas mayores. **2)** Fomentar la investigación y la difusión de conocimientos y materiales relacionados con las mujeres y la diversidad de prácticas de actividad física y **deporte**.
- **N.13) Formación. OE: 1)** Mejorar la formación de los profesionales **sanitarios**, de la educación y del **deporte** en relación a la asociación actividad física y **salud**. **2)** Revisar y proponer acciones para asegurar una adecuada formación inicial y permanente de los profesionales implicados en el desarrollo de la actividad física y el **deporte** en edad escolar, en actividad física adaptada y en actividad física para personas mayores, con niveles homogéneos en todo el país. **3)** Potenciar, desde la universidad, la realización de programas y acciones de formación continua para profesionales y para los practicantes de actividad físico-**deportiva**.

**2.7.3.- Programas / Proyectos donde aparece el deporte, la salud y la recreación (o turismo, o bienestar) en los Objetivos Específicos: Dos (6 y 8)**

- **N.6) Actividad Física y Deporte para las Personas Mayores. OE: 1)** Promocionar hábitos **saludables** entre las personas mayores mediante la implantación de programas que respondan a los requerimientos de **salud bio-psico-social** y a los intereses de la población mayor de 65 años. **2)** Conseguir la inclusión de políticas pro envejecimiento **saludable** en diferentes sectores (**Sanidad, deportes, turismo,**

urbanismo, etc.) conformando un marco general de actuación y que facilite la formación de equipos multidisciplinares, liderados por un especialista en educación física con el fin de promocionar y poner en marcha nuevas actuaciones.

- **N. 8) Actividad Física y Deporte en la Universidad. OE:** De tres objetivos, uno dice lo siguiente: 1) Promocionar la práctica regular de actividad físico-**deportiva** en la universidad con el fin de contribuir a la formación integral del alumnado, así como potenciar la transmisión de valores educativos y de mejora de la **salud y el bienestar**.

### III.- Conclusión General

La política pública deportiva de España tiene como factor central el deporte, que articula la presencia de la salud y la recreación (asociada al bienestar, ocio, uso del tiempo libre, turismo).

La salud y la recreación con la preeminencia articuladora del deporte recorren toda la política pública deportiva española. Están consagrados en el ordenamiento jurídico-legal y signan la conceptualización, Visión, Fin, Principios Fundamentales, Objetivos y planificación, recogida en el Plan Integral para la Actividad Física y el Deporte (A+D) 2010-2020.

## BRASIL

### I.- Conceptualización y orientación

#### 1.1.- Normativa Jurídico-Legal. Comprende:

La Constitución Política de la República Federativa de Brasil **1988**:

“**Artículo 217:** Es deber del Estado fomentar las prácticas **deportivas** formales y no formales, como derecho observando: el destino de los recursos a la promoción del **deporte escolar y el deporte de alta competición**; tratamiento diferenciado para el **deporte profesional y no profesional**; protección e incentivo a las **manifestaciones deportivas de creación nacional**” (Lexdocs: 1998).

Ley de Incentivo al **Deporte 2007**:

“Permite que empresas y personas...deduzcan del impuesto sobre la renta el patrocinio a proyectos...Las empresas pueden invertir hasta 1%...y las personas 6%” (Instituto Lula: 2017).

### Ley de Normas Generales del Deporte 2015, Artículos:

“**UNO:** Abarca prácticas formales reguladas por leyes y no formales caracterizadas por **la libertad lúdica**. **DOS:** Tiene principios de: soberanía; autonomía; democratización; libre práctica; derecho social garantizado por el Estado; diferenciación: trato específico para el profesional y no profesional; **identidad nacional**; educación; calidad. **TRES:** Reconocido como: educativo (**desarrollo integral y formación práctica del ocio** y ejercicio de ciudadanía); participativo, voluntario (integración, **promoción de la salud**, educación y preservación del medio ambiente); rendimiento (resultados e integración); formación (perfeccionamiento de la **práctica deportiva recreativa**, de alta competición)” (Presidencia de la República: 2018).

### 1.2.- Definiciones-iniciativas concretas del Programa de Gobierno 2016 de Dilma Rouseff con el que ganó la reelección presidencial

- El **deporte** tiene el potencial de generar riqueza, puestos de trabajo y “una gran capacidad para movilizar...niños, adolescentes y jóvenes como una forma complementaria para disponer de oportunidades adicionales. Desarrollar un **sistema nacional de deportes** que integre las políticas públicas entre las agencias federales es una prioridad”. Adoptando al inicio de su gestión las siguientes medidas: **1)** Aplicar el Plan Brasil Medallas 2016. **2)** Continuidad a la inversión en Bolsa Atletas (asistencia a atletas para su formación y perfeccionamiento técnico) y construcción de infraestructura que elevará “a un nuevo nivel las condiciones y estructura para la práctica” **deportiva** y “adecuada para el surgimiento de futuros talentos: 285...Centros de Iniciación a los Deportes (**CIE**) en 163 municipios...Centros de Entrenamiento o Formación Olímpica” (Rouseff 2014: 38-39).
- **Precisa como objetivos fundamentales:** Organización y celebración exitosa del Mundial de Fútbol 2014 y JJ.OO. 2016, y lograr destacadas actuaciones en eventos internacionales, estableciendo como desafíos en 2016 estar entre los 10 primeros lugares en los JJ.OO. y en las cinco primeras posiciones en los Juegos Paralímpicos.

#### En conclusión:

##### 1) En lo **jurídico-legal**

- Constitucionalmente es un deber del Estado fomentar, promover las **diversas prácticas deportivas** (formales y no formales; deporte escolar y deporte de alta competición; deporte profesional y no profesional; **manifestaciones deportivas de creación nacional**) y es un derecho practicarlas.

- La Constitución reconoce, de hecho y de derecho, el deber estatal de fomentar y promover una **gran amplitud, diversidad, de prácticas deportivas**.
- La amplitud, diversidad, de prácticas deportivas, es reiterada jurídico-legalmente en la Ley de Normas Generales del Deporte, que reconoce explícitamente -entre otras- a la **práctica deportiva recreativa, de desarrollo integral y formación práctica del ocio** y de **promoción de la salud**.

## 2) Las Definiciones-iniciativas concretas del Programa de Gobierno 2016 de Dilma Rouseff

- Se refieren exclusivamente al deporte.
- Comprende definir la dimensión del deporte, precisar su desarrollo como sistema nacional integral como política pública y las dos medidas concretas al inicio de su gestión presidencial.

## II.- Planes-Proyectos del Ministerio del Deporte (Ministerio del Deporte: 2015)

### 2.1.- Secretaría Nacional de Deporte, Educación, Ocio e Inclusión Social

Realiza y apoya “competiciones y eventos que contribuyan a acceder al **deporte**” a toda la población, “estructurar la política de **deporte** estudiantil articulada con...la iniciación y formación **deportiva** y competencias, ligadas al estudio de la práctica del **deporte y ocio**” (Ídem). **Proyectos:**

- 1) **Segundo Tiempo:** “Democratizar la práctica y cultura del **deporte**” en niños, adolescentes y jóvenes, para la “formación de ciudadanía y mejora de **calidad de vida**, prioritariamente en sectores vulnerables. 2) **Deporte en la Escuela:** Iniciado en 2013 y creado al integrar *Segundo Tiempo* con *Más Educación* del Ministerio de Educación, detecta talento y aporta atletas a desarrollarse en escalones del alto rendimiento: “Escuela-Municipal-Estado-Regional-Nacional y... modalidades Olímpico”. Incentiva y democratiza el **deporte**, “desarrolla y difunde valores olímpicos...entre estudiantes de educación básica, estimula la formación del atleta escolar”. 3) **Deporte y Ocio:** Creado en 2003 proporciona “actividades físicas, culturales y de **ocio** para todos...”, estimula la convivencia social, formación de gestores y líderes comunitarios, favorece



la investigación y socialización del conocimiento”. 4) **Competiciones y Eventos de Deporte y Ocio**: Como “programas de inclusión social” contribuyen “a mejorar la **calidad de vida**, promoviendo ejercicio de ciudadanía y desenvolvimiento social”. 5) **Juegos de Pueblos Indígenas**: Se realizaron en 2013, pretenden rescatar celebraciones de las culturas tradicionales y promover la integración. 6) **RED CEDES**: Creada en 2003 para fomentar la investigación integrada “al Programa Brasil Potencia Deportiva” (Ministerio del Deporte: 2015; Instituto Lula: 2017).

## 2.2.- Secretaría Nacional de Deporte de Alto Rendimiento

El **proyecto Plan Brasil Medallas 2016** se inició el 13-09-2012 para lograr clasificar por primera vez entre los 10 primeros de los **JO** y 5 mejores de los Paralímpicos. Es “inversión adicional de R\$ 1.000 millones entre 2013-2016”, de la cual “R\$ 328 millones se destina a ...selecciones de atletas por diversas vías, entre ellas la Bolsa Pódio (creada por la Ley 12.395/2011), contratación de técnicos y equipos multidisciplinarios, compra de equipos y materiales y viajes para entrenamiento y competiciones, y R\$452, 2 millones...en construcción, reforma y equipamiento de centros de entrenamiento...y complejos multideportivos” (Ministerio del Deporte: 2015). Los demás **proyectos** fueron:

- 1) **Centros de Iniciación del Deporte (CIE)**: Amplía la oferta de “infraestructura y equipamiento público”. Financiamiento previsto “más de R\$ 839,3 millones”. 2) **Red Nacional de Tratamiento**: Partiendo del legado de infraestructura de los **JJ.OO.** 2016, pretende “crear un camino para el atleta desde su entrada hasta el alto rendimiento...La inversión sobrepasa los R\$ 3.000 millones”. 3) **Bolsa Atleta**: Mecanismo de apoyo económico al atleta de alto rendimiento, fue creado en 2005. Asegura “las condiciones...para que puedan dedicarse con exclusividad a los entrenamientos y competiciones”. 4) **Juegos Escolares**: Estimula el espíritu **deportivo** y difunde valores del **deporte** desde hace 41 años. 5) **Responsabilidades en los JJ.OO. y Paralímpicos Río 2016** (Ministerio del Deporte: 2015; Instituto Lula: 2017).

## 2.3.- Secretaría Nacional de Fútbol y Defensa de los Derechos de los Fanáticos

Se inició en diciembre 2011-febrero 2012. **Proyectos:** 1) **Torcida Legal:** Mejorar condiciones de seguridad y confort del público en los estadios y prevenir la violencia. 2) **Estadio:** Información sobre los estadios para mantener vigentes los requisitos exigidos para su funcionamiento. 3) **Gobierno de la Copa 2014.**

#### 2.4.- OTROS

- Artículos Deportivos City, Plaza de la Juventud Voluntarios Brasil.

En **conclusión**, de los Planes-Proyectos:

- Existen tres tipos de los cuales dos son de Deporte y el otro es **Deporte, Educación, Ocio e Inclusión Social.**
- El Plan **Deporte, Educación, Ocio e Inclusión Social** tiene *seis Proyectos*, de los cuales *tres*, la mitad, involucran directamente al **ocio** y sus títulos son: *Deporte y Ocio; Competiciones y Eventos de Deporte y Ocio, Juegos de Pueblos Indígenas.*
- Tácitamente la “mejor calidad de vida” que suele incluir la **salud**, está presente en el Proyecto *Competiciones y Eventos de Deporte y Ocio*, **del Plan Deporte, Educación, Ocio e Inclusión Social.**

### III.- Logros según el Estado

#### 3.1.- Creación del Ministerio del Deporte en 2003

#### 3.2.- Modernización de la gestión

Comprende:

- Aprobación en 2007 de la Ley de Incentivo al **Deporte**, que entre 2007-2013 permitió destinar R\$ 1,1 mil millones a casi 2 mil proyectos; en 2008 se creó la Liga de Baloncesto y organizó el Campeonato Nacional; promoción de la democracia en la estructura federativa con la aprobación de la Ley 12.868/2013; reunión de la presidenta Dilma con dirigentes de los clubes y del movimiento Bom Senso Futebol Clube, jugadores interesados en cambiar el fútbol (Instituto Lula: 2017).

#### 3.3.- Deporte de rendimiento

- Inversión de R\$1.000 millones en el Plan Brasil Medallas 2016 proveniente “dos tercios del Presupuesto General... y un tercio de empresas estatales” (Banco do Brasil, Banco do Nordeste, BNDES, Caixa Econômica Federal, Correios, Eletrobrás, Infraero y Petrobras, quienes brindaron apoyos distintos al patrocinio). Que se suma “al presupuesto de R\$ 1,5 mil millones que el gobierno federal ya invierte en el deporte olímpico”. Incluye el “Bolsa Podio” que “distribuye valores mensuales entre R\$ 5 mil y R\$ 15 mil a atletas que estén entre los 20 mejores del mundo y en condiciones de pelear por el podio en 2016” (Instituto Lula: 2017).
- **Realización del Mundial 2014 y JJ.OO. 2016** significan para Brasil concentrar “los ojos del mundo”, que “está preparado para realizar grandes eventos...o cualquier otra actividad de movilización internacional...es la victoria política de un país que ha superado la crisis económica...con la creación de empleo y la distribución del ingreso,...que hoy se respeta a nivel internacional, es la victoria de la confianza en la capacidad del pueblo...y la derrota de pesimismo” (Rouseff 2014: 38).
- **Asistencia a los deportistas-competidores:** “En los JJ.OO. 2012 Brasil fue representado por 259 atletas, de los cuales 111 recibían el Bolsa Atleta, el mayor programa de patrocinio individual del mundo. Entre 2005 y 2014 ...invirtió R\$ 521 millones en 43 mil becas. En 2014...llegó a su mayor alcance, contemplando a 7.752 atletas...Los valores de las becas varían entre R\$ 370 (categorías Estudiantil y de Base) y R\$ 3.100 (Olímpica/Paralímpica) y alcanzan valores superiores y variables en el Bolsa Podio” (Instituto Lula: 2017). Al cumplir 10 años en 2015, la Presidenta Dilma destacó: “eran 975 en 2005 y 6.093 en 2015. Son 43 mil en 10 años. Con mucho ánimo pretendemos avanzar para asegurar que el mayor legado de las Olimpiadas y Paralimpiadas, es la formación de atletas de alto rendimiento y de masificación de todos los deportes” (Ministerio del Deporte: 2015).
- **Los Centros de Iniciación del Deporte (CIE) es uno de los mayores legados en la infraestructura deportiva** de los JJ.OO. y Paralímpicos 2016. “Hasta el final de 2014,...263 municipios...recibirán 285 CIE... y el gobierno federal está invirtiendo R\$ 967 millones en equipamientos multiuso...Construcción y reforma de 22 centros de entrenamiento” (Instituto Lula: 2017).

### 3.4.- Inclusión social y democratización del deporte

En los proyectos:

- **1) Segundo Tiempo:** 3,6 millones de niños/as y jóvenes beneficiados en más de 20 mil escuelas. Aumentados a más de 5 millones por el desarrollo de *Deporte en la Escuela*. **2) Deporte y Ocio:** Tiene dos Núcleos: Urbanos y para Pueblos y Comunidades Tradicionales. **3) RED CEDES:** En 2013 se firmó un convenio con el Consejo Nacional de Investigación Científica y Tecnológica (CNPq). En 2014 se invitó a investigadores para financiarles proyectos. **4) Fútbol Femenino:** Apoyo para: Copas Libertadores 2012-2014 y Campeonato 2013 que contó con el patrocinio de R\$ 10 millones de la Caja Económica Federal, extendido a 2014-2016; Campeonatos Escolares de menores de 17 años; Universidad de Brasil Copa CBUFF. Plan Brasil Medallas 2016 beneficia a 22 atletas. Bolsa Atleta benefició a 137 atletas, con inversión anual de R\$ 2.52 millones. Con la Ley de Incentivo al Deporte se aprobó construir el Centro de Excelencia de Fútbol en Foz do Iguaçu (Ministerio del Deporte: 2015; Instituto Lula: 2017).

En **conclusión**, el Estado en lo que considera **logros** de la política pública deportiva:

- Destaca o los concentra en el deporte. De cuatro logros tres son completamente deportivos, a saber: **Creación del Ministerio del Deporte en 2003, Modernización de la gestión y Deporte de rendimiento**
- El logro restante, también, es deportivo: **Inclusión social y democratización del deporte**. Pero, incluye lo alcanzado en el Proyecto *Deporte y Ocio* al disponer de Núcleos: Urbanos y Núcleos para Pueblos y Comunidades Tradicionales.

### IV.- Conclusión General

Considerando que la política pública deportiva brasileña

1) En el ordenamiento **jurídico-legal** consagra la **preeminencia del deporte** y la diversidad de prácticas deportivas: **deportiva recreativa; de desarrollo integral; y formación práctica del ocio; de promoción de la salud; manifestaciones deportivas de creación nacional**. la preeminencia del deporte.

2) El protagonismo central del deporte se confirma en:

- **Las Definiciones** del Programa de Gobierno 2016 de Dilma Rouseff con el que ganó la reelección presidencial y **las primeras iniciativas concretas** de su nuevo gobierno.
  - De los tres Planes-Proyectos, **dos son de Deporte** y el otro es **Deporte, Educación, Ocio e Inclusión Social**.
  - En la evaluación de la política pública deportiva por parte del Estado, que destaca o concentra los logros alcanzados en deporte: de **cuatro** logros **tres** son completamente deportivos.
- 3) La presencia complementaria y articulada con el deporte de la salud y la recreación se evidencia en:
- El ordenamiento jurídico-legal.
  - El Plan **Deporte, Educación, Ocio e Inclusión Social**: Tiene *seis Proyectos*, de los cuales *tres*, la mitad, involucran directamente al **ocio** y sus títulos son: *Deporte y Ocio; Competiciones y Eventos de Deporte y Ocio, Juegos de Pueblos Indígenas*. Tácitamente la “mejor calidad de vida” que suele incluir la **salud**, está presente en el Proyecto *Competiciones y Eventos de Deporte y Ocio*.
  - El **contenido del cuarto logro** (su título es Inclusión social y democratización del deporte) de la política pública deportiva según el Estado: El Proyecto *Deporte y Ocio* constituyó los Núcleos Urbanos y Núcleos para Pueblos y Comunidades Tradicionales.

Se concluye que está definida, conformada, planificada, ejecutada y evaluada concibiendo el deporte como elemento central, en torno al cual giran y se articulan la salud y la recreación.

## ARGENTINA

### I.- Conceptualización y orientación

#### 1.1.- Normativa Jurídico-Legal. Comprende:

La Ley de **Deporte 27202 (2015)**, **Artículos:**

- **UNO:** El Estado atenderá al **deporte** y la actividad física considerando como objetivo fundamental: derecho de la población y factor coadyuvante a la **formación integral**;

su utilización como factores de la **salud** integral; fomento de la práctica de competencias **deportivas**, en procura de alcanzar los máximos niveles; promoción de una conciencia nacional sobre su valor; su diversidad, protegiendo y promocionando **juegos y deportes tradicionales de los aborígenes y las comunidades indígenas originarias, como expresión del patrimonio cultural**. **DOS**: El Estado orientará, promoverá, asistirá y fiscalizará el deporte y actividad física. **TRES**: El Estado deberá: asegurar medidas que permitan la práctica del deporte y actividad física; procurar que el sistema educativo atribuya a la educación física y al **deporte** el lugar y la importancia necesarios; promover la formación de profesionales e investigadores en medicina del **deporte** y ciencias aplicadas al deporte y actividad física, para favorecer el progreso del **deporte** y contribuir a mejorar la **salud, calidad de vida** y seguridad de los participantes. **CUATRO**: Se crea el Instituto Nacional del **Deporte** y la Actividad Física, en el ámbito del Ministerio de Desarrollo Social. **47 Y 49**: Se crea en el ámbito del Instituto Nacional del **Deporte** y la Actividad Física, la Comisión Nacional de **Deporte** y Actividad Física en el Ámbito Educativo, cuyo objetivo es concertar, coordinar, diseñar e implementar la programación y planificación de la política nacional **deportiva** en todos los niveles educativos Sus funciones son: garantizar la práctica de los distintos **deportes** en las clases de Educación Física; participar en eventos regionales e internacionales sobre **deporte** educacional y/o escolar; planificar y organizar los Juegos Deportivos Escolares Nacionales, garantizando las etapas municipales, provinciales, regionales y nacionales; garantizar el derecho de niñas, niños y adolescentes a la **recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes** (Rodríguez: 2018).

La Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (2005):

- **Artículo 20**: “Derecho al **deporte y juego recreativo**. Los organismos del Estado... deben establecer programas que garanticen el derecho de todas las niñas, niños y adolescentes a la **recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes**, debiendo asegurar programas específicos para aquellos con capacidades especiales” (Presidencia de la Nación: 2005).

## 1.2.- Definiciones

**DEPORTE:** Una de las grandes “conductas totales culturalmente institucionalizadas” y “manifestaciones integrales del desarrollo humano”. Forma de transmisión universal de mensajes. Produce múltiples efectos y responde a necesidades, intereses y expectativas individuales y sociales. Es simultáneamente contenido y herramienta de educación, **salud** y capacidad productiva. **DEPORTE SOCIAL:** “Práctica de actividades físicas y **deportivas**..., generadora de situaciones de inclusión”. **DESARROLLO DEPORTIVO:** “Estado intermedio entre la participación **deportiva** de base y el alto nivel de competición”. **DEPORTE DE REPRESENTACIÓN NACIONAL:** “Actividad **deportiva** organizada, correspondiente al campo del deporte federado y de selecciones nacionales”. **ACTIVIDAD FÍSICA:** “cualquier forma de ejercicio físico, tarea motora, baile, **juego, recreación** o tarea física...con intención de lograr efectos en relación a la **salud** y/o la educación...la actividad física y el **deporte** debe ser una de las herramientas que...permita fortalecer nuestra lucha contra la inequidad social y territorial...La educación física y el **deporte** deben ser un derecho” (Ministerio de Desarrollo Social 2013: 4/24).

**1.3.- Objetivos de la Secretaría de Deportes, organismo responsable del deporte adscrito a la presidencia hasta 2007, cuando se adscribió al Ministerio de Desarrollo Social:**

“Promover y asistir las prácticas **deportivas** ..., asegurando...que las representaciones del **deporte**..., sean una expresión adecuada de la **jerarquía cultural y deportiva**...; Fomentar y apoyar la actividad física y la **recreación**, como medio para promover la integración, inclusión y cooperación social”;..., el desarrollo de planes de fomento del **deporte**; del **deporte de base**; y las mejoras de las infraestructuras” (Levoratti: 2017).

En **conclusión:**

### 1) En lo **jurídico-legal**

La Ley de Deporte establece que el Estado

- Debe atender el **deporte** y utilizarlo como factor de **salud**.
- Debe atender la diversidad del deporte y promocionar **juegos y deportes tradicionales de los aborígenes y las comunidades indígenas originarias**.
- Debe favorecer el progreso del **deporte** y contribuye con mejorar la **salud, calidad de vida**.
- Creará la Comisión Nacional de **Deporte** y Actividad Física en el Ámbito Educativo, que tiene entre sus funciones garantizar el derecho de niñas, niños y adolescentes a la **recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes**

La Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes:

- Establece el **derecho al deporte y juego recreativo y la obligación** del Estado de garantizar la **recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes**, de las Niñas, Niños y Adolescente.

2) En las **definiciones**:

- El deporte es el concepto fundamental y es la palabra o término que más aparece.
- Las palabras o términos: salud está presente dos veces; recreación y juego aparecen una vez.

3) En los **Objetivos de la Secretaría de Deportes**:

- La palabra o término deporte es recurrente, mientras recreación aparece una vez.

## II.- Planes Nacionales Estratégicos del Deporte 2004-2008, 2008-2012 y 2013-2016

Compuestos por tres Planes Operativos Nacionales de:

### 2.1.- Deporte Social

**Objetivo:** Concibe las prácticas **deportivas** como oportunidad para la formación integral, mejorar la **salud**, generar fuentes de trabajo y “herramienta legítima para reducir los riesgos y amenazas sociales..., en particular los efectos de la pobreza. (Levoratti: 2017).

En:

- 1) **2008-2012:** Contribuyen “a garantizar el **desarrollo humano y la cohesión social**..., colaborando en la reconstrucción del tejido social y propiciando la organización comunitaria” (Ídem).
- 2) **2013-2016:** Su objetivo era potenciar el **Deporte Social** como componente relevante del **desarrollo humano**.

Tuvo los siguientes **Programas** con sus respectivos *proyectos*:

- **1) Juegos Nacionales Evita:** Contribuyen “a la **formación integral**”, utilizando “el **deporte** como factor de la **salud** física y moral...; y...promoción de una conciencia nacional de los valores de la educación física y **deporte**”. *Proyectos:* Deportistas Convencionales y Discapacidad; Adultos Mayores. **2) Deporte e Inclusión Social:** Atenderá sectores en condiciones de pobreza e indigencia. *Proyectos:* Centros de Inclusión; Formación; Eventos; Concurso Nacional de Investigaciones; Líderes Comunitarios. **3) Fomento:** Accesibilidad y posicionamiento del **deporte** como



mejoramiento de **calidad de vida y desarrollo humano**. *Proyectos*: Adultos Mayores; Encuentros de Actividad Física, **Deporte y Recreación**; Centros de Fomento; Jornadas de **Deporte y Recreación**; Identidad Territorial; Congreso de Deporte. **4) Deporte y Educación**: Desarrollo del Deporte Educacional. *Proyectos*: Juegos Sudamericanos Escolares y Nacionales Universitarios; Jornadas Académicas; Campamentos; Escuelas abiertas al **Deporte**. **5) Argentina Nuestra Cancha**: Accesibilidad a la actividad física y **deportiva**. *Proyectos*: Intervención Comunitaria; Formación. **6) Deporte y Actividad Física Adaptada**: Estrategia **sanitaria** integral. *Proyectos*: Deporte y **Salud** (8) y **Deporte** para Personas con Discapacidad (5). **7) Nuestro Club**: Apoyo a Clubes. *Proyectos*: Registro Nacional; Interinstitucionales; Formación; Instalaciones y/o Materiales. **8) Instituciones Sociales**: Colaboración interinstitucional. *Proyectos*: Regularización legal, técnica y administrativa; Apoyo a proyectos. **9) Ligas Deportivas**: Fortalecer las barriales y generar redes que fortalezcan experiencias comunitarias. *Proyectos*: Fortalecimiento institucional; Encuentros; Organización; Registro (Ministerio de Desarrollo Social 2013: 4-5/9-11/18-20/29-30/44-45/55/60-62/78-79/86-87/91-92; Levoratti: 2017).

## 2.2.- Desarrollo Deportivo

Su objetivo en **2008-2012** fue impulsar un modelo innovador de gestión pública participativo, territorial y sostenible.

Los **Programas** con sus *proyectos* fueron:

**1) Escuela Media**: Escuela Media; Sedes Escuelas Regionales. **2) Gestión del Conocimiento aplicado**: Red de Capacitación, Actualización y Perfeccionamiento; Educación e Investigación. **3) Desarrollo Deportivo**: Centros / Centros Regionales / Juegos Deportivos: Argentinos; Regionales; Selección y Captación de Potencialidades (Ministerio de Desarrollo Social 2013: 40/44).

## 2.3.- Deporte Federado y de Representación Nacional

Su objetivo en **2008-2012** fue optimizar la asistencia a instituciones y deportistas federados y de representación nacional. Sus **Programas fueron**: Olímpico; Especial; Fortalecimiento Institucional (Íbid.: 38).

En **conclusión**, con respecto a los **Planes Nacionales**:

1) El Plan de **Deporte Social**

- Su objetivo es deportivo e incluye la **salud**.
- En el objetivo del **Programa Juegos Nacionales Evita** está presente **la salud**.
- El **Programa Deporte y Actividad Física Adaptada** se concibe como Estrategia **sanitaria** integral y uno de sus Proyectos es **Deporte y Salud**
- El **Programa Fomento** tiene como objetivo Accesibilidad y posicionamiento del **deporte** como mejoramiento de **calidad de vida y desarrollo humano**, lo que tácitamente se identifica y asocia con la recreación. Esto se confirma en dos de sus Proyectos: Encuentros de Actividad Física, **Deporte y Recreación**; Jornadas de **Deporte y Recreación**.

2) Los otros dos **Planes (Desarrollo Deportivo; Deporte Federado y de Representación Nacional)** no mencionan para nada la salud y la recreación.

### III.- Inversión

En cuanto a la inversión, financiamiento, de la política pública deportiva:

- El Presupuesto Nacional del Deporte fue en **2010-2015** 2.380.080.000 \$ (**415.805.192,63 US\$**)<sup>10</sup>, comprendiendo 992.225.000 \$ (**195.639.451,86 US\$**) de la Secretaría de Deportes de la Nación y 1.387.855.000 \$ (**220.165.740,77 US\$**) del Ente Nacional de Alto Rendimiento Deportivo (**ENARD**), creado el 02-12-2009 y funcionó desde agosto 2010 (Investing Cotización dólar: 2017)<sup>11</sup>.

En **conclusión**:

- La inversión se concentra en el deporte (ENARD: Alto Rendimiento Deportivo) con poco más de la mitad del financiamiento, 52,94%: **220.165.740,77 US\$**.

---

<sup>10</sup> Sin incluir el presupuesto de la Secretaría de Deportes de la Nación, en 2015.

<sup>11</sup> El promedio de los valores de cotización para la compra de dólares el primer día de enero y julio y el último día de diciembre, fue la unidad de conversión de pesos a dólares: 2010 (1 US\$-3,95 \$); 2011(1 US\$-4,11 US\$); 2012 (1 US\$-4,55 \$); 2013 (1 US\$-5,56 \$); 2014 (1 US\$-7,68 \$); 2015 (1 US\$ -10,13 \$).

- Del 47,06% (**195.639.451,86 US\$**) restante de inversión (de la que no tenemos datos sobre su distribución) correspondiente a la Secretaría de Deportes de la Nación, una parte con toda seguridad se invirtió en deporte.
- Dada la conceptualización, orientación y Planes Nacionales donde existe la preeminencia del deporte y teniendo en cuenta que más de la mitad (52,94%) de la inversión está documentada su concentración en el ENARD (Alto Rendimiento Deportivo), a pesar de no tener oficialmente la distribución presupuestaria restante (47,06%) de la Secretaría de Deportes de la Nación -de la que con seguridad una parte es para el deporte-, con toda certeza puede afirmarse que el financiamiento de la política pública deportiva está concentrado fundamentalmente en deporte.

#### **IV.- Logros según el Estado**

La fundamentación del Plan Nacional 2008-2012 y Claudio Moressi (Secretario de Deportes de la Nación 2004-2014 y responsable de los Planes Nacionales del Deporte 2004-2008 y 2008-2012), sintetizan los logros alcanzados en 2003-2009:

- **1)** Cuadruplicar el presupuesto anual. **2)** Leyes de Juegos Evita (realizados con récords de participación). **3)** Creación del Ente Nacional de Alto Rendimiento Deportivo (**ENARD**), el cual contribuirá a que “los deportistas puedan entrenarse con materiales dignos, entrenadores bien pagos, becas que les permiten el desarrollo, y viajar para conseguir competencia internacional”. **4)** Obras de infraestructura deportiva en todos los lugares del país. **5)** Reconstruir el Centro Nacional de Alto Rendimiento Deportivo “para que volviera a ser la Casa del Deporte Argentino, reinsertarnos en el mundo y lograr la mayor cosecha de medallas olímpicas de los últimos sesenta años” (Levoratti: 2017; Ministerio de Desarrollo Social: 2008 y 2013).

#### **En conclusión:**

- El Estado no recoge o destaca como logros de la política pública aquellos asociados o relacionados con la salud y la recreación. Está centrado en los de deporte de rendimiento. Como logro de diferente naturaleza, apenas si registra las Leyes de los Juegos Evita.

## V.- Conclusión General

Considerando que la política pública argentina:

1) En su normativa **Jurídico-Legal, Definiciones y Objetivos** del máximo organismo estatal responsable (Secretaría de Deportes), es notoria y absoluta la preeminencia del deporte. De tres **Planes**, dos son completamente deportivos. La **inversión** se concentra fundamentalmente en deporte. Y los **logros** de la política pública según el Estado están centrado en los de deporte de rendimiento.

2) La salud aparece dos veces en la Ley del Deporte. En esta Ley está presente la recreación y también en La Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, como: recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes; juegos y deportes tradicionales de los aborígenes y las comunidades indígenas originarias; derecho al deporte y juego recreativo; recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes

3) En las **definiciones**: salud está presente dos veces; recreación y juego aparecen una vez. En los **Objetivos de la Secretaría de Deportes**, la recreación aparece una vez.

4) En el Plan de **Deporte Social**

- Su objetivo es deportivo e incluye la **salud**, que también se encuentra en: 1) El objetivo del **Programa Juegos Nacionales Evita**. 2) El **Programa Deporte y Actividad Física Adaptada**, en su definición y es uno de sus Proyectos: *Deporte y Salud*
- La recreación se localiza implícitamente en el objetivo del **Programa Fomento**, que hace referencia al mejoramiento de **calidad de vida y desarrollo humano**. Lo que se confirma explícitamente en dos de sus Proyectos: Encuentros de Actividad Física, **Deporte y Recreación**; Jornadas de **Deporte y Recreación**.

5) Salud y recreación no son mencionados en la inversión y tampoco son recogidos o destacados como logros de la política pública deportiva. Como logro de diferente naturaleza al deporte, apenas si se registran las Leyes de los Juegos Evita.

No cabe la menor duda que la salud y la recreación giran en torno al deporte, están articuladas al elemento central que es el deporte.

## VENEZUELA

### I.- Conceptualización y orientación

#### 1.1.- Normativa Jurídico-Legal

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999):

“**Artículo 111:** Todas las personas tienen derecho al **deporte y a la recreación** como actividades que benefician la calidad de vida individual y colectiva. El Estado **asumirá el deporte y la recreación como política de educación y salud pública** y garantizará los recursos para su promoción. La educación física y el **deporte** cumplen un papel fundamental en la formación integral de la niñez y adolescencia. Su enseñanza es obligatoria en todos los niveles de la educación pública y privada hasta el ciclo diversificado, con las excepciones que establezca la ley” (CRBV: 2002).

#### 1.2.- Fin de de la política pública deportiva, denominada desde 2007 como Sistema Deportivo Socialista

La “actividad física, **deporte y recreación** fomentan ideas y prácticas que constituyen una fuerza cultural, social y política extraordinaria para avanzar hacia el socialismo; concretan y alimentan la Suprema Felicidad Social y Nueva Ética Socialista, directrices del Proyecto Nacional Simón Bolívar” que comprenden los Planes Nacionales Socialistas 2007-2019 (Altuve 2011: 17-18).

En **conclusión**, con respecto:

1) A lo **jurídico-legal**, constitucionalmente se:

- Reconoce como derecho al **deporte y la recreación**, que el Estado asume **como política de educación y salud pública**.
- Establece que el **deporte** es fundamental en la **formación integral y su enseñanza es obligatoria** en el sistema educativo.

2) Al **Fin** de la política pública deportiva:

- El **deporte y la recreación** son elementos fundamentales de la política pública deportiva, que desempeña un papel importante en el tipo de sociedad que se pretende construir.

## II.- Definición y orientación del Plan Nacional de Deporte, Actividad Física y Educación Física 2013-2025<sup>12</sup> (Ministerio del Poder Popular para el Deporte 2008: 11-20/25/55: 25-04-17).

Instrumento para guiar, ordenar y ejecutar la política pública deportiva. Su:

- **Propósito:** “Garantizar la...incorporación de todos...a la práctica de la educación física, actividades físicas y *deportivas*, como parte de su desarrollo integral, y potenciar el alto rendimiento”. **Directriz Central:** “Convertir a Venezuela en *Potencia Deportiva* del Siglo XXI basándose...en la masificación de la Educación Física, Actividad Física y *Deporte en beneficio de toda la población* y la Tecnificación del Deporte de Alto Rendimiento”. **Principios Rectores:** *N. 1) Inclusión social en el deporte. N. 2) Deporte, actividad física y educación física como medios para mejorar la calidad de vida y salud. N. 3) Participación del Poder Popular como base de la gestión pública deportiva. N. 4) Deporte competitivo en todos los ámbitos del Sistema* (Ministerio del Poder Popular para el Deporte 2012: 3/ 30).
- **Principio Rector N.2. Deporte, actividad física y educación física como medios para mejorar la calidad de vida y la salud:** Considera que la idea central del socialismo deportivo del siglo XXI se basa en el vínculo entre la actividad física y la **práctica deportiva** como medio para alcanzar una mejor **calidad de vida**. La mejora en la **calidad de vida** debe constituirse en uno de los argumentos más poderosos para la práctica del **deporte**, la actividad física y la educación física.
- **Direccionalidad<sup>13</sup>. Política I: Masificación de la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte.** Entre sus objetivos -para nuestro trabajo- destacamos: **I.1) Concientizar a los ciudadanos y ciudadanas del derecho y el beneficio de la práctica de la educación física, de actividades físicas y *deportivas* como parte de su *desarrollo integral*. Igualmente, transmitir a toda la población los valores que la**

<sup>12</sup> Elemento central del Sistema Nacional del Deporte, la Actividad Física y la Educación Física (SND, AF y EF), que materializa la política pública deportiva denominada desde 2007 Sistema Deportivo Socialista. El SND, AF y EF comprende normas, instrucciones, procedimientos e instrumentos técnicos para desarrollar la actividad física y deportiva considerando los lineamientos de la Política del Estado

<sup>13</sup> La **Direccionalidad** del Plan Nacional de Deporte, Actividad Física y Educación Física 2013-2025 tiene **dos Políticas**. A efectos del texto consideramos la **I**.

práctica *deportiva* logra desarrollar es, sin duda, uno de los elementos, que contribuirá a conformar una *sociedad más sana*. El concepto de *salud pública* que nos proporciona una *mejor calidad de vida*, debe ir asociado al fenómeno del *deporte* y a la actividad física. **I.4)** Consolidar la educación física y el **deporte** en todos los niveles educativos para la *formación y desarrollo integral* de los educandos y como plataforma para la detección y captación de talentos **deportivos**. Cabe destacar que los hábitos de actividad física y los *modos de vida saludables* adquiridos durante la infancia y la adolescencia tienen más probabilidades de mantenerse a lo largo de toda la vida. Por consiguiente, la mejora de la actividad física en los jóvenes es imprescindible para la *salud futura* de todas las poblaciones.

- **Conformación es de seis Subsistemas integrados**, de los cuales se presentan dos con sus objetivos. **Subsistema Comunal:** Promover la práctica masiva y sistemática de actividades físicas para la *salud, recreativas y deportivas* mediante el fortalecimiento de los comités de *deporte y recreación* de los consejos comunales y otras organizaciones del Poder Popular, constituidas para tal fin, como unidades básicas del subsistema para mejorar la *calidad de vida* de la población. **Subsistema Laboral:** Incorporar toda la población laboral a la práctica continua de *deportes*, actividades físicas y la educación física, como *mecanismo de combate de las enfermedades asociadas al sedentarismo, el ausentismo laboral, los accidentes de trabajo y para contrarrestar las nocivas alternativas de ocio:* consumismo, tabaquismo, alcoholismo, drogadicción, ludopatías y virtualización de las relaciones humanas mediante los medios tecnológicos, propiciando el rescate de relaciones sociales directas.

En **conclusión**, en relación a la **definición y orientación del Plan Nacional:**

- En el **Propósito** y la **Directriz Central:** El deporte es el único presente.
- En los **títulos** de los **cuatro Principios Rectores:** El **deporte** aparece en todos. En uno (**N.2**) aparecen **salud y calidad de vida**, la cual suele asociarse a **recreación**.
- En el **contenido** del **Principio Rector N.2:** Sólo aparecen **deporte y calidad de vida**.
- En el **título** de la **Direccionalidad Política I:** Sólo se encuentra el deporte.

- En dos **objetivos** de la **Direccionalidad Política I**: Aparecen con protagonismo el **deporte, salud y desarrollo integral**, este último asociado frecuentemente a recreación.
- En su constitución de seis **Subsistemas**, el objetivo de los: 1) **Subsistema Comunal**: Incluye el **deporte, salud y recreación**. 2) **Subsistema Laboral**: Incorpora el deporte y ocio. La salud está implícita, aparece como “*mecanismo de combate de las enfermedades*”

### III.- Planes-Proyectos

Ubicados los de **2010, 2011 y 2013**, se agruparon por títulos y contenidos semejantes registrando el más reciente (Altuve 2018a: 417-419):

#### 3.1.- Ministerio del Poder Popular para el Deporte (MPPD):

- 1) **Poder Deportivo Comunal en Barrio Adentro**: Incrementar la participación en actividades físicas **deportivas y recreativas**, fortaleciendo la organización comunal. 2) **Formación**: Apoyo a la detección, selección y formación de estudiantes-atletas. 3) **Ciclo Olímpico 2009–2012**: Apoyar los atletas de los XVI Juegos Panamericanos, Federaciones Deportivas, centros de preparación y organización de eventos. 4) **Corporación Deportiva**: Crear la empresa de artículos deportivos. 5) **Deportes de alto rendimiento NO Olímpicos**. 6) **Bienestar del atleta de alto rendimiento**. 7) **Observatorio Nacional-Deporte en cifras**. 8) **Comunicación**. 9) **Asistencia Tecnológica**. 10) **Articulación y optimización de la política deportiva**. 11) **Control social en la gestión del MPPD**. 12) **Desarrollo de las capacidades para rectoría del MPPD**.

#### 3.2.- Instituto Nacional de Deporte (IND):

- 1) **Simoncito Deportivo**: Actualizar docentes e incorporar niño(a)s de los Centros de Educación Inicial a actividades lúdico-afectivas, gimnasia, natación, atletismo y ajedrez. 2) **Masificación del deporte estudiantil**. 3) **Medicina, Investigación y Ciencias Aplicadas al Deporte**: Atender más atletas y formación e investigación en el Sistema Nacional de Actividad Física, Deporte y Educación Física. 4) **Desarrollo de potencialidades en el deporte de rendimiento**. 5) **Práctica sistemática de**



**actividades físicas, deportivas, recreativas y para la salud. 6) Instalaciones y desarrollo de espacios deportivos. 7) Protección integral a atletas. 8) Subsistemas Deportivos. 9) Convenio de Cooperación Cuba-Venezuela-Sector Deportes. 10) IND en la nueva institucionalidad deportiva.**

En **conclusión**, con respecto a los **17 Planes-Proyectos**<sup>14</sup> para ejecutar directamente la política pública deportiva:

- El deporte ejerce la hegemonía absoluta, su presencia es avasallante.
- **La salud y recreación** aparecen en el título del **N.5**, correspondiente al Instituto Nacional de Deporte (IND): **Práctica sistemática de actividades físicas, deportivas, recreativas y para la salud.**
- La **recreación** está presente en el objetivo del N.1) **Poder Deportivo Comunal en Barrio Adentro** correspondiente al Ministerio del Poder Popular para el Deporte (MPPD): Incrementar la participación en actividades físicas **deportivas y recreativas.**
- La **recreación** está implícita o asociada en el objetivo del N.1) **Simoncito Deportivo correspondiente** al IND, que alude a las actividades lúdico-afectivas en la Educación Inicial.

#### **IV.- Inversión**

La inversión total en la política pública deportiva en **1999-2013**, fue de **3.602.026.152 US\$**<sup>15</sup> (Altuve 2016a: 230).

---

<sup>14</sup> Se excluyen los de funcionamiento interno de los organismos estatales gestores del plan. En total son **siete (7)** que corresponden: **Seis (6)** del MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA EL DEPORTE o MPPD (N.7: **Observatorio Nacional-Deporte en cifras**. N.8: **Comunicación**. N. 9: **Asistencia Tecnológica**. N. 10: **Articulación y optimización de la política deportiva**. N. 11: **Control social en la gestión del MPPD**. N. 12: **Desarrollo de las capacidades para rectoría del MPPD**). **Uno (1)** del Instituto Nacional de Deporte o IND (N. 10: **IND en la nueva institucionalidad deportiva**).

<sup>15</sup> Fue mucho mayor porque para **1999-2013**: **1)** El estudio realizado sólo incluyó la inversión de los dos organismos nacionales responsables de la política pública: Ministerio del Poder Popular para el Deporte (MPPD) e Instituto Nacional de Deporte (IND). **2)** Se trabajó principalmente con presupuesto estimado que suele ser menor al presupuesto ejecutado. **3)** No se incluyó el presupuesto **2012**.

Si consideramos que en el mismo período **1999-2013**, hubo inversión estatal en deporte por organismos nacionales como PDVSA o empresa de petróleo, Fuerza Armada Nacional Bolivariana, Universidades, Ministerio de Educación (primaria y secundaria), etc., por organismos regionales o gobernaciones de los 24

El análisis de la inversión demuestra que el deporte de rendimiento fue la base fundamental de la política pública deportiva (Ibíd.: 221-230):

1) En **1999-2006** el presupuesto fue 1061.7 millones US\$, distribuido en los Programas: Deporte de Rendimiento 474,62 (45,3%); Administración y No asignables a programas 406,63 (38,2%); Instalaciones Deportivas 101,36 (9,54%); Deporte para Todos 50,34 (4,74%); Educación Física y Deporte Escolar 28,75 (2,7%).

- Considerando que el **38,2%** fue invertido en asuntos administrativos-operativos (Administración y **No** asignables a programas), el **61.8%** fue dedicado a los Programas, Planes y Proyectos.
- El presupuesto asignable a programas está concentrado en Deporte de Rendimiento con **54.84%** porque incluye los Programas, Planes y Proyectos de: Deporte de Rendimiento con 45,3% más Instalaciones Deportivas con 9,54%, las cuales fueron principalmente la infraestructura de **rendimiento** para los Juegos Juveniles 2005 y - en 2006- la Copa América 2007.

2) En el presupuesto **2010, 2011 y 2013** la asignación al deporte de rendimiento fue:

- 454.058.000 US\$ (**72%**) en el **MPPD**: Proyectos Ciclo Olímpico 2009-2012, Bienestar del atleta de alto rendimiento, Deportes de Alto Rendimiento NO Olímpicos y Formación.
- 310.524.000 US\$ (**61,6%**) en el **IND**: Completamente los Proyectos Desarrollo de Potencialidades, Masificación del Deporte Estudiantil, Protección Integral a Atletas y Convenio de Cooperación Cuba-Venezuela. Y parcialmente: Subsistemas Deportivos, Instalaciones y desarrollo de espacios deportivos.

En **conclusión**, la inversión se concentra en el deporte, tal y como se evidencia:

---En **1999-2006**:

---

estados (equivalen a provincias o departamentos en otros países) y por 335 municipios (municipal o local), resulta gigantesca, incalculable, el financiamiento estatal de toda la política pública deportiva venezolana

- **38,2%** se dedicó a asuntos administrativos y el **61.8%** fue para los Programas, Planes y Proyectos.
- Del **61.8%** dedicado a Programas, Planes y Proyectos, **54.84%** fue para el Deporte de Rendimiento. Dicho de otra manera, del total (**100%**) de inversión en la planificación para la ejecución-concreción, de la política pública deportiva, el Deporte de Rendimiento concentró el **88, 73%**.

--- En **2010, 2011 y 2013**

- El Deporte de Rendimiento concentró casi las tres cuartas partes (72%) y las dos terceras partes (61,6%), de la inversión del MPPD e IND, respectivamente.
- Las cifras anteriores aumentan considerablemente al considerar el financiamiento exclusivamente del MPPD e IND para los Programas, Planes y Proyectos (inversión neta), porque a la inversión total (inversión bruta) se le restaría lo invertido en asuntos administrativos de ambos organismos.

#### **V.- Logros según el Estado**

Entre **1999-2010** están dirigidos a profundizar y continuar las estrategias de masificación del deporte, desarrollo deportivo de alto nivel y fortalecimiento de la infraestructura. Fueron:

- **Jurídico-legal, administrativo y financiamiento:** El deporte es un derecho social constitucional, se crea el **MPPD** (27-11-2006) y la inversión realizada es la más elevada en la historia del país. **Deporte de rendimiento:** Significativos resultados en competencias internacionales; Organizar importantes eventos (Primeros Juegos ALBA 2006, Copa América 2007); 15 Centros Nacionales de Medicina y Ciencias Aplicadas al Deporte; Becados 1.231 atletas, bonificaciones por rendimiento y ayudas económicas; **Masificación deportiva:** Beneficiadas 6.479.713 personas; Creciente participación en Juegos: Nacionales y Municipales; **Infraestructura:** Instalaciones construidas para Juegos: Nacionales 2003, 2005 y 2007; Estadales Escolares 2007 y Nacionales Municipales 2010. En 2010 se tiene la tercera infraestructura del mundo (Altuve 2016a: 230-231).

En **2011 y 2013** fueron:

- **Jurídico-legal:** Aprobación de la Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física 2011.
- **DEPORTE DE RENDIMIENTO. 2011:** Participación en Campeonatos Mundiales, Juegos: Panamericanos y ALBA; Preparativos para JJ.OO. **2012;** Realización de Juegos: Nacionales y Paranales; Avance en democratización y conversión del país en potencia deportiva. **2013:** Segundo y onceavo lugar en Juegos Bolivarianos y Juegos Sordolímpicos, respectivamente; Sede y quinto puesto en el Premundial de Baloncesto; Realización de XIX Juegos Nacionales Juveniles; Becas y ayudas para 1.300 exatletas, 1.594 activos de alto rendimiento y 182 de preselecciones y en formación; 530 atletas en programas educativos; Asistencia integral y controles del entrenamiento a 181 atletas-estudiantes; Dotación a los Centros Nacionales de Medicina y Ciencias Aplicadas al Deporte de cinco estados. **MASIFICACIÓN DEPORTIVA-PRÁCTICA SISTEMÁTICA DE DEPORTE, ACTIVIDAD FÍSICA Y EDUCACIÓN FÍSICA. 2011:** La meta fue alcanzar la participación de 12 millones de personas, llegando a todas las comunidades con Barrio Adentro Deportivo. **2013:** 14 eventos donde participaron 11.746.172 personas; XV Juegos Nacionales Deportivos Estudiantiles con 4.336 competidores; Apoyo a Toda Vida Venezuela y 203 organizaciones sociales en proyectos deportivos comunitarios que beneficiaron a 70.780 personas. **INSTALACIONES DEPORTIVAS. 2011:** Recuperación de espacios deportivos. **2013:** Rehabilitación de instalaciones para los XIX Juegos Nacionales Juveniles. **Convenios 2013:** Con: Instituto Pedagógico de Caracas y Universidades de la Fuerza Armada y Yaracuy; Agencia Nacional Antidopaje de Alemania, Laboratorio de Control del Dopaje de Colonia, Sociedad Cooperativa Alemana para la Promoción de Infraestructura Deportiva y Polytan (Altuve 2016a: 231-233).

En **conclusión**, en los logros de la política pública deportiva desde la óptica del Estado NO se menciona a la salud y la recreación, el deporte es el único aludido y de manera reiterada. Se clasifican de esta forma:

- **1999-2010:** Jurídico-legal, administrativo y financiamiento; Deporte de Rendimiento; Masificación Deportiva; Infraestructura.

- **2011 y 2013:** Jurídico-legal; Deporte de Rendimiento; Masificación Deportiva-Práctica sistemática de Deporte, Actividad Física y Educación Física; Instalaciones Deportivas; Convenios .

## VI.- Conclusión General

Considerando que en la política pública deportiva venezolana:

- 1) Constitucionalmente reconoce el derecho al **deporte y a la recreación** y establece que el Estado asumirá **el deporte y la recreación como política de educación y salud pública**.
- 2) Su **Fin** define que el **deporte y la recreación** son elementos fundamentales.
- 3) El **deporte** recorre y signa completamente la **definición y orientación del Plan Nacional**, mientras la **salud y la recreación** están presentes de forma complementaria, accesoria.
- 4) En los **17 Planes-Proyectos**, el **deporte** ejerce la hegemonía absoluta, su presencia es avasallante, en contrapartida a la muy limitada de **la salud y la recreación**.
- 5) La inversión se concentra abrumadoramente en **Programas, Planes y Proyectos de Deporte de Rendimiento**.
- 6) Sus logros según el Estado son **deportivos**, NO menciona a **la salud y la recreación**. El **deporte** es el único aludido y de manera reiterada.

Se evidencia que, también, tiene como factor central el deporte, que articula la presencia de la salud y la recreación (asociada al bienestar, ocio, uso del tiempo libre).

## CONCLUSION FINAL

En los casos estudiados las políticas públicas deportivas se fundamentan jurídicamente, definen, orientan, planifican, financian, ejecutan y evalúan según el Estado, sobre la base de la relación deporte-salud-recreación (bienestar, uso del tiempo libre, utilización del ocio, turismo...). Con el deporte ocupando el papel central, en torno al que se articulan la salud y la recreación.

## PARTE DOS

### PROFUNDIZACIÓN DEL DESPLAZAMIENTO Y ANIQUILACIÓN DEL JUEGO CON LA POLÍTICA PÚBLICA DEPORTIVA SUSTENTADA EN LA RELACIÓN DEPORTE-SALUD-RECREACIÓN. CON EL DEPORTE OCUPANDO EL PAPEL CENTRAL, EN TORNO AL QUE SE ARTICULAN LA SALUD Y LA RECREACIÓN

La profundización del desplazamiento y aniquilación del juego con la política pública deportiva sustentada en la relación deporte-salud-recreación, es un proceso de doble vertiente simultáneo, complementario y articulado que comprende:

#### **PRIMERO: CONVENCIMIENTO E/O IMPOSICIÓN A LOS ESTADOS DE IGNORAR LO LÚDICO COMO POLÍTICA PÚBLICA Y EJECUTAR POLÍTICAS PÚBLICAS DEPORTIVAS QUE ABSORBEN EL JUEGO Y LO CONVIERTEN EN DEPORTE. CASO VENEZUELA EN 1999-2010**

Como hemos señalado anteriormente, existe una política pública cuando se concreta como sustentable y confluyen indicativos que le otorgan al adjetivo de *Asunto de Estado*, los cuales son:

- **Normativa jurídico-legal.**
- **Sistema organizativo-administrativo** (ministerios, institutos, secretarías) para la materialización de **programas y proyectos** nacionales, regionales y municipales.
- **Presupuesto** para alcanzar objetivos planteados a escala normativa.

Sobre la base de los parámetros mencionados, la política pública lúdica -en general- es inexistente, particularmente en América Latina y El Caribe. Inmediatamente vamos a ilustrarlo con el caso de **Venezuela en 1999-2010**.

## I.- Juego mestizo

Se consideró invisible y cuando era imposible ignorarlo, aparecía como folklorismo, incorporado en celebraciones muy puntuales. Tuvo muy poco protagonismo en los programas de Educación Física del Currículo Básico Nacional de educación primaria (existente desde antes de la llegada de Hugo Chávez a la presidencia en 1998), tal y como puede verse (En la Escuela de Mabel: 2011):

- **Bloque:** Juegos Motrices.
- **Contenidos Conceptuales:** Normas, tipos y características de juegos tradicionales motrices y juegos con habilidades kinestésicas y coordinativas.
- **Contenidos Procedimentales:** 1) Identificación de normas de juegos propios de la localidad, región y país, seleccionados por el docente o alumnos de acuerdo a sus intereses. que requieran la utilización de destrezas motoras básicas. 2) Participación en juegos tradicionales motrices con habilidades kinestésicas y con habilidades coordinativas oculomanuales y oculopodales, en orden de complejidad creciente; con utilización de destrezas motoras básicas y destrezas deportivas. 3) Reflexión sobre la importancia del juego. 4) Creación y modificación de juegos tradicionales motrices y juegos con habilidades kinestésicas y coordinativas. 5) Establecimiento de relaciones entre el juego y la salud física, mental y social. 6) Búsqueda de información acerca de los juegos tradicionales de la localidad, región y país.
- **Contenidos Actitudinales:** 1) Reconocimiento de la importancia y manifestación de actitudes positivas para la conservación de los espacios, equipos y materiales de trabajo. 2) Expresión de actitudes amistosas hacia los compañeros. 3) Cooperación con los compañeros. 4) Valoración de los juegos tradicionales. 5) Sensibilización hacia las manifestaciones lúdicas-culturales de la localidad, región y país. 6) Demostración de capacidad para superar dificultades a través del trabajo. en equipo con independencia del resultado obtenido. Respeto y tolerancia hacia la diversidad étnica, cultural y social durante la participación en actividades grupales.

Su presencia social se reducía a la aparición “folklórica”-celebrativa y en los programas de Educación Física del Currículo Básico Nacional de educación primaria.

## II.- Juego Indígena

### 2.1.- Prácticamente NO tiene presencia en el ordenamiento jurídico-legal

1) **Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2002):** Ausente.

2) **Ley Orgánica de Pueblos y Comunidades Indígenas (LOPCI) (2005)**

- **De los conceptos, Artículo 3,** se definen 14 conceptos (Pueblos Indígenas; Comunidades Indígenas; Indígena; Tierras Indígenas; Hábitat indígena; Organización propia; Instituciones propias; Autoridades legítimas; Ancestralidad; Tradicionalidad; Integridad Cultural; Propiedad colectiva indígena; Medicina tradicional indígena; Prácticas económicas tradicionales) *y no aparece el juego, ni tampoco se le menciona en el contenido de los conceptos definidos* (LOPCI 2005: 24).
- **En Autogestión de los pueblos y comunidades indígenas Artículo 5,** se aluden 11 aspectos de la cotidianidad y no se menciona. En **Artes, juegos y deportes indígenas Artículo 85,** se menciona como 1 de 4 expresiones a fomentar en la educación (LOPCI 2005: 4/19)<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> “**Artículo 5:** Los pueblos y comunidades indígenas tienen el derecho a decidir y asumir de modo autónomo el control de sus propias instituciones y formas de vida, sus prácticas económicas, su identidad, cultura, derecho, usos y costumbres, educación, salud, cosmovisión, protección de sus conocimientos tradicionales, uso, protección y defensa de su hábitat y tierras y, en general, de la gestión cotidiana de su vida comunitaria dentro de sus tierras para mantener y fortalecer su identidad cultural. Los pueblos y comunidades indígenas tienen el derecho de participar en la administración, conservación y utilización del ambiente y de los recursos naturales existentes en su hábitat y tierras” (LOPCI 2005: 4). **Artículo 85,** “En los planes y programas de estudio de todos los niveles y modalidades del régimen de educación intercultural bilingüe, se fomentarán las expresiones artísticas, artesanales, **lúdicas** y deportivas propias de los pueblos y comunidades indígenas, así como otras disciplinas afines” (LOPCI 2005: 19).



### 3) Ley Orgánica de Deporte, Actividad Física y Educación Física (LODAFEF 2011)

- Se menciona marginalmente y subeditado al deporte, en los **Artículos 3 y 23**<sup>17</sup>.

No existe en el ordenamiento jurídico-legal ninguna alusión directa al juego indígena, aparece marginalmente y/o subordinado al deporte.

**2.2.- NO dispone de una estructura organizativa-administrativa con recursos humanos, ni Programas, Proyectos y Presupuesto asignado**

#### 2.3.- Conclusión

Careciendo de sustentación jurídica, estructura organizativa, infraestructura, recursos económicos y talento humano, resulta obvio que **NO** existe una política pública lúdica en Venezuela, entre 1999-2010.

**III.- Proceso de “deportivización” del juego, convirtiéndose en deporte al incorporarse y formar parte integral de la política pública deportiva: Opera, se produce con la incorporación de actividades -de importancia creciente- a la política pública deportiva, mencionadas y calificadas de una u otra manera como juego indígena, y realizadas con la dinámica, organización, funcionamiento, símbolos e iconografía del deporte (Ministerio del Poder Popular para los Pueblos Indígenas o MPPI: 2007-2011)**

---

<sup>17</sup> **Artículo 3:** “El Estado ejerce la rectoría del Sistema Nacional del Deporte (**D**), Actividad Física (**AF**) y Educación Física (**EF**), mediante el Ministerio...con competencia en estas materias y asume como función...la masificación de la **EF, AF, D** en beneficio de...la población, y la tecnificación del D de alto rendimiento. Asimismo, *promoverá los juegos y deportes tradicionales, como expresión de la riqueza cultural e identidad venezolanas*” **Ausente en el artículo 23:** “**Subsistemas.** El Sistema Nacional del D, AF y EF, para atender a la población que hace vida en los ámbitos educativo, comunal, *indígena*, laboral, Fuerza Armada... y penitenciario, se integra en los siguientes subsistemas:...**3. Subsistema indígena:** Garantiza los planes, proyectos y programas para **incorporar a la población indígena...a la práctica de deportes, actividades físicas y educación física**, así como la promoción y preservación de las actividades físicas y **deportes ancestrales** de esas comunidades. En los subsistemas educativo, comunal, *indígena*, Fuerza Armada...y penitenciario, funcionarán unidades de formación del **talento deportivo**, con el objetivo de atender...la formación de personas que posean condiciones especiales para las diferentes disciplinas deportivas, con el fin de asegurar su preparación y desarrollo académico, técnico-deportivo y de garantizar la reserva de talento para el alto rendimiento” (LODAFEF 2011).

Vamos a describir y analizar el proceso de “deportivización” del juego.

**3.1.- Actividades** (Sólo Deportes 2005. Ministerio del Poder Popular para los Pueblos Indígenas o **MPPI**: 2007:13/95-97; 2009: 9-11/247; 2010: 75/171-172/273-274/279)

- **2005:** Taller “*Aspectos Logísticos y Legales de los I Juegos Nacionales Deportivos Indígenas*”. Organizado por la Dirección de Deportes Para Todos del Instituto Nacional de Deportes (**IND**), para apoyar y fomentar la creación de la Federación Venezolana de Deporte Indígena, Clubes y Asociaciones. **2007:** **1)** 34 Juegos Deportivos Intercomunidades Indígenas. **2)** XXII Juegos Deportivos Intercomunidades Indígenas Mundoapo, municipio Autana-Estado Amazonas (voleibol, fútbol, arco y flecha, cerbatana, 100 metros planos, pesca y maratón, canotaje, arco y flecha, pesca, natación, lucha libre, cerbatana, rayado de yuca, corte de leña, atletismo, fútbol, bolas criollas, softball). **3)** XVI Juegos Deportivos Intercomunidades Indígenas (canotaje, arco y flecha, pesca, natación, lucha libre, cerbatana, rayado de yuca, corte de leña, atletismo, fútbol, bolas criollas, softball). **2008:** **1)** I Etapa de los I Juegos Interconsejos Comunales Indígenas (**JICI**): Comunidad Valle Verde-la Macanilla, municipio Pedro Camejo-Estado Apure (fútbol y volibol masculino y competencia de arco y flecha). **2)** I Juegos Interconsejos Comunales Indígenas: Consejos Comunales del pueblo Pume, municipio Achaguas-Estado Apure (futbolito femenino y masculino, arco y flecha, corte de leña, fuerza). **3)** II Fase de los Juegos Interconsejos Comunales Indígenas del pueblo Jivi-Los Mangos-la Macanilla, municipio Pedro Camejo-Estado Apure (fútbol y maratón masculino). **4)** II Fase de los Juegos Interconsejos Comunales Indígenas: Consejos Comunales de los pueblos indígenas Piapoco y Curripaco (fútbol, voleibol, maratón, arco y flecha), Picatonal-Estado Amazonas. **5)** I Juegos Nacionales Deportivos Culturales de Consejos Comunales Indígenas, organizado por los Ministerios del Poder Popular para los Pueblos Indígenas (**MPPI**) y del Deporte (**MPPD**), que reunió a 40 pueblos indígenas del país: Se realizaron deportes tradicionales como corte de leña, rayado de yuca, tiro al blanco y canotaje y disciplinas deportivas. **2009:** II Juegos Nacionales Deportivos Culturales de Consejos Comunales Indígenas

en Maturín-Estado Monagas. Organizados por el **MPPI y MPPD**, contó con la participación de más de 700 atletas representantes de 40 pueblos indígenas (arco y flecha, cerbatana, canotaje, carrera de watura, lucha ye'kwana, corte de leña, rayado de yuca, natación, fútbol, futsal, voleibol, maratón, palo encebado y prueba de fuerza). **2010: 1)** Campeonato de Fútbol “Reina Uribichi” en las comunidades indígenas del Pueblo Yukpa / Inaugurada Liga Indígena Municipal de Fútbol en la Gran Sabana. **2)** XV Juegos Deportivos Intercomunidades Indígenas del Sur Kumarakapay 2010.

### 3.2.- Objetivos

Se empiezan a perfilar con opiniones de funcionarios del Estado sobre:

- **Juegos Deportivos Indígenas:** *El Viceministro del Ministerio del Poder Popular para los Pueblos Indígenas (MPPI), Juan Santamaría*, sintetiza sus objetivos:  
**1)** Promover el intercambio solidario entre los Consejos Comunales Indígenas.  
**2)** Inclusión participativa de todos los pueblos indígenas en las disciplinas autóctonas, respetando su cultura y prácticas **deportivas**. **3)** Promocionar el surgimiento y desarrollo de promesas a nivel **deportivo** (MPPI 2009: 247; MPPI 2010: 273-274).
- **II Juegos Nacionales Deportivos de los Consejos Comunales Indígenas:** *Bernardo Aray, Viceministro del MPPI:* Son “un logro más de la revolución por el rescate de las tradiciones ancestrales” (MPPP 2009: 252). *Victoria Mata, Ministra del MPPD:* Abogó por el amor y la integración de todos los sectores de la sociedad a la actividad **deportiva**. Es “un logro más de la revolución por el rescate de las tradiciones ancestrales, el ejercicio de las garantías constitucionales en cuanto al **deporte** para todos, la participación y la igualdad. Representan una muestra de la inclusión que ha promovido el gobierno revolucionario” (MPPI 2009: 247/254). *Nicia Maldonado, Ministra del MPPI:* Se ve cristalizada la “igualdad de razas y de géneros” (MPPI 2009: 254), “han permitido la integración entre las...comunidades indígenas” (MPPI 2009: 254; Radio Mundial 2009).
- **Las posibles acciones del Estado para lograr categoría olímpica de los juegos indígenas como disciplinas deportivas autóctonas:** *Nicia Maldonado, Ministra del MPPI*, a propósito de los II Juegos Nacionales Deportivos y Culturales

de los Consejos Comunales Indígenas, dijo: “este tipo de campeonatos nacionales nos permitirá avanzar hacia la participación en espacios internacionales y...seguir fortaleciendo la integración de nuestros pueblos... ya firmamos un convenio con Ecuador y estamos en proceso con Bolivia, la experiencia podría comenzar con estos países” (Radio Mundial 2009 y MPPD 2009). *Juan Santamaría, Viceministro del MPPI*, señaló: “Queremos llevar...estas disciplinas a nivel mundial...La idea es que **estos deportes se incorporen a nivel olímpico**...para que los indígenas...tengan participación...Por tradición, nuestros hermanos indígenas son deportistas de nacimiento, juegan voleibol, fútbol, arco y flecha, cerbatana, prueba de fuerza, corte de leña...Y **queremos participar en olimpiadas**” (Radio Mundial 2009). *Victoria Mata, Ministra del MPPD*, agregó que se puede iniciar con unos Juegos Indígenas entre los países de Suramérica o del ALBA (MPPD 2009). La *atleta María Blanco del club FIEB*, manifestó su alegría y entusiasmo por la donación de uniformes y agradeció el ser tomados en cuenta por el **MPPI**, exhortándolo para que siga apoyando el **deporte indígena**, ya que esto sirve para desarrollar **atletas de alto rendimiento de los pueblos del Sur** (MPPI 2010: 273-274).

Precisándose los objetivos, luego de consultar las Memorias y Cuentas del **MPPI**:

- **N.1)** Promover el deporte y la cultura, brindando alternativas de participación e integración social, popular, logrando el intercambio cultural a través de las disciplinas en las que participan las diferentes comunidades y la integración pluricultural entre los pueblos originarios. **N.2)** Dignificar a los pueblos originarios, promoviendo el intercambio solidario entre los Consejos Comunales, garantizando la continuidad de las prácticas deportivas y el rescate de las actividades autóctonas, reivindicando así los derechos de los pueblos originarios: “Queremos...llevar la **dignificación** a los pueblos originarios”. (MPPI 2007: 97). **N.3)** Difundir y respetar las costumbres y tradiciones indígenas. **N.4)** Promocionar el surgimiento y desarrollo de promesas a nivel deportivo, en la perspectiva de desarrollar atletas de alto rendimiento. **N.5)** Convertirse en el punto de partida para que los Ministerios del Poder Popular para el Deporte (**MPPD**) y de los Pueblos Indígenas (**MPPI**) elabore una propuesta

de dotación de categoría olímpica a las **disciplinas deportivas autóctonas**, a ser presentada en instancias internacionales (MPPI: 2007- 2010).

Los objetivos **N.4** y **N.5** son netamente deportivos. En el **N.5** se expresa claramente el interés, disposición y pretensión de convertir los juegos indígenas en disciplinas deportivas incorporadas a la dinámica deportiva mundial.

### **3.3.- Organización**

Comprende:

- **Instancias deportivas nacionales del Estado:** Ministerios del Poder Popular para los Pueblos Indígenas (**MPPI**) y para el Deporte (**MPPD**), Instituto Nacional de Deporte (**IND**).
- **Instancia deportiva regional del Estado:** Departamento de Deporte Indígena creado en 2010 por el Instituto de Deportes de la Gobernación del estado Anzoátegui con el impulso del Consejo Nacional Indio de Venezuela (**CONIVE**). Sus objetivos son, entre otros: planear y llevar a cabo programas **deportivos** e impulsar a la población indígena a la participación y práctica de algún **deporte** en coordinación con los municipios del estado Anzoátegui; impulsar los programas que promuevan y fomenten el **deporte** en las comunidades indígenas y apoyar a los **valores deportivos indígenas** que representan al estado en las competencias **deportivas** locales y nacionales (**CONIVE** 2010).
- **Fundaciones:** Para el Desarrollo Integral del Indígena (**FUNDEI**), nacional; Del Deporte del Estado Apure (**FUNDEAPURE**), regional.
- **Comités Organizadores.**
- **Liga Indígena Municipal de Fútbol.**
- **Clubes deportivos indígenas.**
- **Federación Venezolana de Deporte Indígena, Clubes y Asociaciones.**

En conclusión, se asume la dinámica organizativa propia del deporte que comprende:

- **1)** Incorporar el juego indígena a la estructura deportiva del Estado. **2)** Empieza a constituirse (Liga Indígena Municipal de Fútbol, Clubes deportivos indígenas, Federación Venezolana de Deporte Indígena, Clubes y Asociaciones...) el gobierno del “deporte indígena”, conformado a imagen y semejanza del gobierno del deporte.

3) Incorporar la dinámica organizativa del deporte en eventos como los Juegos Deportivos Indígenas (Comité Organizador, instancias organizativas de las competencias locales para conformar las selecciones, etc.)

### 3.4.- Formato de competencia

- Se utiliza el formato del deporte, por ejemplo los **Sistemas de eliminatorias para la escogencia de selecciones y desarrollo de un evento**, como se demuestra a continuación: en los II Juegos Nacionales Deportivos y Culturales Inter Consejos Comunales Indígenas 2009, como resultado de las *eliminatorias* 104 atletas representaron al Estado Bolívar; Zonas Urbanas vence por 8 a 3 a Delta, Montañas, Costas y Manglares en Fútbol de Salón; Valles, Sábanas y Tepuyes venció 10 goles por 3 a Caños, Bosques y Raudales del Amazonas (MPPI 2009: 252/255-256).

### 3.5.- Premiación

Es deportiva, comprende: categorías; medallas y trofeos a los equipos ganadores; reconocimientos a los atletas más destacados; cuadro de medallas. Tal y como se evidencia (Radio Mundial 2009):

- **2007:** El Ministerio del Poder Popular para el Deporte (**MPPD**) hizo entrega de trofeos, medallas y balones a la Coordinación de los XXII Juegos Nacionales Deportivos Culturales de Consejos Comunales Indígenas Mundoapo del municipio Autana-Estado Amazonas. Se disputaron premiaciones de "Campeón Absoluto"; "Campeón Goleador"; "Mejor Goleador"; "Mejor Portero" y "Delegación Mejor Disciplinada".
- **2009:** La selección de la región Delta, Montaña, Costas y Manglares son los campeones de los II Juegos Nacionales Deportivos Culturales de Consejos Comunales Indígenas, resultó primera en el cuadro de medallas con 19 (7 de oro, 5 de plata y 7 de bronce) y en el puntaje con 156 puntos, En el acto de cierre de los Juegos Nacionales Deportivos Culturales de Consejos Comunales Indígenas, el Ministerio del Poder Popular para los Pueblos Indígenas (**MPPI**) y el Comité

Organizador hizo entrega de las medallas y trofeos a los equipos ganadores, así como reconocimientos a los atletas más destacados.

### 3.6.- Lenguaje, símbolos e iconografía

El lenguaje deportivo impregna y recorre el desarrollo de todas las actividades, se usa el idioma propio del deporte: “disciplinas deportivas” refiriéndose a todas las esferas donde se compite e incluye al juego indígena que es llamado “disciplina deportiva” / “actividades deportivas indígenas” / “prácticas deportivas”; los participantes son “atletas” / la calificación de la premiación es: "Campeón Absoluto"; "Campeón Goleador"; "Mejor Goleador"; "Mejor Portero" y "Delegación Mejor Disciplinada" / está presente toda una simbología deportiva: desfile, encendido del pebetero, inauguración, reinas, uniformes, etc. Evidenciado en la inauguración de: 1) **Los II Juegos Nacionales Deportivos y Culturales de los Consejos Comunales Indígenas, en 2009:** “Se encendió el **pebetero**...Las comunidades indígenas...ofrecieron un **espectáculo** de integración y hermandad durante su **desfile**, haciendo gala de sus atuendos originales, mezclados con sus **uniformes deportivos**” (MPPI 2009: 250/254). 2) **La Liga Indígena Municipal de Fútbol en Gran Sabana-Estado Bolívar, en 2010:** Con la presencia de representantes nacionales, regionales y municipales del Estado, las **delegaciones** de los equipos de fútbol de 8 comunidades acompañados de sus respectivas **reinas**, quienes lucieron atuendos originarios del pueblo Pemón (MPPI 2010:171-172).

Los objetivos, organización, formato de competencia, premiación y lenguaje utilizado en las actividades y eventos alusivos a Juegos Deportivos Indígenas o de Deporte Indígena, son de carácter netamente deportivo. El Juego Indígena se ha readecuado y articulado con el deporte, se inicia como su complemento y ha venido asumiendo la lógica y dinámica deportiva. En definitiva, el Juego Indígena se ha convertido y es deporte.

### 3.7.- Conclusiones

En 1999-2010 fue inexistente (y es hasta hoy) una política pública lúdica; el juego fue y es muy marginal socialmente. A pesar de que en ese período se diseñó y ejecutó una política

pública para las comunidades y pueblos indígenas (a quienes se reconoció y valoró como nunca antes en la historia del país), el juego indígena ocupó un lugar casi invisible en dicha política.

La visibilidad del juego indígena, su importancia entre comunidades y pueblos indígenas y el resto de la sociedad, se ha acrecentado -alcanzando cierto protagonismo social- en la medida que ha venido adquiriendo y asumiendo la lógica, orientación, valores, lenguaje, iconografía y símbolos deportivos, en fin la dinámica deportiva. Proceso que ha transcurrido al irse incorporando el juego indígena a formar parte integral de la política deportiva, definida, dirigida y ejecutada por el Ministerio del Deporte (MPPD) y el Instituto Nacional de Deportes (IND), con el apoyo y soporte del Ministerio de los Pueblos Indígenas (MPPI). Podemos afirmar con propiedad que el juego indígena se ha convertido y es deporte.

## **SEGUNDO: APOYO TÁCITO-EXPRESO ESTATAL A EVENTOS DONDE EL DEPORTE ES EL PROTAGONISTA Y SE DIFUNDE LA IDEOLOGÍA CONVERTIDA EN CREENCIA GENERALIZADA Y CONVICCIÓN IRRESTRICTA DE QUE ES EL JUEGO**

### **I.- 7° Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA: Organizados por la ONG TAFISA (Asociación Internacional de Deporte para Todos), Confederación Portuguesa de Deportes (CPD) y Alcaldía de Lisboa: Portugal 2021**

Ubiquemos inicialmente a TAFISA, lo que dice de sí misma:

**Lema:** “Liderando el Deporte a nivel global por un mundo mejor (MM), crear consciencia acerca de los beneficios del Deporte para Todos (DT) y Actividad Física (AF)”. En la pandemia reintroduce “AF para brindar alegría, salud, interacciones sociales, integración y desarrollo”, con el “DT. **Visión:** Para un MM a través del DT...**Misión:** Liderar...el Movimiento de DT”. **Misión 2030 adoptada en 2017:** “Provee una fundación para la acción y crecimiento del movimiento, AF y DT, para crear un MM”, con “Paz, desarrollo y compañerismo; Igualdad de género; Educ.; Inclusión social; Juegos y alfabetización física; Ciudades activas; Ambiente; Patrimonios culturales y diversidad; Gobernabilidad, liderazgo e integridad; Comunidad y voluntariado; Salud y bienestar; Impacto económico y recursos. Los eventos...son más que...eventos deportivos...tienen como objetivo devolver la AF a todos los ciudadanos” con el “uso de espacios abiertos (festivales, eventos, juegos y en la vida cotidiana) y educar a los líderes de las comunidades para construir un futuro más brillante a través de la AF)” (TAFISA 2021).

Para precisar las definiciones, soportes teóricos-conceptuales, objetivos generales de los juegos y los establecidos para la 7ª. Edición, 2021, de los Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA:



**OBJETIVO GENERAL:** “Los **Juegos y Deportes Tradicionales (TSG)**, reconocidos por la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)...estarán en el centro” de los Juegos...Los deportes, juegos y movimientos tradicionales...son...punto de partida para los **deportes** y culturas actuales” Son “para disfrutar la diversidad...Los **deportes** y juegos tradicionales han ido desapareciendo...representan la diversidad de nuestras sociedades y constituyen una herramienta...para promover la identificación cultural y fortalecer el entendimiento...Ofrecen oportunidades que los **deportes** modernos no pueden brindar, como vínculo con la música y vestuario tradicionales. Los **TSG**...se basan...en la competencia,...en la diversión y participación”, construyendo “puentes entre culturas, generaciones y promover la inclusión social” y pueden “ser una herramienta útil y eficaz para...asegurar la integración de...migrantes y refugiados en las poblaciones...Estas **prácticas deportivas** preservan la interacción comunitaria, se presentan como legado vivo de nuestros antepasados y brindan la oportunidad de enriquecer el futuro. **El Deporte Mundial para Todos, los Juegos TAFISA tiene como objetivo salvaguardar, preservar y promover los Juegos y Deportes Tradicionales (TSG)**” (TAFISA 2021).

**7ª. EDICIÓN, PORTUGAL 2021 “CONCEPTO:** Evento espectacular...color, baile, juegos, cultura y promueve la paz, amistad...diversión”. Se muestran “juegos y deportes tradicionales y modernos...demostraciones, competencias amistosas, eventos culturales, espectáculos, conferencias y exposiciones...Atraen...50.000 participantes y visitantes de...100 países. **Patrocinados por el Comité Olímpico Internacional (COI)** y la UNESCO. **OBJETIVOS: 1)** Promover el Deporte para Todos y participar en la actividad física. **2)** Preservar y promover los juegos y el deporte tradicionales como Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI). **3)** Fomentar la cooperación entre naciones.... **4)** Compartir experiencias” (TAFISA Lisboa 2021).

Se amplían y profundizan las definiciones, soportes teóricos-conceptuales de los Juegos Portugal 2021, con intervenciones de los más altos funcionarios responsables de la organización:

**JU-HO CHANG, PRESIDENTE DE TAFISA:** “Destacará la importancia de los **deportes** y juegos tradicionales” en la historia. “Será el museo de la cultura y tradición” y “Capital Deportiva y Cultural...”, brinda la oportunidad de descubrir deportes y juegos tradicionales...El Mundo se reúne...para disfrutar la diversidad, experiencias, nuevas amistades y el orgullo cultural a pesar de raza, nacionalidad, religión, género, edad, etc.” **CARLOS P. CARDOSO, PRESIDENTE DE LA CPD:** Se celebran 500 años de un logro de la humanidad, “el 1er. viaje de circunnavegación” liderado “por el portugués Fernão de Magalhães”. El evento “de juegos tradicionales” contribuirá “al desarrollo del Deporte para Todos”. “Elegimos las Playas de Restelo como lugar principal...de los Juegos, donde en los siglos XV y XVI, partimos para el encuentro de tus antepasados”. **JOÃO PEDRO GRAÇA, DIRECTOR EJECUTIVO:** “Las actividades” surgen “tras la Semana Europea del Deporte 2020, forman parte de la preparación de la Capital Europea del **Deporte** 2021...Estamos...con muchas ganas...de tu espíritu **deportivo** y multicultural”. **FERNANDO MEDINA, ALCALDE DE LISBOA:** Es importante promover “la práctica **deportiva** y un estilo de vida saludable. Lisboa se enorgullece de su tradición **deportiva** y capacidad para organizar...eventos **deportivos**, considerando el **deporte** como elemento fundamental para el bienestar físico y psicológico”, con “un papel importante” en “la formación y educación...”, instrumento” para “el desarrollo social y sociedades más inclusivas...A través del **deporte** aprendemos y profundizamos valores como **deportividad**, juego limpio...Es un evento que...promueve una cultura **deportiva** basada en la inclusión, igualdad y pluralidad, porque Lisboa es...una ciudad para todos y todas” (TAFISA Lisboa 2021).

Como puede verse, el protagonismo y preeminencia total del deporte signa y recorre la conceptualización, objetivos, orientación y dinámica de los **Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA** porque:

- Los juegos se definen como espectáculo.
- Como concepto el deporte tiene presencia protagónica, reiterada: *Juegos y Deportes Tradicionales y Modernos; Deportes y Juegos Tradicionales; Deporte para Todos; Actividad Física*.
- Los juegos se asocian con la cultura, destacando diversos beneficios especialmente del deporte como elemento fundamental para el bienestar físico y psicológico, de salud.

Ahora pasamos a considerar:

### 1.- La definición y objetivos de las actividades:

“**FESTIVAL DE DEPORTES Y JUEGOS TRADICIONALES Y NUEVOS DEPORTES**: Ofrecer un escaparate de culturas y tradiciones..., en ambiente festivo...demostraciones de juegos tradicionales, bailes, artes marciales y **nuevos deportes**... demostración y **espectáculos** por parte de **organizaciones deportivas**”. **INCLUSIÓN MAYOR Y DE MINORÍAS**: Se realizarán demostraciones “de...actividades lúdicas, a cargo de personas mayores” y “Universidades Mayores..., Scouts y otras entidades sociales”. **EVENTOS CULTURALES**: “El espectáculo de demostración, de juegos y **deportes** tradicionales es el escenario principal del evento, y la difusión de la cultura portuguesa a través del Fado, Guitarra, Cante Alentejano, Marchas Populares..... Y en la Noche Cultural los participantes internacionales serán invitados a asistir a un **espectáculo de deportes** y cultura tradicional portuguesa...**DÍA MUNDIAL DE LA CAMINATA**: “El objetivo... es promover la actividad física y un estilo de vida saludable” (TAFISA Lisboa 2021)

### 2.- Las instituciones participantes en los cinco grandes grupos de actividades (TAFISA Lisboa 2021):

#### 2.1.- Demostraciones deportivas y de nuevos deportes

- **FEDERACIONES MUNDIAL** de Judo e **INTERNACIONALES** de Tchoukball, Fitness Funcional, Teqball, Bádminton, Kronum, Kettlebell y Spoqcs / **CONFEDERACIONES INTERNACIONALES** de Bochas, JiuJitsu, Fútbolín / **ASOCIACIONES INTERNACIONALES O MUNDIALES** de Fistball, AccETTD, Karate Kwannmuhkan / **CONSEJO MUNDIAL** de Hapkido / **ASOCIACIÓN MUNDIAL** de Hangung / **ORGANIZACIÓN INTERNACIONAL** de Danza / **HAFLA TARAB-DANÇAS DO MUNDO** (Danzas del Mundo) / **BLUEARTH ONLINE** (Tierra azul en línea) / **NOVUSS SPORT OHNE BARREIERN** (Nuevos deportes sin barreras). / **MUNDIAL** de Dodgeball / **INTERNACIONAL** de Lucha Libre, de Danza del León y de Juegos Tradicionales de Kosovo.

- **PORTUGAL:** Federaciones de Badminton, Teqball, Lohan Tao Tempo y Campismo y Montañismo; **Asociaciones Deportivas** Ultimate e Desporto do Disco, de Rope Skipping, Ju-Jitsu y Disciplinas Asociadas y de Minigolfe / **ESLOVENIA:** Comité Olímpico / **BRASIL:** Sol Capoeira / **INDIA:** Asociación Gatka / **TIMOR:** Leste / **BÉLGICA:** Vlaamse Traditionele Sporten / **FILIPINAS:** Deportes de Obstáculos / **Alemania:** Show team Blues Brot / **MOZAMBIQUE:** Secretaría de Deporte del Estado / **IRÁN:** Organización Deportiva Municipal de Teherán / **Suiza:** StreetRacket / **POLONIA:** Universidad de Educación Física-Poznan / **ESPAÑA:** Asociación Cultural La Tanguilla / **RUSIA y KOSOVO:** Comités Olímpicos / **NEPAL:** TAFISA.
- **FEDERACIONES NACIONALES Y/O ASOCIACIÓN DE DEPORTE PARA TODOS DE:** República Dominicana, Turquía, Serbia, Israel, Georgia, Indonesia o KORMI / **ASOCIACIONES DE DEPORTES:** Kiiiking (*Estonia*), Tiro con Arco Ecuestre (*Japón*), de Pirogues Polynésiennes Toulon Va'a, Internacional de Salud y Fitness.
- **FEDERACIONES DEPORTIVAS NACIONALES:** *Georgia, Letonia, China y estadounidense de Ju-Jitsu.*
- **FEDERACIÓN ITALIANA DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES.**
- **LUCHA TRADICIONAL:** Unión Internacional, Ristynes de Lituania, Kokh de Armenia, Belbogli Kurash de Uzbekistán e Internacional de Ucrania.
- **OTROS:** Sociedad de Preservación de la Herencia Saudita; Shree Hanuman Vyayam Prasarak Mandal; Innovationsmanufaktur GmbH; World Kungfu, Dragon; Aquitania Sport pour Tous; Vlaamse Traditional Sporten; Bluearth-Sesión 2.

## 2.2.- Juegos Tradicionales Portugueses:

De Sabrosa / Escuela **deportiva** Rio Maior / Associação Silveirinhos-Gondomar / Webinar: (FPJT) / **Federaciones de Juegos Tradicionales** de: Abrantes, Évora, Tomar, Estarreja, Valongo, Porto Alto, Lisboa, Alcanena, La Guarda y Universidade de Coimbra / **Asociaciones:** Grupo de Canto Coral Alentejano de Alvito y Recreativa-Educativa de Porto Alto (AREPA); Pauliteiros de Fonte da Aldeia; Caretos de Podence.

## 2.3.- Show Portugués

Rancho Folclórico de Arepa; Teresa Tapadas-Fadista; Escuela de Arte Ecuestre; Caretos de Podence; Asociación Sankofa Unidos por la Danza; **Federaciones y Asociación de Juegos Tradicionales;** António Pinto Bastos; Pauliteiros de Fonte da Aldeia.

## 2.4.- Conferencias

Deporte y Actividad Física en Entornos del Patrimonio Cultural / Mantener a las personas conectadas-Innovación **deportiva** y diplomacia **deportiva** como pilares clave / Diversificando la **oferta deportiva**: Los **nuevos deportes y las disciplinas apoyan la participación deportiva** / **Juegos y deportes tradicionales: ¿una fuente de inspiración para el futuro de la participación deportiva** / **Estilos de vida saludables para todos**-Contribución del **deporte para todos** .

**2.5.- En los Días Mundiales de la Caminata y Escolar TAFISA:** Participan diez (10) escuelas.

La denominación y definición de los contenidos de las actividades de los **Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA**, así como las instituciones participantes, involucradas, ratifican, confirman la amplitud conceptual, manteniéndose como concepto fundamental y conductor el deporte.

En correspondencia con su definición de espectáculo y como todo evento-espectáculo de una dimensión comercial creciente, los Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA:

- Realizan el marketig con sus Socios y patrocinadores: ENSSO; ICSSPE; Comunidad de Países de Lengua Portuguesa; Consejo Iberoamericano del Deporte; MAGALHAES; ACES: Europa y Portugal; Federación *Portuguesa de Jogos Tradicionales*; TAFISA Lisboa 2021 (TAFISA Lisboa 2021).
- Levantan la bandera-propaganda de sostenibilidad en su realización a través de:
  - 1) Uso racional de electricidad y agua.
  - 2) Control de contaminación: atmosférica, materias primas, emisiones de CO<sub>2</sub>, desperdicio de alimentos y gestión de residuos-reciclaje.
  - 3) Compensación ambiental con plantación de árboles.
  - 4) Transparencia.

En conclusión:

- Existe muy poca precisión conceptual, una gran elasticidad en el uso de categorías. Se utilizan indistinta e indiscriminadamente conceptos para contenidos semejantes o diferentes: juegos y deportes tradicionales y modernos; deportes y juegos tradicionales; Deporte para Todos; actividad física. Siendo el deporte el concepto conductor, la categoría principal en torno a la que giran las demás y la que más presencia tiene en conjunto, se encuentra o localiza en la definición, objetivos,

orientación y dinámica del evento, en la denominación y definición de los contenidos de las actividades y en las instituciones participantes.

- De manera recurrente, el deporte y términos derivados aparece de esta manera: deporte para todos; deporte tradicional y moderno; tradición deportiva; espíritu deportivo; eventos deportivos; deporte como elemento del bienestar físico y psicológico; deporte con un papel importante en la formación y educación; deportividad y juego limpio; cultura deportiva; nuevos deportes; organizaciones deportivas.
- La tradición (alusiva a “deportes tradicionales”, “deportes y juegos tradicionales”) y Deporte para Todos, son los conceptos comodines o vehículos que facilitan la penetración y protagonismo del concepto de deporte que signa y recorre el evento completamente.
- El carácter conductor del deporte se completa en la teoría y en la práctica, con el reiterado señalamiento de que el evento es un espectáculo, que cuenta con importantes patrocinadores y con la bandera-propaganda de sostenibilidad asumida hace tiempo por el espectáculo deportivo principal (**EDTEE**)
- Los Juegos Mundiales de Deporte para Todos son esencialmente un espectáculo deportivo como cualquier otro.

## **II.- Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas (JMPI): Brasil 2015 y Canadá 2017. Proceso de conversión del juego indígena en deporte**

Los protagonistas de su creación fueron el Ministerio de Deportes y el Comité Intertribal Indígena de Brasil. Según uno de los principales promotores-organizador, Marcos Terena:

“ En 2013, cuando **Brasil** completó la serie de 12 juegos indígenas nacionales, el Ministerio de Deportes...decidió apoyar...los...Juegos Mundiales” y se unió a “líderes indígenas de varios países, el Comité Intertribal, el Gobierno de Tocantins, la ciudad de Palmas y el **Programa de las Naciones Unidas Para el Desarrollo (PNUD)**, para la primera edición...Para **seleccionar a los atletas participantes**...hubo un criterio, que tenía que ser un sistema educativo, tanto para el indígena como para las instituciones de gobierno” (PNUD 2015 y 20 Minutos 2015).

La logística fue asumida por el **PNUD** y el Ministerio de Deportes, quienes con el Programa Voluntarios **ONU**, la ciudad de Palmas y el Comité Intertribal, formaron 250 Voluntarios (4 etnia Xerém, 2 Karajá; 3 de Colombia, EEUU y Perú) sobre los juegos: “historia...cómo han surgido...modalidades..., **deportes tradicionales, procedimientos**

**de competencia**’, explica Moema Freire, Oficial de Programas del PNUD. Con el voluntariado se “busca multiplicar la sensación de colaboración” (PNUD 2015).

En los **Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas (JMPI)** el protagonismo y preeminencia del deporte se evidencia en sus ediciones **Brasil 2015** y **Canadá 2017** con:

### **2.1.- Utilización del lenguaje propio del deporte y afirmar que los juegos indígenas son deporte**

**BRASIL 2015:** “Los Juegos **incluyeron deportes que suelen formar parte de las tradiciones de los pueblos nativos**, desde nado en río sin gafas... tiro con arco, canoa, lanzamiento de dardos, soga de fuerza y la carrera con registro, un clásico de los juegos indígenas, incluyendo una versión de la carrera para las mujeres...hasta carreras de troncos. El sábado **se efectuaron las finales de canotaje, arco y lanzamiento de jabalina... Entre las pruebas deportivas estarán incluidas actividades tradicionalmente asociadas con estos pueblos** como el tiro con arco, lanzamiento de jabalina o canoa, **así como, los deportes más universales** como el fútbol, la natación o toda la variedad del atletismo” (PNUD 2015; Noti Indígena 2015; 20 Minutos 2015).

**CANADÁ 2017:** “Comienzan los JMPI, una cita que junta a los mejores atletas de los diversos pueblos indígenas”... **Compitieron en una variedad de eventos deportivos:...**Dentro de los **8 deportes que cuentan para el medallero** destacan el Fútbol...y el Lacrosse por ser dos actividades consideradas **‘deporte moderno’**”, completándose con Canotaje-Natación-Fútbol-Tiro con arco (original o tradicional)-Tiro con lanza-Prueba de fuerza. **Y 5 competencias de exhibición:** Carrera de caballos-Juegos Autóctonos de manos-Juegos Inuit (esquimales)-Atletismo de fuerza (Hernández 2017).

En conclusión, se incluyen deportes que suelen formar parte de las tradiciones de los pueblos nativos, es decir, se califica como deporte al juego indígena: **1)** Las competencias son denominadas como pruebas deportivas, en las que estarán incluidas actividades tradicionalmente asociadas con estos pueblos, es decir, el juego indígena se incorpora al deporte. **2)** Se hace referencia a la inclusión competencias en deportes más universales como el fútbol, la natación o toda la variedad del atletismo. Esto permite deducir que los juegos indígenas son deportes menos universales.

**2.2.- Se proponen objetivos deportivos y extradeportivos que son considerados “de amplio enriquecimiento para los pueblos indígenas y en general para la sociedad”.** Esto se demuestra en información oficial sobre las ediciones 2015 y 2017 de los **JMPI:**

**BRASIL 2015:** “**1)** Estimular, difundir y preservar la **cultura** de estos pueblos a través del **deporte**, manifestaciones ambientales y artísticas...**2)** ‘Evento que dará visibilidad a la situación de los pueblos indígenas del continente’...según el representante de Derechos Indígenas de la ONU” e ideólogo de los Juegos, Marcos Terena “**3)** **‘Las actividades deportivas y culturales... tienen como objetivo ampliar la convivencia...La intención del juego es dar a los participantes la oportunidad de conocer, interactuar y socializar con las costumbres, hábitos y culturas de otros pueblos indígenas...’**, explica, la Oficial de Programas del **PNUD**, Maria Teresa Fontes...**4)** **‘Los deportes deben ser vistos como una integración** porque hace que estos grupos étnicos estén más cerca de la sociedad,

y este evento...no es para competir, sino para celebrar’, según el Ministro de Deportes, George Hilton (PNUD 2015)... 5) ‘El propósito de los juegos era que los **atletas indígenas** nacionales e internacionales tuvieran la oportunidad de intercambiar su cultura y tradiciones, y **no sólo competir**’, afirmó Clímaco Tojirama, representante de la etnia Emberá de Panamá y **miembro del equipo ganador en la competencia de remo...**6) ‘Los Juegos cumplieron plenamente nuestras expectativas como indígenas. **Dejamos un gran legado de patrimonio, cultura y deporte...**’, según el Presidente del Comité Intertribal de la Memoria y Ciencia Indígena, Marcos Terena...7) ‘Los indígenas presentes en los juegos fueron una muestra de las aspiraciones, necesidades y prioridades de los pueblos indígenas de todos los continentes. Eventos como este permiten que el mundo conozca mejor la realidad de estos grupos y tener en cuenta lo que tienen para mostrar y sobre todo lo que tienen para contribuir al desarrollo humano del mundo’, dijo el funcionario del PNUD Carlos Benítez" (PNUD 2015 y Euronews 2015).

**CANADÁ 2017:** “En este evento deportivo cuyo único fin es preservar su patrimonio cultural... que buscará promover la reconciliación y la Declaración de la ONU sobre los Derechos de los Pueblos Indígenas...PABLO GREEN...presidente de la Asociación de Deportes y Juegos Ancestrales de Panamá, expresó: ‘*Los juegos ancestrales de los pueblos indígenas del mundo es el diario vivir. Son nuestros deportes, [a través de los que] tratamos de sustentar el modo de vivir del pueblo. Prácticamente estamos perdiéndolos...la tecnología nos está acaparando a los jóvenes...Por eso es un rescate de la cultura: un juego deportivo y cultural, a la vez rescatando nuestros principios*’. LUZ HERMILA ARDILA JAJAY del pueblo Infantil del Putumayo y MANUEL MAVISOY de la delegación Colombia, expresaron: ‘*Nos podemos visibilizar y hacer parte del Mundo...nos muestra la importancia de aunar esfuerzos para el reconocimiento mundial, la visibilización y el respeto de las naciones*’. MARCOS TERENA, Coordinador General del Comité Organizador e integrante del Consejo Internacional Indígena de los JMPL., dijo: ‘*Los pueblos indígenas tienen el derecho a contar con el respaldo de sus gobiernos y organizaciones para elevar el deporte, la tradición y las distintas culturas originarias, a niveles que generen orgullo y expectación, tal como cualquier otro evento de talla internacional*’” (Agencia IP 2017, Pérez 2017, Soporte 2017 y Valencia 2017).

En conclusión, la identificación de los juegos ancestrales con el deporte y del juego indígena con el deporte indígena desemboca en esta igualación juegos ancestrales = deporte, juego indígena= deporte indígena, presentada y asumida como natural, normal e inequívoca. En consecuencia los objetivos esencialmente, en lo fundamental son similares, iguales y las diferencias son accesorias, nada sustanciales o significativas

### **2.3.- Su organización, formato de competencia, premiación, lenguaje, símbolos e iconografía, en lo esencial, son los propios del deporte como espectáculo**

Signan y recorren las dos ediciones de los **JMPI, 2015 y 2017**, tal y como se demuestra a continuación:

**BRASIL 2015:** “Promocionados como una especie de **Olimpiadas Indígenas...organizados por el Comité Intertribal Indígena con el apoyo del Ministerio de Deportes...y anunciados como la respuesta indígena a los Juegos Olímpicos**,...El acto de inauguración fue organizado por un productor que trabaja también en la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos” Brasil 2016, “reunió a cerca de 2.000 participantes de más de” 24 países “**en un monumental espectáculo...los juegos ofrecieron... frenéticos días de competencia en deportes tradicionales**, danzas, cantos, intercambios comerciales y culturales y una dosis de política” (PNUD 2015 y Euronews 2015) /

“La previsión del Ministerio de Deportes es que esta ciudad del norte..., capital del estado...de Tocantins, **reciba unos 10.000 turistas por día** durante los 10 días de competencias...**Palmas** tiene una capacidad limitada de hospedaje, pero estamos trabajando con el sistema en que **los propios habitantes ofrecen habitaciones de sus casas a los visitantes y con el hospedaje que los propios indios ofrecerán en sus aldeas** y en los campamentos... **El evento es organizado con mucha seriedad y con fundamentos antropológicos**”, dijo...el presidente de la empresa estatal de fomento del turismo Embratur, **Vinicius Lummertz**”, quien agregó que “lo más importante es que ‘va a generar un...debate ...sobre la política indigenista en Brasil. La Embratur pretende aprovechar los Juegos para **promover la diversidad de Brasil**, exhibir la riqueza cultural de los pueblos indígenas y atraer visitantes hacia modalidades alternativas de turismo, como el ecoturismo y el turismo de aventura. ‘Habrá un **importante componente astronómico** que también puede atraer a los turistas y esperamos una gran repercusión en los ‘medios de comunicación de todo el mundo’, afirmó” (Hosteltur 2015) / “Brittany, portera de la selección femenina de fútbol canadiense y...de la etnia Cree, **actual campeón del mundo**, dijo: ‘Estoy muy emocionada de mantener el título de **campeón** en mi país’, (PNUD 2015 y Euronews 2015). La presidencia del Consejo Regional del Deporte y el Gobierno Regional de Pasco (Perú), reconocieron a los **atletas** “Jhon Atachagua y Pilar Villodas, que nos representarán en los JPMI y...a **las participantes de Fútbol 7 Damas, campeonas** de la comunidad de San Antonio de Rancas-Distrito Simón Bolívar, en el **Campeonato Macro Regional de Pueblos Indígenas u Originarios del Perú**...Se deben al empeño e identificación con **el deporte**...Pasco, demostrando un alto nivel de competencia a nivel nacional e internacional”(Gobierno de Perú 2015). **CANADÁ 2017**: “Presencia de unos 2.000 indígenas de al menos 40 países.... Más de 20.000 **espectadores acudieron a los eventos deportivos**...**PARAGUAY**: El **seleccionado de fútbol**...ganó...su tercer partido consecutivo..., **asegurando su pase a la semifinal**...**Ganó por 8-0 al equipo** Plains Cree de Canadá. ...**Ayer vencieron por 15-0 al equipo** de Costa Rica, y **en su debut ganaron por 12-0 al combinado** Grizzly Bear Head, representantes del pueblo Assiniboine...En...2015, **Paraguay terminó tercero detrás del campeón Brasil y Bolivia**. **PANAMÁ**: **Con 5 medallas de oro, 4 de plata y 4 de bronce**, arrancó con buen pie su participación...**Las 13 medallas logradas por la representación panameña**, de los pueblos Embera, Ngobe y Guna, *se dieron* en la natación en las pruebas de canotaje...Ya se han realizado las competencias de Tiro con Arco, en el Parque Tomahawk..., de Nado en Aguas abiertas y Canotaje, **en donde las medallas de oro, plata y bronce fueron obtenidas por Panamá**...Los **atletas** que representaron a Panamá... **lograron ...17 medallas,...7 medallas de oro, 4 de plata y 6 de bronce**” (Agencia IP; Cárdenas; Latinol; Pérez; Soporte; Valencia: 2017).

**2.4.- Con participación directa, protagónica de los organismos deportivos del Estado, se apoya, articula y complementa “deportivamente” los Juegos Indígenas Nacionales con los Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas (JMPI), lo que refuerza y consolida la conversión del juego indígena en deporte**

Opera la profundización de la organización, dinámica y simbología deportiva de los juegos indígenas nacionalmente con la participación de los organismos de la política pública deportiva nacional (en muestra de 5 países), quienes también son soporte-impulsor de la participación del país en los **Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas (JMPI)**:

**COSTA RICA**: “Con procesos de capacitación desde el **Instituto Costarricense del Deporte** y la Recreación, en diálogo con las **Asociaciones Deportivas Indígenas** que integran la **Federación Deportiva y Recreativa de los Pueblos Indígenas**..., trabajan en la organización de la **1ra, edición** de los **Juegos Deportivos Nacionales Ancestrales (JDNA)**”. Signia Villanueva, **presidenta de la entidad federativa**, acotó “que las actividades que se desarrollen son un espacio” para “fortalecer...la identidad cultural y espiritual de los pueblos originarios. Entre los **juegos deportivos y recreativos indígenas**...se encuentran el arco y flecha, cerbatana, jala de cuerda, lanzamiento de jabalina, carrera de campo abierto o travesía,



canotaje, carrera de resistencia, pica de leña... ‘El **deporte**, la recreación y la actividad física deben ser un motor de desarrollo social, pues estimula el mejoramiento de las condiciones de vida... buscamos una Costa Rica inclusiva, físicamente activa y saludable’”, dijo la **ministra del Deporte, Karla Alemán**, quien señaló que el dirigente brasileño impulsor de los **JMPI**, “Marcos Terena, informó que enviará una carta de invitación... con los detalles... de... este evento que tendrá sede eventualmente en Río de Janeiro”. El **viceministro de la Presidencia en Asuntos Políticos y Diálogo Ciudadano, Randall Ótarola**, indicó que los **JDNA** permitirán el fortalecimiento de la identidad y el conocimiento de los pueblos indígenas, “mediante el afianzamiento del vínculo... con la naturaleza y la espiritualidad... estrecha la convivencia, el esfuerzo conjunto y la paz en los territorios indígenas y será una oportunidad para dinamizar la economía, el trabajo conjunto y colectivo”. **Infraestructura Deportiva**: “Como parte de la **Política Nacional del Deporte**, la Recreación y la Actividad Física 2020-2030, lanzada en septiembre 2020, la administración ha impulsado obras de **infraestructura deportiva**, cuyo objetivo es propiciar el desarrollo, la salud y el bienestar social... La Secretaría Técnica Nacional Ambiental dio la viabilidad ambiental para la construcción del **Gimnasio Deportivo y Recreativo del Bicentenario Pablo Presbere**,... **cantón de Talamanca**... provincia de Limón. **Se trata del primer complejo deportivo cantonal en un territorio indígena** que... incluirá cancha... **para la práctica y entrenamiento de deportes**... como voleibol, baloncesto, balonmano y fútbol sala... Adicionalmente, comunidades... en el **cantón de Talamanca** disfrutaron... de siete **parques biosaludables**, gracias al trabajo... entre el **Ministerio de Deporte, el Patronato Nacional de la Infancia y la organización local**” (El País 2021).

- **MÉXICO**: “La... expresión lúdica de los pueblos indígenas a través de los juegos y **deportes autóctonos**”, es herramienta para preservar “la herencia que forma parte del patrimonio cultural. El **deporte** en los pueblos indígenas se ha desarrollado como prácticas comunitarias de socialización, actividades en alguna fiesta o... práctica de la cultura heredada por la tradición oral. Actualmente la **Federación Mexicana de Juegos Autóctonos y Tradicionales A. C.**, organiza torneos y recupera las actividades **deportivas** de los pueblos indígenas, mientras que la **Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte** se encarga de la organización del **Encuentro Nacional de Juegos y Deporte Autóctonos y Tradicionales**, en los cuales el **deporte** es... un pretexto para transmitir la cultura de los Pueblos Indígenas,... se acompaña de exposiciones fotográficas, talleres y documentales... En los **JMPI 2015**, México asistió con... 68 personas... El fomento del **deporte** en pueblos indígenas... busca la difusión de la actividad física” e “inclusión en comunidades,... trae consigo la transmisión y el entendimiento de... una cultura,... sus orígenes, indumentarias, económica y religión; además de trasladar reglas y valores como solo el **deporte** puede hacer” (Ibarra 2019).
- **PANAMÁ**: “El Ministerio de Gobierno, a través del Viceministerio de Asuntos Indígenas, entregó este viernes un estandarte a la **Asociación Nacional de Juegos Indígenas Ancestrales**...; como **apoyo al fortalecimiento de este organismo deportivo, el cual lleva a cabo la coordinación y organización de eventos deportivos de índole tradicional** y con la integración y participación de los 7 pueblos indígenas... Con esta entrega el Ministerio de Gobierno consolida los lazos de hermandad con los **atletas indígenas**..., quienes a través de la **Asociación y otras entidades como Pandportes**, han logrado representar dignamente al país en eventos internacionales como” los **JMPI 2015 y 2017**. “Pablo Green, Presidente de la Asociación, dijo que ya se están haciendo las coordinaciones para organizar los juegos internos en las principales comarcas y territorios indígenas... para el presente año, los cuales son una forma de expresión, manifestación y participación activa de los **atletas indígenas en el ámbito deportivo**” (MINGOB 2018).
- **Para la edición Canadá 2017 de los JMPI**: Dos miembros de la delegación de **Colombia** agradecieron “a **Coldeportes** por su apoyo” (Soporte 2017), **Paraguay** “contó con el apoyo de la **Secretaría de Deportes... y el Instituto Nacional del Indígena**... para... entrenamiento en las canchas del **Comité Olímpico Paraguayo**” (Agencia IP 2017). **Panamá**: El **Instituto de Deportes** reportó la medalla de oro “ganada por Clímaco Dorigama (Emberá) en natación” (Cárdenas 2017).

En conclusión:

1.- La asociación de las categorías juego-deporte-tradición-cultura- sustenta la conceptualización de los **JMPI**. El deporte es el concepto rector al ser definido, asumido y extendido, ampliado e identificado como juego de esta manera:

- Deporte tradicional=juego indígena. Juego indígena=deporte indígena.
- Los juegos son deportes que suelen formar parte de las tradiciones de los pueblos indígenas.
- Los juegos ancestrales de los pueblos indígenas son sus deportes, rescatarlos es un rescate de la cultura: un juego deportivo y cultural significa rescate de sus principios.
- Los **JMPI** elevan el deporte, la tradición y las distintas culturas originarias, a niveles que generan orgullo y expectación, tal como cualquier otro evento de talla internacional.
- Entre las pruebas deportivas de los **JMPI** están incluidas actividades tradicionalmente asociadas con los pueblos indígenas.
- La organización, formato de competencia, premiación, lenguaje, símbolos e iconografía de los **JMPI**, en lo esencial, son los propios del deporte como espectáculo: *a)* Los competidores se denominan “*atletas participantes*” y los juegos son “*una cita que junta a los mejores atletas de los...pueblos indígenas*”. Se compete en “*pruebas deportivas de juegos ancestrales indígenas*” y en disciplinas deportivas como el fútbol. *b)* La organización, dinámica y denominación de la competencia comprende: “*eliminatorias, “finales”, “equipo ganador en la competencia de...”*”, “*compitieron en una variedad de eventos deportivos*”, “*Dentro de los 8 deportes que cuentan para el medallero en donde las medallas de oro, plata y bronce fueron obtenidas por....*”, “*Estoy emocionada de mantener el título de campeón*”.

2.- Se asocian los **JMPI** con el segundo mayor espectáculo deportivo mundial, los Juegos Olímpicos (JOO). En la 1ra. edición Brasil 2015, los **JMPI** fueron:

- Anunciados como “*Olimpiadas Indígenas, la respuesta indígena a los Juegos Olímpicos*” y el acto de su inauguración fue organizado por un productor que trabajaba también en la ceremonia de apertura de los JJ.OO. Río de Janeiro 2016.
- Promocionados como monumental espectáculo propulsor de la actividad turística, por la empresa estatal de turismo Embratur.

3.- El proceso de “deportivización” del juego indígena, entendido como su conversión en deporte, avanzó con la realización de los Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas (**JMPI**) como espectáculo deportivo en 2015 y 2017. Profundizándose considerablemente con la adopción de una organización de naturaleza deportiva nacional (Federaciones y Asociaciones Deportivas de Juegos Indígenas, Autóctonos y Tradicionales), que pasa a ser el soporte fundamental de los **JMPI** al garantizar la participación de los países, contando con el apoyo de los organismos deportivos nacionales responsables de la políticas públicas deportivas (el Ministerio del Deporte de Brasil fue protagonista en la inauguración de los **JMPI** 2015; organismos estatales deportivos apoyaron sus delegaciones nacionales para los **JMPI** 2015 y 2017).

Finalmente, es necesario recalcar que el juego a través de diversas vías continúa siendo desplazado por el deporte y lo novedoso por lo original y efectivo es la nueva vía o forma de desplazamiento que consiste en lograr que asuma la lógica, orientación, organización y dinámica deportiva, es decir, que se convierta en deporte, lo que está ocurriendo y está bastante adelantado. Pareciera ser que estamos asistiendo a la aniquilación del juego.



## **CAPÍTULO SIETE**

**REAJUSTE OPERATIVO, ESTRUCTURAL Y DE PODER EN EL FÚTBOL -SOCIALMENTE EL MÁS IMPORTANTE ESPECTÁCULO Y PRINCIPAL NEGOCIO DE LA EDTEE- POR LA IRRUPCIÓN DE CHINA, SUPERLIGA EUROPEA Y FIFA PROPONE MUNDIAL BIENAL: ¿TRANSFORMACIÓN INÉDITA EN EL DEPORTE? ¿PROFUNDIZA LA CONVERSIÓN DEL JUEGO EN DEPORTE?**

En contrapartida al silencio analítico positivista, desde la Concepción Crítico-analítico-totalizadora se explica el reajuste operativo-estructural y de las relaciones de poder en el fútbol mundial hoy. Demostrándose que está catalizado por la Superliga de Europa en 2021, ante la inédita e incommensurable transformación económica, mediática, organizativa y competitiva del negocio futbolístico, el principal del deporte, apuntalado por la irrupción activa de China apoyada y promovida por Clubes y Ligas Profesionales europeos.

Se descubre que la propuesta pública de Super Liga de Europa 2021:

- Es la posición-acción de los SuperClubes para simultáneamente ejercer completamente el poder en el fútbol europeo e iniciar el control del redimensionamiento del negocio futbolístico mundial que se avecina y ya iniciado con la irrupción y propuesta de China para ser potencia económica, mediática y competitiva. Expuesta públicamente como contribución decisiva a la solución de los severos problemas económicos -creados por la pandemia- que están atravesando muchos clubes, contando con el apoyo de casi 4.000 millones US\$ del banco estadounidense JP Morgan para iniciarla inmediatamente.
- Hizo público y notorio la dinámica del poder en el fútbol mundial, descubriendo a cabalidad, claramente, los intereses de los actores sociales que lo controlan. Se identificaron sus posiciones y los movimientos o jugadas que están haciendo para preservar y aumentar su poder; asimismo, se registró y analizó la presencia de nuevos actores sociales que pretenden obtener cuotas de poder.

Finalmente, se inicia el debate sobre las posibles consecuencias que el reajuste operativo-estructural y de poder en el fútbol tendrá en el deporte (**EDTEE**) y se alerta probables efectos efecto sobre el juego, advirtiendo y asomando que profundizará su aniquilación y afianzará su conversión en deporte

## PARTE UNO

# EXPANSIÓN ECONÓMICA Y MEDIÁTICA DEL FÚTBOL YA INICIADA EN EL MUNDO, CATALIZADA POR LA IRRUPCIÓN DE CHINA APOYADA Y PROMOVIDA POR LIGAS PROFESIONALES Y CLUBES DE EUROPA

Con fecha 08-11-2021, la publicación española **PALCO 23** en su portada presentó un resumen de noticias económicas sobre el negocio del deporte mundial. Las presentamos a continuación:

### 1) Titulares destacados con una breve reseña:

**“KTM invertirá 5,7 millones de euros en una fábrica de GasGas en Terrassa:** La marca instalará una nueva planta de motocicletas en Terrassa que generará la creación de cuarenta puestos de trabajo en el área de fabricación, como en el centro de I+D vinculado al desarrollo de modelos de trial. **Hyperice da entrada a su capital a Daniel Ricciardo, Sergio García y Klay Thompson:** La compañía tecnológica de recuperación muscular ha recibido nuevas inversiones por parte de deportistas que se suman a los atletas y embajadores inversores como la tenista Naomi Osaka o el futbolista Erling Haaland. **LaLigaSportsTV emitirá el Campeonato del Mundo de Petanca:** La plataforma OTT de LaLiga ofrecerá en España las distintas modalidades y categorías del Campeonato del Mundo de Petanca, en un paquete de suscripción Premium, LaLigaSportsTV Plus, desde el 11 hasta el 21 de noviembre. **La liga danesa y la Superliga acuerdan dos años para negociar el uso de la marca Super League:** Este acuerdo llega dos días antes de que expirara el plazo para que ambas partes pudieran llegar a un acuerdo después que la competición danesa reclamara que el término entraba en colisión con el nombre de la competición del país. **La Fórmula 1 extiende el contrato del Gran Premio de China hasta 2025:** La competición de automovilismo ha anunciado la ampliación del contrato con el país asiático hasta 2025, a pesar de que no se ha incluido en los calendarios de los dos años anteriores ni del próximo a causa de la pandemia. **Glasgow Rangers reduce los ingresos un 19% y pierde 26 millones de libras en 2021:** El club escocés, campeón de la Scottish Premiership, perdió hasta 16 millones de libras (18,4 millones de euros) la temporada del Covid-19. Hace unos meses, el conjunto puso en venta acciones para “estabilizar a la entidad”. **RC Celta arma estructura para explotar Balaídos y rentabilizar el ‘matchday’:** El conjunto celeste, que compite en Primera División desde la temporada 2016-2017, cuenta con un presupuesto de alrededor de setenta millones de euros para la actual campaña, que prevé cerrar de forma equilibrada. **Nike y Adidas se comen el pastel de la Champions League: visten al 65% de los clubes:** Por detrás de los dos gigantes de equipamiento deportivo se encuentran la alemana Puma, con cinco equipaciones; la estadounidense New Balance, con tres conjuntos; la española Joma, con dos kits y, finalmente, Macron, con una. **Ruta de la Seda y Made In China: las armas de Xi Jinping ante el parón de la globalización:** La rotura en la cadena de suministro y los planes de reindustrialización de países occidentales pone en jaque el modelo de chino, si bien la segunda mayor economía del mundo está preparando su nuevo papel en la economía mundial. **Industrias Santa Coloma, vocación de cantera del decano del fútbol sala:** El club más joven por la edad de sus jugadores en la Lnfs es a la vez el club más veterano del fútbol sala. Su política basada en la cantera le permite creer en el aprendizaje de la base y en la profesionalización del deporte. **La Liga pide una auditoría al Barça e insta a la junta a extender el aval de 124 millones:** La patronal cree que los números del Barça no cuadran y se ha dirigido al Consejo Superior de Deportes (CSD) para pedir que se abra un nuevo proceso administrativo sobre las últimas cuentas presentadas por el club. **La FA Cup renueva con la aerolínea Emirates como ‘title sponsor’ por tres temporadas:** La compañía aérea se convirtió en patrocinador principal de la competición de clubes de fútbol más antigua del mundo en

2015. El valor del acuerdo de patrocinio se estima en diez millones de libras (11,7 millones de euros). **49ers Enterprises eleva hasta el 44% su participación en el Leeds United:** El equipo de San Francisco de la NFL aumentó su participación al 37% en enero de este año. Su primer acuerdo se remonta al 2018 cuando los 49ers adquirieron una participación del 10% en Leeds United, equipo de la Premier. **San Pablo Burgos pide 550.000 euros de créditos ICO para afrontar la ausencia de ‘ticketing’:** El club de la Liga Endesa pidió préstamos avalados por el Instituto de Crédito Oficial (ICO) por valor de 550.000 euros en la temporada 2019-2020. La entidad afrontó la temporada 2020-2021 habiendo ganado 631.775 euros. **Borussia de Dortmund deja atrás las pérdidas y gana 32 millones en el primer trimestre:** El conjunto alemán de la Bundesliga cerró el mismo periodo del año pasado con unas pérdidas de 36 millones de euros. Los ingresos del club ascendieron a prácticamente 200 millones de euros en el periodo de julio a septiembre. **Resumen de la semana: De las pérdidas de LaLiga a la destitución de Jordi Bertomeu:** La semana ha estado marcada por los números rojos de LaLiga durante la temporada 2020-2021, que ascendieron a 16 millones. Los clubes de la Euroliga han acordado la destitución de su actual consejero delegado tras la pandemia. **GoPro aumenta ingresos un 13% y dispara su beneficio en el tercer trimestre:** La compañía registró unos ingresos de 769,9 millones de dólares en los primeros nueve meses del año, lo que supuso un incremento del 44% en comparación con el mismo periodo del año anterior. Tuvo unos beneficios de 311,7 millones. **Inacua prepara tres aperturas después de pasar a manos de Portobello:** La cadena de gimnasios estudia su crecimiento mediante tres proyectos que podrían ver la luz entre 2022 y 2023 tras la adquisición reciente del área de infraestructuras de Ferrovial por parte del fondo inversor Portobello Capital. **Peloton engorda sus pérdidas y reduce sus previsiones para 2022 tras la vuelta a la normalidad:** La compañía tuvo unas pérdidas de 376 millones de dólares, frente a los 69,3 millones del año pasado en el mismo trimestre. La compañía prevé ingresar entre 4.400 millones y 4.800 millones, mil millones menos de lo previsto. **La confianza del consumidor retrocede en octubre lastrada por las expectativas:** El indicador se situó en 97,3 puntos, retrocediendo un punto respecto a septiembre, la tercer mayor marca en lo que va de año. El indicador de la situación actual se situó en 85 puntos, y el de las expectativas, en 109,6 puntos. **Real Madrid propone a sus socios endeudarse para financiar las obras del Santiago Bernabéu:** Los sobrecostes de remodelación del Santiago Bernabéu obligan a Florentino Pérez a llevar de nuevo la obra a asamblea para solicitar otro crédito que se estima que esté situado en 150 millones de euros, como se anunció en junio. **Asics crece un 29,8% y prevé aumentar su beneficio en el tercer trimestre:** El grupo ha registrado ventas de 322.207 millones de yenes (2.827,6 millones de euros) en el periodo, y prevé alcanzar un crecimiento del 20,1% a cierre del ejercicio, hasta 395.000 millones de yenes (3.466,4 millones de euros). **La producción de artículos deportivos vuelve la senda alcista y sube un 5,9% en septiembre:** Tras haber registrado un descenso del 3,8% en agosto, la producción de artículos deportivos ha vuelto a términos positivos. La mayor alza del sector en lo que va de año se produjo en marzo, con un alza interanual del 162%. **El deporte recupera músculo: el 78% de las empresas prevén mejorar su desempeño en 2021:** El Barómetro del Negocio del Deporte 2021 señala que cinco de cada diez compañías prevén que en el próximo año, las empresas del sector recuperarán los niveles de negocio previos al estallido de la pandemia del coronavirus. **El deporte se digitaliza: un 75% de empresas prevén aumentar su negocio digital en 2021:** Hasta el 71% de las compañías creen que el canal online será el más importante a medio y largo plazo para sus ventas o la captación de clientes frente al 61% del año del Covid-19. N 29% de las empresas cree que será el offline” (PALCO 23: 2021a).

## 2) Títulos:

“Hyperice adquiere la compañía de meditación Core---Hyperice abre en España su primer punto de venta con Fittest Freakiest---La compañía de recuperación muscular Hyperice desembarca en España---La ciudad post Covid19 se pone en forma---El deporte en España pierde 104.000 federados en el año de la pandemia---LaLigaSports permitirá a las federaciones lanzar sus propios canales de TV de pago---El Parlamento Europeo se opone a la Superliga y al Mundial cada dos años---El Gobierno italiano se manifiesta en contra de la Superliga ante la Unión Europea---La Superliga europea recula y prepara un formato sin privilegios---El Celta se ‘ancla’ a Vigo: inversión en femenino y ciudad deportiva pese al ‘rojo’ en 2021---El Celta demanda al Ayuntamiento de Vigo para anular el convenio de reforma de Balaídos---El RC Celta pone a tres despachos a competir por su ciudad deportiva---La UEFA incrementará un 3,6% los premios de la Champions, hasta 2.022 millones---Manchester City: primera



final de Champions League tras una inversión más de 2.000 millones---Superliga: la vía para consolidar la inversión extranjera en la élite de Europa---CD Aparejadores Rugby: entre el fútbol y el baloncesto con el ‘break even’ en el punto de mira---La lucha por recuperar un pabellón: el Sant Pep busca sponsors y amenaza con ir a juicio---Barcelona, capital del críquet: inversión de 1,6 millones de euros en equipamiento---LaLiga abre expediente administrativo al FC Barcelona---Jaume Roures dejará de avalar a la junta del Barça---Más práctica, consumo audiovisual y equipamientos: las otras claves del deporte en 2021---Adiós al refugio fiscal: una tasa global para no dejar escapar 150.000 millones---J.Coghen (Aechh): “Reclamamos una parte del pastel del hockey hierba porque somos los actores”---Vuelven los maratones: Nueva York y Barcelona echan a correr con récord de participantes---El presidente de Hub23 impulsa una nueva franquicia de rugby y lanza los Diablos de Barcelona---El patrocinio deportivo en España cae un 33% en octubre, con 30 acuerdos firmados---La estrella de la NBA Kevin Durant lanza una Spac para invertir 200 millones en deporte---CF Intercity absorbe al HLA Alicante de Leb Oro tras dar el salto al parque---Bisons eClub disputará la Superliga de ‘League of Legends’ a partir de 2022---El fitness pincha en octubre con una caída de la facturación del 29%---El Banco de España alerta de que el riesgo para la economía es todavía elevado---La Fórmula 1 cierra el tercer trimestre con un alza de ingresos del 12%” (PALCO 23: 2021a).

Una vez revisados resulta impresionante la diversidad del negocio deportivo y la dimensión económica que ha alcanzado a pesar de la pandemia, siendo el fútbol el elemento fundamental. Al mismo tiempo llama poderosamente la atención, que el automovilismo de la Fórmula Uno *extiende el contrato del Gran Premio de China hasta 2025*, a pesar de no ser incluido en los calendarios 2020-2021, ni del 2022 debido a las restricciones aprobadas por el gobierno chino a propósito del covid 19 (PALCO 23: 2021b). Esto nos condujo a analizar el papel de China en el negocio futbolístico, enmarcado en la situación económica mundial, que se explica inmediatamente.

## **I.- El nuevo papel de China en la economía mundial**

La segunda mayor economía está preparando su nuevo papel en la economía. **“A China el modelo de fabricar y exportar le ha funcionado como mínimo durante 25 años, ahora”** -con un plan anunciado **en 2013-** “le interesa fomentar un modelo basado en la demanda interna y que el sector exportador no sea el encargado de aguantar el PIB”, explica Ramón Gascón, experto en internacionalización y profesor de EAE Business School (Tamayo: 2021).

Consolidada en los últimos años como la fábrica del mundo, prepara un cambio de rumbo de su política de exportaciones con dos grandes proyectos de inversión (Ídem):

### **1.1.- La Ruta de la Seda, que aspira a conectar el planeta con China en el centro, proyecto anunciado en 2013**

El presidente chino anunció una inversión global de 900.000 millones US\$ destinado a un gran proyecto de infraestructuras:

- En países como Sri Lanka, Grecia, Montenegro o Italia, **en muchos de los cuales China se está convirtiendo en el principal acreedor; incluye a España**, donde la compañía de contenedores *China Cosco* opera desde el 2020 en Bilbao y ha iniciado también servicio en Valencia; también alcanzará o incluirá las islas del Pacífico y Latinoamérica. Pretende reconectar las regiones para que el comercio fluya hacia China, el autodenominado la Nación del Centro (Tamayo: 2021).
- “Es uno de los mayores planes de desarrollo de la historia geopolítica y busca integrar a África y Europa con Asia en una red de transporte intercontinental...**busca estimular el desarrollo y el comercio de más de sesenta países y abarcar más de la mitad de la población mundial y más del 50% del Producto Interior Bruto (PIB) mundial**”, explica Miguel Ángel Benedicto, profesor asociado de Relaciones Internacionales de la Universidad Complutense de Madrid (UCM) (Ídem).
- “China busca en la ruta de la seda materias primas que demanda su propia industria”, sostiene Ramón Gascón, experto en internacionalización y profesor de EAE Business School (Ídem).

El proyecto lleva dos años en relativo paro por el covid 19, formando parte de la paralización mundial desde el inicio del Covid 19. Pero, toma posiciones en el mundo post pandemia cuando se ha producido una gran disrupción en el comercio global con la rotura de la cadena de suministro.

**1.2.- El Made In China 2025 (MIC 2025), que elevará la producción a los mayores estándares tecnológicos, es un proyecto anunciado en 2015, pretende asegurar la posición de China como potencia global de tecnología y reducir la dependencia del país con respecto a otros países**

“China ve el proyecto de MIC 2025 como una oportunidad para integrarse totalmente en la cadena global de suministro y relacionarse de forma más efectiva con las economías industrializadas”, aseguran desde la Universidad de Harvard en su artículo *A Guide to Understanding China’s Next Wave of Innovation*. El plan contempla el impulso de diez grandes industrias como la robótica, el equipamiento aeroespacial y aeronáutico, medicina y equipamiento médico o vehículos eléctricos (Ídem).

En conclusión, “La Ruta de la Seda y Made In China”, son las armas de Xi Jinping y China “ante el parón de la globalización”<sup>18</sup> (Tamayo: 2021).

## II.- Penetración económica y mediática del fútbol en China

Adelantada a través de dos grandes iniciativas:

- El Real Madrid en el siglo XXI institucionalizó su presencia en China con visitas, partidos, acompañados de intensivas y extensivas campañas publicitarias, venta de souvenirs, productos, presentación de jugadores firmando autógrafos, etc. **“Hizo su primera visita...en 2003, repitiéndola en 2005, 2011 y 2015...En Beijín 2018 se realizó la Cumbre Real Madrid-China, con la presencia de: Wu Youwen, Director de la oficina del club en China; Emilio Butragueño, Director de Relaciones Institucionales; Ronaldo Nazario; y José Ángel Sánchez, Director General”** (Altuve 2019:142).
- La Liga de Fútbol Profesional de España incorporó a China en su radio de acción mundial: **“Instaló en Pekín su primera oficina comercial en 2014” y antes de finalizar 2015 “se instalaría en... Shanghái para reforzar su presencia...El Presidente de la Liga,...indicó el 07-01-15 que dispone...de Country Manager en China desde 2014”**. Y promovió el aumento de la fanaticada transmitiendo el clásico Real Madrid-Barcelona del 21-11-2015, colocando pantallas gigantes en el UME International Cineplex de Shangái” (Altuve 2018b: 121-123).

---

<sup>18</sup> **El contrataque occidental ante la gran apuesta china y el desequilibrio en el tráfico de mercancías:** “Los países occidentales han empezado a lanzar planes de reindustrialización. ‘Estados Unidos ya empezó este mismo camino de la mano de Donald Trump, que buscaba volver a atraer la producción al país y reequilibrar la balanza comercial con China’, sostiene Gascón, profesor de EAE Business School. Las economías occidentales acordaron un **plan en junio 2021, en el G7**, para movilizar miles de millones US\$ para crear un cinturón verde de transporte. El **presidente de EEUU, Joe Biden**, añadió que buscan ofrecer una alternativa ‘democrática’ a los préstamos que China está ofreciendo por todo el mundo para levantar infraestructuras como carreteras, puertos, aeropuertos o vías férreas; el plan impulsado por el **Ejecutivo estadounidense Build Back Better World (B3W)**, aspira a construir nuevas infraestructuras en países en desarrollo para el año 2035 con una inversión de 40.000 millones US\$. **Francia anunció a principios de octubre 2021** una inversión de 30.000 millones € para reindustrializar el país con el foco puesto en la fabricación de automóviles y **la innovación biomédica para acercarse a la ‘independencia productiva’ en el ámbito científico**, mientras que la Unión Europea avanza en el proyecto de una ley que impulse la fabricación de chips en el continente. Paralelamente, durante la celebración de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático de 2021(COP 26 en Glasgow, del **31-10 al 12-11-2021**), se ha pactado la creación de un fondo de 100.000 millones US\$ anuales para potenciar el crecimiento de países en desarrollo sin que este contribuya al aumento de la contaminación” (Tamayo 2021)

### III.- Irrupción de China en el negocio futbolístico mundial: Enmarcada y forma parte del nuevo papel que pretende desempeñar en la economía y en la sociedad

Se demuestra con:

**3.1.- La inclusión del fútbol en el Plan de la Comisión Nacional de Reforma y Desarrollo, principal órgano de planificación económica de China, expuesto públicamente en abril 2016.**

Su objetivo es “hacerse sitio entre los mejores equipos”, ser una “**superpotencia mundial en el...2050**” que contribuya al fútbol internacional, con una inversión **de 782 mil millones € para 2025**. Contempla tres fases (BBCMundo: 2016; Marca: 2016 y Sport Hub: 2018; El Cronista: 2019):

**2020:** Prevé...que haya 20.000 escuelas, “más de 30 millones de estudiantes de primaria y secundaria jueguen...”, disponiendo de una infraestructura de “**20.000 centros de entrenamiento y 70.000 canchas**. **2) 2021-2030:** Lograr que el fútbol femenino vuelva a ser uno de los mejores...y el masculino sea... uno de los más importantes de Asia. Para **2025** se pretende **tener 50 mil escuelas de fútbol** y en **2030** una cancha por cada 10.000 habitantes. **3) 2030-2050:** Deben existir equipos en 100 ciudades, obtener la sede del **Mundial 2030 o 2034**, competir en el primer nivel mundial e ir...para lograr el objetivo de ser una de las mejores naciones del mundo” (BBCMundo: 2016, Marca: 2016 y Sport Hub: 2018).

**3.2.- La voluntad política para concretar en el fútbol, lo establecido en el Plan de la Comisión Nacional de Reforma y Desarrollo, principal órgano de planificación económica:**

“**1) Política estatal...:** Apoyo...a empresarios que inviertan...Multimillonarios...han...invertido...en...equipos...**2) Convertir el fútbol en materia de escuelas públicas:** ... Empezaron a agregarlo como...obligatorio...**3) Academia de fútbol más grande del mundo:** Guangzhou Evergrande (ubicado en el top 10 de clubes más ricos), el equipo...más popular de China, en 2014 abrió...Con una inversión de casi 200 millones US\$...tiene más de 56 campos, colegios, restaurantes, dormitorios. Su modelo...es el español...sus entrenadores...traídos en su mayoría del Real Madrid y del Barcelona. ...Cuenta con 2500 alumnos que pagan 6000 US\$ al año...Entrenan 90 minutos al día y reciben una educación integral...Trabajan la táctica, incentivan al jugador a pensar ‘por qué’ hacen cada movimiento para que sean capaces de interpretar y resolver situaciones...estimulan la toma de decisiones, creatividad, trabajo colectivo y competitividad. **4) Crear afición de fútbol:** La Liga China ha traído grandes estrellas...A esto se le suma que las entradas para los partidos...más populares de la Súper Liga se venden a precio irrisorio y los derechos de televisión...son muy bajos...En la TV...se pueden ver los partidos de las ligas...de Europa, además de tener derechos de TV de...o Atlético Madrid, Espanyol, Inter Milán, Aston Villa...**5) Modificar su cultura e idiosincrasia:**...Unido al desarrollo del fútbol está el desarrollo del trabajo en equipo, el hablar en el juego, chocar con el oponente...**6) Programa de Cooperación de Fútbol China-Argentina** firmado en mayo 2017” (El Cronista 2019; Pulzo 2017; Sport Hub 2018).

**3.3.- Sus Clubes aportaron 21 (2,85%) jugadores a las selecciones nacionales en el Mundial 2018, cotizados en 76.850.000 € (Altuve 2020b: 171).**

### 3.4.- Empresas chinas patrocinan la Eurocopa

“Durante la última...en 2016, solo hubo un patrocinador:...HiSense”, en 2021 se incorporaron “TikTok, Vivo y Alipay” (Kleinman: 2021).

**3.4.- Las tres principales empresas chinas (ANTA, LI NING Y XTEP) de artículos e implementos deportivos, superaron en su facturación conjunta los 5.390 millones € en 2018, superior a la cifra de negocio de marcas como Puma. Han comprendido que el fomento de la práctica deportiva en el país generará un fuerte incremento en la demanda y han adelantado iniciativas para empezar a disputarles el mercado interno a Nike y Adidas (según Euromonitor Internacional representan el 36,6% del mercado chino) e inclusive han empezado a incursionar en Europa y EEUU (Carretero: 2019).**

ANTA:

- En 2018 aumento 44% en ventas (hasta 3.175 millones €). Se unió a **Tencent para comprar en marzo 2019 por 4.200 millones €, el 84,8% de la finlandesa Amer Sports**, propietaria de Salomon, Wilson, Atomic y Precor, introduciendo marcas occidentales en su cartera de ventas. Patrocina estrellas de la NBA como Klay Thompson, Gordon Hayward y Rajon Rondo, **lo que le llevó a firmar un acuerdo con la NBA para lanzar productos oficiales en China**. Será patrocinador oficial de los JJ.OO. Invierno Beijing 2022 (Idem).

XTEP:

- Cuenta con 6.230 tiendas. Anunció en 2017 una nueva estrategia de reposicionamiento global, firmó una *joint venture* con Wolverine World Wide para impulsar las marcas Merrell y Saucony, con una inversión inicial de 17,6 millones € y abrir entre 400 y 500 tiendas en China durante los próximos años. En 2019 se encontraba inmersa en un plan de transformación a 3 años centrado en India y Vietnam. En 2018 superó los 846 millones € y se consolidó como una de las cinco primeras marcas en China (Idem).

LI NING:

- Cuenta con 6.898 tiendas, la mayoría ubicadas en China, y en 2018 obtuvo un beneficio de 94 millones €, un 40% más que el año anterior, y unas ventas de 1.382 millones € (Idem).

## PARTE DOS

# ORIGEN, SURGIMIENTO Y SITUACIÓN DE LA SUPERLIGA DE EUROPA EN 2021: PROPUESTA DE LOS SUPERCLUBES PARA EJERCER COMPLETAMENTE EL PODER EN EL FÚTBOL EUROPEO Y SIMULTÁNEAMENTE COMENZAR A CONTROLAR EL REDIMENSIONAMIENTO DEL NEGOCIO FUTBOLÍSTICO MUNDIAL

### I.- Antecedentes de la Superliga europea

Desde finales del siglo pasado se hace referencia a la Superliga: “El proyecto...sonó en septiembre **1998**, tras un encuentro entre...**JP Morgan**, Juan Onieva...vicepresidente económico del **Real Madrid**, y Andrea Locatelli...de **Media Partners**”, que la ideó (ESPN 2021a).

En el **2000**, los 14 clubes (Real Madrid, Barcelona, Juventus, AC Milan, Inter de Milan, Liverpool, Manchester United, Bayern Munich, Borussia Dortmund, Olympique de Marsella, PSG, Ajax, PSV y Porto) más poderosos del futbol europeo crearon un grupo para negociar con la UEFA. Luego, en **2002** se agregaron cuatro miembros más (Arsenal, Valencia, Bayer Leverkusen y Olympique de Lyon), completando 18 integrantes. Su queja inicial era que no recibían compensación económica por prestar a sus jugadores a las selecciones nacionales, más tarde se agregó el reclamo y oposición de varios clubes a que FIFA y UEFA se quedaran con las ganancias enteras de los torneos internacionales como la Eurocopa. En una de las reuniones, en **2004**, Joan Laporta y Roberto Bettega, presidentes del Barcelona y la Juventus, respectivamente, expusieron -con el apoyo del presidente del Real Madrid, Florentino Pérez- formalmente crear una Superliga,. La idea principal era formar “una Champions sin la UEFA”. En **2008**, el grupo evolucionó y se creó la Asociación de Clubes Europeos (**ECA**), se nombró a Karl-Heinz Rummenigge, presidente del Bayern, como líder de la **ECA**. Actualmente, cuenta con cerca de 220 miembros (Salom: 2021).

“La guerra entre los organismos rectores del futbol y la **ECA** ha sido constante. Joseph Blatter, expresidente de la FIFA”, estuvo en contra de crear la **ECA**, acusándola de querer

monopolizar las competencias internacionales. Los clubes respondieron y en **2010** le exigieron a FIFA y a la UEFA “una compensación de 1000 millones US\$ por prestar sus jugadores a sus selecciones. Al final sólo hubo una compensación de 120 millones y un arreglo para repartir las ganancias de la Eurocopa de forma mucho más equitativa”. En **2016**, Andrea Agnelli, actual presidente de la Juventus, volvió a cuestionar a la UEFA y a la FIFA, “argumentó que si el fútbol tenía más fanáticos que el fútbol americano, ¿por qué la NFL ganaba 5.000 millones US\$ más que la Champions League en derechos de transmisión?” (Salom: 2021).

## II.- ¿Qué es la Superliga europea?

En enero 2021 se hizo público el proyecto de la Superliga, en el diario británico The Times (ESPN 2021a). En su comunicado oficial se define claramente:

*“Doce de los clubes de fútbol más importantes de Europa anuncian hoy que han llegado a un acuerdo para formar una nueva competición, la **Superliga**, gobernada por sus **Clubes Fundadores**. El AC Milán, el Arsenal FC, el Atlético de Madrid, el Chelsea FC, el FC Barcelona, el FC Internazionale Milano, la Juventus FC, el Liverpool FC, el Manchester City, el Manchester United, el Real Madrid CF y el Tottenham Hotspur se han unido como Clubes Fundadores. Se invitará a otros tres clubes para que puedan unirse antes de la temporada inaugural que empezará lo antes posible.*

*De cara al futuro, los **Clubes Fundadores** esperan mantener conversaciones con la UEFA y la FIFA buscando las mejores soluciones para la **Superliga** y para el...fútbol mundial.*

*La creación de la nueva Liga se produce cuando la pandemia mundial ha acelerado la **inestabilidad del actual modelo económico del fútbol europeo**. Durante años, los **Clubes Fundadores** han tenido como objetivo mejorar la calidad y la intensidad de las competiciones europeas existentes y, en particular, crear un torneo en el que los mejores clubes y jugadores puedan competir entre ellos de manera más frecuente. La **pandemia** ha desvelado que *una visión estratégica y un enfoque comercial son necesarias para aumentar el valor y las ayudas en beneficio de la pirámide del fútbol en su conjunto*. En los últimos meses se ha mantenido un diálogo intenso con los órganos de gobierno sobre el futuro formato de las competiciones europeas. Los **Clubes Fundadores** creen que las soluciones propuestas por los reguladores no resuelven las cuestiones fundamentales, que son tanto la necesidad de ofrecer partidos de más calidad, como obtener recursos financieros adicionales para todo el mundo del fútbol. ...**Participarán 20 clubes**, los 15 Clubes Fundadores y otros cinco equipos adicionales que se clasificarán anualmente sobre la base del rendimiento de la temporada anterior. ...Tan pronto como sea posible...*se pondrá en marcha la correspondiente **liga femenina**, lo que contribuirá al avance y desarrollo del fútbol femenino.**

***Este nuevo torneo anual proporcionará un crecimiento económico significativamente mayor**, lo que permitirá apoyar al fútbol europeo a través de un compromiso a largo plazo, de que las **aportaciones a la solidaridad crezcan en línea con los ingresos de la nueva liga europea**. Los pagos de solidaridad serán mayores que los actualmente generados por el sistema europeo de competición y se prevé que superen los **10.000 millones de euros** a lo largo del periodo de compromiso de los Clubes. Por otra parte, la nueva competición se construirá con criterios financieros de sostenibilidad, ya que todos los **Clubes Fundadores se comprometen a adoptar un marco de gasto**. A cambio de su compromiso, los Clubes Fundadores recibirán, en conjunto, un pago de una sola vez de **3.500 millones de euros** dedicado únicamente a acometer planes de inversión en infraestructuras y compensar el impacto de la pandemia del COVID” (Loor: 2021).*

La empresa A22 Sports Management S.L (Castañeda 2021):

- Se encargó de la creación, diseño, financiación, promoción e implementación de la Superliga y actúa como *asesor* de European **Super League Company (ESLC)** para la organización del torneo europeo de fútbol.
- Puso a disposición de los doce clubes fundadores la **sociedad Fabianville S.L.U.** de la que *era socio único* y el 15-04-21 llevó a cabo el cambio de **denominación social de Fabianville S.L.U. a European Super League Company S.L. (ESLC)**.

El financiamiento de la Superliga lo realizaría el banco **estadounidense JP Morgan con:**

“**un préstamo de 3.983 millones € para iniciar la competición...Los clubes...que impulsaron la Superliga habían acordado, a cambio de una inyección inicial de 3.525 millones €, devolver casi 6.100 millones en 23 años al banco de inversiones JPMorgan....**Éstos eran los términos acordados por los 12 clubes fundadores –de Reino Unido, Italia y España- **en el contrato marco de 167 páginas de la Superliga. Tras la aportación inicial de JPMorgan, los clubes se comprometían a pagar anualmente al banco un total de 264 millones €, incluyendo intereses, por ... 23 años...Además...la Superliga iba a ‘inyectar significativos nuevos recursos en el fútbol’ y subraya que el 8 % de los ingresos televisivos, que estima en al menos 400 millones €, iban a dedicarse a fines benéficos y solidarios”** (EFE: 2021).

Es oportuno destacar que la experiencia estadounidense de la Liga de Béisbol Profesional (**MLB**), es una referencia de la Superliga. La **MLB** es la organizadora-gestora de la Copa Mundial de Béisbol, el único caso de un Campeonato Mundial de una disciplina deportiva que NO es organizado-gestionado por el gobierno deportivo (Federación Internacional de Béisbol) de la misma.

### **III.- ¿Por qué fracasó inmediatamente después de ser expuesto el proyecto de la Superliga?**

Influyó carecer del apoyo-firma de 3 grandes Clubes: FC Bayern de Múnich y Borussia Dortmund (Alemania) y el Paris Saint-Germain. Pero, lo decisivo fue el rápido e inicial rechazo rotundo de la UEFA (FIFA de Europa) y la FIFA, el gobierno del fútbol europeo y mundial, al que se sumaron dirigentes políticos y de Estado, jugadores, entrenadores, fanáticos, etc., que puede ubicarse sintéticamente:

- Al día siguiente (19-04-21) de hacerse público, tras el comité ejecutivo de la UEFA, su presidente Aleksander Ceferin, lo rechaza contundentemente: “Nuestra competición [Liga de Campeones] es abierta. La Superliga es una competición



cerrada (...) es una propuesta vergonzosa y egoísta” de algunas “serpientes” que están “guiadas por la codicia. Es un escupitajo en la cara de todos los amantes del fútbol”. (AFP: 2021; Miranda: 2021). “El 20-04-2021 Gianni Infantino, presidente de la FIFA, da su apoyo a la UEFA” en su congreso con 55 federaciones, fustiga a los rebeldes “que deberán asumir las consecuencias”. El evento aprueba unánimemente condenar la Superliga y sus promotores (AFP: 2021).

- Dirigentes políticos y de Estado: **Inglaterra:** El primer ministro Boris Johnson, varios políticos y celebridades, el príncipe William, presidente de la Federación Inglesa de Fútbol expresó: “Comparto la preocupación de los aficionados...ante el riesgo que conlleva de dañar este juego que tanto amamos”. **Francia:** El presidente Emmanuel Macron afirmó que se “amenaza al principio de solidaridad y mérito deportivo” (Millán: 2021; Miranda: 2021).
- Pep Guardiola, entrenador del Manchester City, uno de los clubes firmantes del proyecto.
- **FANÁTICO(A)S:** “La indignación inundó...las canchas británicas. **Los demás clubes de la Premier League rechazaron...la salida de los... ‘seis grandes’...Los jugadores del Leeds,** en su partido frente al Liverpool –uno de los disidentes-, vistieron durante el calentamiento una camiseta que llevaba...la frase: ‘Gánatelo en la cancha. El fútbol es de los hinchas’. Las camisetas las dejaron luego en el camerino que habían usado en su visita a...el estadio del Liverpool...**La reacción de los aficionados de los clubes implicados ha sido mayoritariamente negativa...fueron los hinchas los que finalmente pusieron contra las cuerdas a los directivos de los clubes...**En Londres, miles de fanáticos se apostaron frente al estadio de Stamford Bridge para protestar... ‘Vamos a salvar el juego’, cantaban en coro ante la sede del disidente Chelsea... ‘Eran fanáticos ... protestando contra su propio club... muchos decían que no era contra del club o los jugadores, era contra los dueños’ ...En Liverpool, grupos de seguidores del club... pusieron carteles en los alrededores del estadio. ‘Debería darles vergüenza’, rezaba uno de los afiches....Los aficionados salieron a las calles, en medio de...el covid-19, para exigirles a sus clubes que no ‘fueran avaros’, porque era claro que ‘el fútbol es de los hinchas’” (Millán: 2021).

**IV.- ¿Fracasó definitivamente la Superliga, está desechada? ¿Renuncian sin resistencia alguna los SuperClubes a liderar y controlar el poder en la expansión económica y mediática del fútbol? ¿Un proyecto que se viene manejando desde hace 23 años con la participación de JP Morgan y conocido por diversos sectores, va a ser desechado por sus promotores por este rechazo primario? ¿Por qué la oposición de la UEFA y FIFA? ¿Qué es lo que está en juego en la Superliga y cuáles son sus implicaciones y consecuencias en el fútbol y en el deporte?**

Con tan grande inversión y actores tan poderosos implicados (Clubes Transnacionales, banco importante mundialmente...), con tantos intereses en juego, el proyecto no va a ser descartado por completo, sufrió un revés transitorio.

En las competencias de Europa, la Superliga -controlada por los SuperClubes- emerge como principal competencia que dejaría a las demás competencias en segundo plano.

Si tomamos en cuenta que los Clubes europeos son quienes dotaron de casi las tres cuartas partes (cerca del 75%) de jugadores integrantes de las selecciones nacionales participantes en los Mundiales 2014 y 2018, con la Superliga como principal competencia de Europa, los SuperClubes tendrían más poder en las decisiones que toman los Clubes con respecto a ceder sus jugadores para las selecciones nacionales y en general sobre toda la dinámica del fútbol en el planeta. En otras palabras, en el negocio futbolístico mundial que articula la realización de los campeonatos nacionales y continentales de Europa y los Mundiales, con la Superliga crecería el poder de los SuperClubes europeos en desmedro del poder de la UEFA y la FIFA.

La Superliga es el intento de los SuperClubes Transnacionales de controlar directamente, el fútbol europeo y por esa vía proseguir para obtener más control a nivel mundial, despojando o minimizando el poder de la UEFA y la FIFA. Esto explica dos fenómenos:

- El apoyo-asociación de los SuperClubes con JP Morgan, que garantiza la posibilidad real de concreción material de la Superliga.
- La férrea resistencia de la UEFA a la Superliga y la edulcorada, tibia y poco beligerante oposición de la FIFA.

A tan inconmensurable negocio en desarrollo del fútbol mundial, los SuperClubes (y tampoco la UEFA y la FIFA) han renunciado ni van a renunciar de buenas a primera, todos van a pelear por detentar más poder o al menos mantener en la medida de lo posible el que tienen.

## PARTE TRES

# **SUPERLIGA: ELEMENTO EN EL TABLERO MEDIÁTICO, DEPORTIVO, ECONÓMICO Y POLÍTICO, QUE HA REMOVIDO EL JUEGO DE PODER POR EL CONTROL DEL FÚTBOL MUNDIAL, DESCUBRIÉNDOSE CLARAMENTE LOS DISTINTOS ACTORES SOCIALES Y SUS INTERRELACIONES**

### **I.- SuperClubes (Real Madrid y Barcelona de España; Juventus de Italia) que siguen impulsando la vigencia y concreción de la Superliga**

Los SuperClubes sufrieron una derrota temporal y no van a imponer a la brava la Superliga, tampoco la UEFA y la FIFA siempre van a oponerse de manera visceral. Todo dependerá de cómo cada sector juegue sus cartas en el tablero mediático, deportivo, económico y político, y ya han empezado a jugarlas, lo que ha significado la irrupción de nuevos actores sociales en el juego de poder en el fútbol mundial, tal y como puede verse a continuación:

#### **1.1.- Acudieron a la justicia ordinaria, introdujeron la pelea en el ámbito judicial nacional de España**

Lograron que el Juzgado de lo Mercantil N°17 de Madrid:

- Le comunicara a la UEFA: **1) El 01-07-21 que:** “debía ‘abstenerse de excluir a los clubes fundadores de la Superliga de las competiciones organizadas por ella’, y que en caso de NO lo hiciera, esto conllevaría ‘la imposición de multas e incluso la posibilidad de incurrir en un delito de desobediencia a la autoridad judicial’”. **2) El 12-07-21 que:** No puede tomar medidas contra **A22 Sports Management (sociedad que está** detrás de la Superliga), quien puede continuar manteniéndose como demandante en la causa contra la UEFA (Castañeda; 2021).
- Traslada el caso al Tribunal de Justicia de la Unión Europea (**TJUE**).

#### **1.2.- Acudieron también a la justicia de la Unión Europea (UE)**

El **25-10-21** el Financial Times confirmó que decidieron:

“Avanzar contra la UEFA y la FIFA...Demandarán a los dos grandes órganos supranacionales encargados del fútbol mundial, que...bloquean todo tipo de competiciones rivales...Han decidido pasar al ataque contra la UEFA y la FIFA **por violar las leyes de competencia de la Unión Europea y constituir un monopolio...Están emprendiendo acciones legales...en la búsqueda de reorganizar el funcionamiento del fútbol europeo y mundial**, logrando más control de las finanzas de las competiciones que participan, alcanzando una mayor transparencia dentro del mundo del fútbol...El Financial Times ha comprobado que A22, empresa que representa a los clubes de la Superliga, solicitará al Tribunal de Justicia de la Unión Europea que determine si la UEFA es competente para actuar como regulador e imponer sanciones a sus clubes. Además, este cuestionamiento, que realizará la empresa con sede en España, desea una decisión del Tribunal correspondiente sobre si la UEFA puede actuar como participante y beneficiarse de la organización de la Champions League, Europa League o Conference League. ‘**Mantienen y defienden ferozmente una posición monopolística en el fútbol europeo que va en contra de la ley de competencia**’, señalan los documentos de A22” (Defensa Central: 2021).

### **1.3.- Contrataron a FLINT, una empresa de marketing y relaciones públicas afincada en Bruselas y Londres, para determinar los próximos pasos a seguir**

FLINT con el documento *Allanando el camino hacia la Superliga: estrategias para la reconstrucción, el reinicio y el triunfo*, pretende mejorar la imagen de la Superliga, **puntualizando que el fútbol europeo necesita un nuevo modelo de negocio y acabar con el monopolio abusivo de la UEFA**. Y recomendó **celebrar eventos y sesiones informativas** con políticos, funcionarios de la Unión Europea y periodistas escogidos que ha reunido en una lista, se trata de **transmitir a los VIPs la sensación de un “acceso privilegiado” a la Superliga** (Álvarez: 2021; Carné: 2021).

## **II.- UEFA (FIFA de Europa)**

### **2.1.- Unifica fuerzas con la ECA (Asociación Europea de Clubes, que agrupa a 247 Clubes) para enfrentar la Superliga y la propuesta de Mundial Bienal de la FIFA**

El **06 y 07-09-21** la *Asamblea General* de la *ECA* fue el escenario del reacomodo de dos grandes poderes alineados contra la Superliga: Aleksander Ceferin, presidente de la UEFA y Nasser Al-Khelaifi, electo en abril 2021 presidente de la *ECA* y también preside (Dunbar 2021; El Universo 2021a; Sevilla ABC 2021; Sport you 2021; 2playbook 2021):

- El poderoso Club Paris Saint Germain (que no se sumó a la Superliga desde su creación).
- El consorcio BeIN Media Group, propiedad de Qatar e importante socio audiovisual de la EFA, dueño de los derechos de la Champions en Francia, además de Asia y el norte de África.

Como suele suceder en reuniones donde todo está acordado previamente, transcurrió -según delegados informaron a periodistas- con escaso debate y oposición en sus reuniones

a puertas cerradas. Los puntos principales abordados que contaron con el aval de la UEFA y la ECA, las reformas que consideran prioritarias para el sistema, fueron (Dunbar 2021; El Universo 2021a; Sevilla ABC 2021; Sport you 2021; 2playbook 2021):

- Rechazo a la Superliga y disposición a la apertura y diálogo con los clubes propulsores. En ese sentido se: **1)** Incluyeron en la directiva de la ECA, tres dirigentes de clubes participantes de la Superliga que se retiraron: Alessandro Antonello (Inter de Milán), Miguel Ángel Gil (Atlético de Madrid) y Daniel Levy (Tottenham). **2)** Mantiene la puerta abierta para el regreso del Real Madrid, Barcelona y Juventus que continúan adelante con la iniciativa y han sido excluidos de la ECA mientras proceden con una demanda contra la UEFA en la Corte de Justicia Europea, en Luxemburgo. Los tres competirán en la Champions desde la próxima semana, al ser aceptada su inscripción por la UEFA, tras las advertencias judiciales.
- Rechazo al Mundial cada dos años o Biental que ha sido propuesto por la FIFA.
- Necesidad de reformar el fair play financiero.
- Trabajan en una financiación de 7.000 millones € para mitigar el impacto de la pandemia en clubes de todos los niveles. Un estudio de la UEFA revela que las pérdidas operativas acumuladas entre 2019-2020 y 2020-2021 oscilarán entre 5.300 millones € y 6.200 millones €; ello, tras un 2018-2019 en el que se perdió la senda de la rentabilidad. También se está valorando un fondo de emergencia de la UEFA-ECA para futuras crisis, y se buscará redistribuir alrededor de 50 millones € al año más en beneficio de los clubes más pequeños.
- Reforma del calendario internacional basada en un compromiso honesto, que reconozca la importancia y la contribución de los clubes al fútbol internacional, con un mayor equilibrio entre los clubes y las asociaciones nacionales.
- Concretar reformas en materia de gobernanza, para garantizar que las partes interesadas colaboren estrechamente para desarrollar una moderna, creíble industria del fútbol que sea financieramente sostenible y socialmente consciente. **Con el lema *Hay que sacar la política del fútbol. No puede haber presiones de ningún gobierno.***

## **2.2.- Unifica fuerzas con la CONMEBOL (FIFA de América del Sur) para enfrentar a la FIFA con su propuesta de Mundial Bienal**

El acuerdo CONMEBOL-UEFA anunciado el 28-09-21 contempla

“La organización de un partido entre el ganador de la CONMEBOL Copa América 2021, Argentina, y el ganador de la Eurocopa 2020, Italia, durante la ventana internacional de Junio de 2022...Se enmarca en la ampliación de la cooperación entre la CONMEBOL y la UEFA, que incluye...el fútbol femenino, el futsal y las categorías juveniles, el intercambio de árbitros, así como los programas de formación técnica. El acuerdo alcanzado...abarca...tres ediciones de este partido entre los respectivos ganadores continentales, e incluye también la apertura de una oficina conjunta en Londres...” (CONMEBOL: 2021). “Los internacionales de la *albiceleste* y la *azzurra* deberán concentrarse el próximo verano para la disputa de ese partido...El próximo verano no hay torneos masculinos, ya que el Mundial de Qatar se celebrará entre noviembre y diciembre del 2022” (La Vanguardia: 2021). “Las dos confederaciones apuestan...a largo plazo (al menos durante los próximos seis años), aprovechando el hueco dejado por la Copa Confederaciones, extinto tras la creación del nuevo Mundial de Clubes... La nueva unión entre UEFA y Conmebol (dejando de lado a la FIFA) es toda una declaración de intenciones” (A.R.: 2021).

### **III.- FIFA: Propuesta de Mundial Bienal es su punta de lanza para preservar y aumentar su poder en el reajuste económico, mediático y competitivo del fútbol que está en desarrollo**

En relación a la Superliga, la reacción de los máximos y más poderosos organismos del fútbol mundial, destaca la virulencia de la UEFA, se colocó a la cabeza del rechazo y fue tajante en su posición. La FIFA también la rechazó, pero su respuesta fue más sosegada, menos beligerante.

Podría pensarse que la posición -de rechazo- de la FIFA fue más diplomática, “calmada y tranquila”, porque la Superliga no la afectaba tanto como a la UEFA. Si esto fuese verdad, significa que la FIFA no tiene idea del reajuste económico-mediático-competitivo que está en desarrollo, en el fútbol mundial, o para decirlo coloquialmente “la procesión va por dentro” y la FIFA no se ha dado cuenta.

Nada más lejos de la realidad. La FIFA estaba esperando el momento oportuno para presentar su propia propuesta de reacomodo o reajuste del fútbol mundial, más allá de los SuperClubes con la Superliga y de la UEFA, que detallamos a continuación:

- Su elemento central y más mediático es el proyecto para hacer el Mundial Bienal (masculino y femenino), es decir, disputarlo cada 2 años, presentado por Yasser Al-Misehal, presidente de la Federación de Arabia Saudita, **en mayo 2021**, en el *último*

congreso FIFA, y respaldado por “la mayoría de las federaciones... **Con 166 votos a favor y apenas 22 en contra**”. Se destacan como **ventajas** generar más ingresos y “Aumentará el chance de que países con poca o nula experiencia mundialista puedan medirse ante los mejores....**Con el ciclo de 4 años, 133 de las 211 federaciones...nunca clasificaron**” al Mundial y “apenas 58 lo hicieron más de una vez. China...solo jugó en 2002 y no pudo anotar un gol. India... sigue esperando su chance de asistir a un Mundial...**Ayudará a descomprimir un calendario muy cargado** que sobreexige a sus protagonistas, los futbolistas” (ESPN: 2021b).

- El Mundial Bienal es **complementario a la ya aprobada ampliación a 48 selecciones**, que entrará en vigencia a partir del Mundial 2026. “**Los mundiales...tendrán más selecciones participantes (48 equipos), partidos más relevantes (Eliminatorias más cortas y grupos más reducidos) y se disputarán más seguido (cada 2 años)** (Ídem).
- “**¿Qué otros cambios incluye esta propuesta?: Arsène Wenger...jefe del departamento de la FIFA para el desarrollo global del fútbol, quiere...reformular a fondo el calendario internacional...Propone que los torneos continentales...Copa América o la Eurocopa, también sean bianuales en los años impares**” (Ídem).

La FIFA presenta una propuesta-acción para adaptarse y mantener su posición de poder en el reajuste del fútbol mundial. **Se desmarca o distancia de la UEFA, quien rechaza el Mundial Bienal** porque afecta sus intereses:

*“La voz más fuerte contra este proyecto fue la de la poderosa UEFA, que amenazó con no participar. ‘Buena suerte con una Copa del Mundo así’, dijo su presidente, Aleksander Ceferin. Mientras que la FIFA busca aumentar su recaudación la UEFA, que tienen ingresos altos y estables por competencias de clubes como la Champions League, no ven con buenos ojos duplicar los torneos de selecciones incluso si eso implica, también, Euros bienales”* (Ídem).

A los SuperClubes tampoco les agrada y rechazan el Mundial Bienal porque precisamente se refuerza el poder de la FIFA, que ellos desean y pretenden disminuir:

*“Este calendario tampoco atrae a las ligas. Javier Tebas, el titular de LaLiga española, consideró al proyecto como ‘una amenaza contra la tradición del fútbol mundial’.* Hacer los torneos de selecciones más frecuentes, y obligarlos a competir con eventos deportivos como los Juegos Olímpicos, **podría desinteresar a hinchas y a cadenas de TV**. Otro efecto negativo, agregan, es que frenaría la presencia femenina en el fútbol. Con este formato, su Mundial quedaría opacado por el masculino, limitando su exposición en medios y el interés de los fans” (Ídem).

Ahora bien, con respecto al Mundial Bienal de la FIFA:

**“¿Cuándo se resolvería la aprobación o el rechazo del proyecto?:** La propuesta está en estudio dentro de la FIFA y **Wenger confía que el proceso de consultas sobre su viabilidad estará terminado para finales de 2021.** De ser así...**quedará en manos del próximo Congreso de la FIFA... 2022**” (ESPN: 2021b).

En la agenda<sup>19</sup> del **Congreso Mundial realizado en marzo 2022** -donde asistieron 210 de las 211 federaciones miembros- NO estuvo el Mundial Bienal y por ende no se discutió. El presidente de la FIFA, Gianni Infantino, lo abordó fuera del debate oficial, respondió ante las exigencias periodísticas y su posición puede sintetizarse de esta manera:

- Negó que la FIFA haya propuesto una Copa del Mundo “bianual”. No hubo votación para aprobar este proyecto, pero se informó que la idea sigue en análisis y habrán más reuniones para tratar este asunto (Órbita Deportiva: 2022).
- **Dijo que la FIFA** “no ha propuesto” un Mundial cada dos años, sino que “ha estudiado su viabilidad” y ha llegado a la conclusión de que “**es viable.** El Congreso pidió que se estudiara la viabilidad. Pero la FIFA no ha propuesto nada. Y se llegó a la conclusión de que es viable y de que tendría ciertas consecuencias y ciertos impactos. Ahora...arranca la siguiente fase, la de consultas, la de debate, la de encontrar acuerdos y compromisos. Con las federaciones, las ligas, los jugadores”. Pidió que este debate llegue a una conclusión “que beneficie a todos. Lo importante de este debate es que hemos puesto de nuevo en nuestra agenda el fútbol mundial”,

---

<sup>19</sup> La cobertura o reseña oficial del Congreso Mundial FIFA 2022 en la web de la FIFA, fue la siguiente: **I- Intervenciones del presidente de la FIFA, Gianni Infantino:** *a)* “Con el nuevo Programa Fondos de Desarrollo de la FIFA, Forward 3.0, veremos “Un aumento del 25 %”, lo cual “implica que, en comparación con 2016, cuando llegué al cargo de presidente, cada federación recibirá 8 millones de USD en un periodo de cuatro años. Esto significa siete veces más fondos que en 2016, que se invierten como es debido, en proyectos solidarios y de desarrollo del fútbol. Estos 2200 millones de USD irán directamente a los programas de desarrollo de las federaciones miembros”. *b)* Confirmó que en 2023 se presentará a la reelección en la presidencia de la FIFA. *c)* Ha pedido a los líderes mundiales que dialoguen para poner fin a los conflictos y las guerras<sup>19</sup>. *d)* Reiteró el compromiso de la FIFA con desarrollar el proyecto del Futuro del Fútbol, aumentar la competitividad global y erradicar todas las formas de discriminación en el fútbol. **II.- El presidente de la FIFA, junto con varios delegados:** Habló del Mundial Catar 2022, de su legado e impacto positivo. **III.- En el contexto del Informe Anual de la FIFA 2021, el Congreso:** Aprobó los estados financieros consolidados y los estados financieros estatutarios de 2021 y la enmienda al artículo 9 de los Estatutos de la FIFA” (FIFA 2022).



dijo, tras aludir a los años dedicados a poner orden en la gobernanza de la institución”  
(El Comercio: 2022).

¿Por qué el Congreso FIFA 2022 NO decidió sobre el Mundial Bienal? ¿Por qué NO estuvo en la agenda ni siquiera para intercambio de opiniones y puntos de vista? ¿A qué se debe ese repliegue de la FIFA -particularmente de su presidente, Gianni Infantino- con respecto a su mejor arma o carta visible en la redefinición del poder en el fútbol mundial?

Creemos que la FIFA consideró que NO TENÍA el consenso para aprobar el Mundial Bienal, NI TAMPOCO la fuerza suficiente para imponerlo sin crear un cisma o división en el negocio futbolístico mundial de impredecibles consecuencias para todos los actores sociales poderosos.

El presidente de la FIFA, Gianni Infantino -que no tiene nada de tonto, es sumamente hábil- valoró adecuadamente a los poderosos opositores al Mundial Bienal: la UEFA unificando fuerzas con la ECA (Asociación Europea de Clubes) y con la CONMEBOL (FIFA de América del Sur); los SuperClubes. Por esa razón ni siquiera como simple información lo incluyó en la agenda del Congreso FIFA 2022.

Se entiende perfectamente la inteligente jugada de Gianni Infantino, Presidente de la FIFA. Comprendió y asumió que si sometía a consideración del Congreso FIFA 2022 el Mundial Bienal, sería derrotado estrepitosamente por sus opositores convictos-confesos en y desde el evento apoyados por los oponentes externos, entre los que se encuentra un enemigo a muerte como **Michel Platini**<sup>20</sup>, quien en 2018 le interpuso una denuncia por

---

<sup>20</sup> **Michele Platini**, ex-capitán-jugador triple balón de oro, ex-seleccionador francés y ex-mandatario de la UEFA, considera a **Gianni Infantino** responsable de un complot para apartarle de la presidencia de la FIFA; siempre ha sostenido que fue un complot para privarle de acceder a la presidencia de la FIFA, para la que era favorito una vez caído en desgracia **Blatter, en 2015**. Condenado por las instancias disciplinarias de la FIFA en **2015**, fue suspendido de toda actividad futbolística durante 6 años, pena reducida a 4 años por el TAS. Aunque esa sanción expiraba en **2019**, impidió a **Platini** optar a la presidencia de la FIFA en **2016**, lo que dejó vía libre para presidir ese organismo a **Infantino**, que había sido su mano derecha durante años al frente de la UEFA (EFE 2022) / **Platini** fue absuelto por la justicia suiza de las acusaciones -las mismas por las que lo sancionó la FIFA-, de haber cobrado de forma ilícita una comisión en 1,8 millones de euros a la FIFA por asesoramiento a **Blatter**. A pesar de que el exfutbolista **reconoce que sí cobró el dinero, pero que lo hizo en base a un contrato verbal** que mantenía con el entonces presidente de la FIFA / Con su absolución de la justicia suiza como referencia, **Platini denuncia a Gianni Infantino** el 17-11-2021 en Francia, pretende que la justicia francesa “se haga cargo de esta investigación, cerrada ya por sus homólogos suizos. Es **la segunda vez**

“denuncia calumniosa y asociación delictuosa” y “el pasado 17-11-2021 presentó ante el Procurador del Ministerio Público de París:

“Una denuncia penal través de su abogado, contra el Sr. GIANNI INFANTINO, Presidente de la FIFA por '*tráfico activo de influencias*' y contra el Sr. MARCO VILLIGER, ex Director de Servicios Jurídicos de la FIFA, por '*Complicidad en el tráfico de influencias activo*'” (Alquier: 2022). “También exige a los servicios de investigación la **creación de una comisión internacional** y que, entre otras cosas, citen para entrevistar a las siguientes personas: **Marco VILLIGER**, ...; **Ricardo ARNOLD**, Primer Fiscal del tribunal de Haut o Alto Valais; **Olivier THORMANN**, ex Fiscal Jefe Federal suizo; **André MARTY**, exjefe de información del MPC o antiguo jefe del Ministerio Público de la Confederación; **Michael LAUBER**, ex Fiscal General de Suiza”, quien “es un personaje clave en la denuncia de **Platini**, pues mantuvo una reunión con **Infantino** en los días previos a que comenzase a investigarse la corrupción en el seno de la FIFA, que acabó con las condenas de Sepp Blatter y el exfutbolista francés” (Alquier 2022; EFE 2022a).

#### **IV.- Gobierno de España que había mantenido un bajo perfil, se pronunció recientemente en contra de la Superliga en el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE)**

El 19-10-21, **la abogacía del Estado** “ha remitido un escrito al Tribunal de Justicia de la Unión Europea **respaldando a UEFA y mostrando su rechazo a la Superliga**...expone que **no tiene sentido crear nuevas competiciones al margen** de las estructuras federativas ya existentes...El escrito *con criterio jurídico* **mantiene la posición del Ejecutivo** desde el inicio del caso el pasado abril cuando se anunció la creación de la Superliga” (RTVE: 2021).

#### **V.- Gobierno de Italia se manifestó en contra de la Superliga, en el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE)**

El 25-10-21- el Gobierno italiano acudió al procedimiento abierto en el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE), posicionándose en contra de la Superliga (PALCO 23: 2021c).

#### **VI.- Eurocámara o Parlamento de la Unión Europea (UE) rechaza la Superliga**

El 26-10-2021, el Parlamento Europeo en un Informe aprobado en la Comisión de Cultura

---

que...trata de que el asunto sea abordado por magistrados franceses, que en un primer momento, ante el hecho de que los denunciados eran suizos, delegó el caso en las autoridades helvéticas, que lo cerraron por prescripción” (EFE 2022a; Alquier: 2022).

“Ha rechazado... el modelo deportivo de *competiciones disidentes*, como la Superliga, y ha defendido un sistema *justo* que sea acorde a los valores europeos. *Necesitamos una política...UE implicada con el fomento del deporte. Nuestra tarea...es promover y proteger un modelo basado en valores...Ha llamado a luchar contra las fuerzas que amenazan el modelo europeo y persiguen una visión puramente de negocio en el deporte. Por eso estamos en contra de una Superliga de clubes de élite, el deporte es un derecho de todos...Proponen que la UE diseñe una cultura deportiva basada en...la solidaridad, sostenibilidad, inclusividad, competencia y justicia...Expresa su oposición a competencias disidentes que socavan estos estándares y ponen en peligro la estabilidad del ecosistema deportivo...*, en clara referencia a la iniciativa de una serie de clubes...de crear una competición cerrada y reducida a una veintena de equipos poderosos” (Centro de Informes: 2021).

## VII.- Hinchas o fanáticos de Inglaterra y Gales respaldados por la Corona y el gobierno impulsan un proyecto de ley que les asegure el veto<sup>21</sup> en la administración de los clubes

A fines de septiembre 2021, Kevin Miles, presidente de la Football Supporters Association o Asociación de Aficionados (FSA) de los clubes de fútbol de Inglaterra y Gales e integrante del panel que prepara la ley con la que pretenden institucionalizar el poder de los fans o fanáticos dijo “Ganamos una batalla, pero la amenaza no ha desaparecido”, al referirse a los días de abril en que una revuelta callejera paró en seco la Superliga...y advierte que no ha dejado de prepararse para el combate final” (Torres: 2021a). Agregó que

“El Gobierno de Boris Johnson se comprometió en las elecciones de 2019 a realizar...una Revisión de la Gobernanza del Fútbol Conducida por los Aficionados. Fue una respuesta a la preocupación...por la desaparición de varios clubes centenarios debido a la mala gestión. **La Superliga precipitó que se reactivaran los trabajos y amplió el radio de los cambios...El Gobierno ha nombrado un panel integrado por seguidores, clubes e instituciones del fútbol, con un presidente que es la diputada Tracey Crouch. El informe que entregaremos al Parlamento en octubre incorpora una propuesta para establecer un organismo regulador independiente**” que “pondrá las condiciones en las cuales los clubes deben operar, y expedirá las licencias para competir...**cada club deberá cumplir requisitos como la implicación real y efectiva de los seguidores en la toma de decisiones de la vida cotidiana del club** mediante procesos de consulta en cuestiones como la sostenibilidad financiera. Además, pretendemos introducir una *acción de oro* en cada club...será propiedad de las organizaciones de seguidores e **implicará un poder de veto en cuestiones como** los colores de los uniformes, el nombre del club y **las competiciones en las que podría participar...Ayer nos reunimos con la parlamentaria Tracey Crouch, que fue ministra de Deportes, y con el Príncipe William, que será nuestro rey y que también preside la Federación Inglesa.** Tenemos su respaldo. No solo las organizaciones de fans impulsamos un cambio legal en la forma en que debe gestionarse el fútbol. Esto es un movimiento que engloba todos los niveles de la sociedad” (Idem).

<sup>21</sup> “Las conquistas de los hinchas se suceden con regularidad. Este jueves la Autoridad para la Seguridad en los Estadios, el organismo administrativo que supervisa las instalaciones deportivas en Inglaterra, autorizó las tribunas de pie, viejo reclamo del público desde que el Gobierno de Margaret Thatcher obligó a que todas las gradas tuvieran butacas, tras la masacre de Hillsbrough, en 1989. ‘La reinstalación de las gradas de pie son una gran noticia’, dice Andy Mitten, periodista, activista y editor de United We Stand, el *fanzine* del Manchester United, la publicación más leída por los hinchas del club...Hoy en Inglaterra los aficionados son más importantes que nunca...El Gobierno ha reconocido su importancia y los clubes están cimentando relaciones más fuertes con ellos, en parte porque se lo pueden permitir. Facturan tanto dinero de la televisión que los precios de las entradas no tienen el peso de hace diez años en el presupuesto” (Torres 2021a).

**El proyecto de ley** ha sido posible gracias al activismo de cientos de organizaciones de aficionados de Inglaterra y Gales, contando con el apoyo de: “El Príncipe William, heredero al trono de Inglaterra”, quien “se plantó el jueves pasado en el modesto campo del Dulwich Hamlet, de categoría regional, para cuestionar la gestión de los clubes bajo principios exclusivamente financieros tras la crisis de la Superliga. El Duque de Cambridge defendió el papel de los aficionados en el fútbol” (Torres: 2021a).

Sin duda alguna, la Superliga fue el catalizador para el descubrimiento de las relaciones de poder en el fútbol y también potenció la reacción de los hinchas o fanáticos<sup>22</sup>, que en el caso de Inglaterra y Gales se ha sintetizado en el proyecto de ley que les asegura veto en la administración de los clubes.

### **VIII.- Las Ligas Europeas, el Sindicato Mundial de Futbolistas (FIPRO) y las Confederaciones de Hinchas o fanáticos se unieron para exigir participar en el gobierno del fútbol mundial**

En un foro el **29-10-2021** avanzaron en la “formalización de un frente común...se propusieron desencadenar un cambio radical en el gobierno del fútbol” (Torres 2021b):

Publicaron un documento que “*Representa la nueva era en la que queremos entrar; las consultas ya no son suficientes. Ahora necesitamos participar en los acuerdos de gobierno*”, proclamó **Jacco Swart, director ejecutivo de las Ligas Europeas**, organización que abandera a la Liga española, Premier de Inglaterra, Serie A de Italia y la Bundesliga alemana... ‘*Está claro que la única razón por la cual la Superliga fue derrotada...fue porque los aficionados se manifestaron y los futbolistas se sumaron a la protesta*’, dijo **Jonas Baer-Hoffmann, presidente de FIFPRO...Se han propuesto entrar en los órganos de gobierno de la UEFA y la FIFA**...El negocio global del fútbol produce en torno a los **25.000 millones de euros anuales, de los cuales los torneos organizados por la UEFA y la FIFA en...clubes y selecciones se sitúan en...los 5.000**... ‘*Necesitamos un órgano en donde todas las partes interesadas podamos acordar el futuro del fútbol*’, señala **Mathieu Moreuil, delegado de la Premier**. ‘*Esto es solo el comienzo; estamos viendo la punta de iceberg*’, señaló **Loukas Anastasiadis, de Aficionados del Fútbol de Europa**,...una de las...con más representatividad. La semana pasada alcanzó un acuerdo con Ligas Europeas que sienta las bases para la participación de los hinchas en la regulación de los torneos. ‘*Queremos ir de la mano para cambiar*

<sup>22</sup> Reconocido por dos dirigentes de hinchas o aficionados: **Kevin Parker, representante de los seguidores del Manchester City**, mandó “a callar a Pep Guardiola... después de que el técnico se quejara de la escasa afluencia de hinchas al estadio” el 19-09-21. **Ronan Evain, presidente de la Asociación de Aficionados del Fútbol de Europa**, agrupación que ejerce de interlocutor ante la UEFA y la European Leagues..., al referirse al comentario de **Kevin Parker** lo tildó de un poco populista y agregó “Pero...demuestra que estos clubes grandes de la Premier tienen una visión más clara de lo que esperan los aficionados. **Desde que se desveló el plan de la Superliga, en el fútbol hay un mejor conocimiento de los hinchas y la necesidad de reequilibrar las relaciones.** No es más que sentido común empresarial... Los clubes han sido gestionados de forma aislada, sin responsabilidad social ni aprecio por los seguidores” (Torres 2021a).

*la gobernanza”, dice Javier Morente, responsable de relaciones internacionales de La Liga española” (Ídem).*

Cuestionaron el Mundial Bienal y el nuevo formato de la Champions desde 2024, por amenazar con colapsar el fútbol, poniendo en riesgo el equilibrio financiero y la salud de los futbolistas. Según un informe de **FIFPRO**, el porcentaje de minutos que los jugadores de máximo nivel compiten sin gozar de intervalos mínimos de 4 días de recuperación – médicamente recomendados-, ha ascendido de 61% a 67% desde 2018 (Torres: 2021b).

En Inglaterra hay coincidencia de criterios en la necesidad de ampliar la participación:

*“Mathieu Moreuil, director de relaciones internacionales de la Premier, que propone la creación de un nuevo marco institucional en donde s clubes, jugadores y aficionados no tengan un papel ...consultivo. ‘Necesitamos un órgano en donde todas las partes interesadas podamos acordar el futuro del fútbol’, declaró. ‘En la UEFA tienes el Comité de Fútbol Profesional y el Comité de Competiciones de Clubes, que reúne a las partes interesadas, pero no a los hinchas, que también deberían estar... Las cosas no se pueden resolver de un día para otro sin un proceso de discusión. ¿Por qué no podemos sentarnos a discrepar? No es tarde para cambiar esta cultura’”. Y Bobby Barnes, presidente del PFA, el sindicato de futbolistas..., quien señala “la naturaleza estéril de la relación que mantienen con la UEFA en paneles en donde solo se les consulta. ‘La negociación sin capacidad de influir es una forma de mendicidad’, sentencia. ‘El plan del Mundial cada dos años debió discutirse antes de que Arsène Wenger lo presentara en los medios de comunicación. Fueron hechos consumados, como la Superliga, un fenómeno que propició que la gente se hiciera escuchar. Hasta ahora ni los futbolistas ni los hinchas han estado acostumbrados a ejercer su poder para hacerse oír’” (Torres: 2021b).*

Uno de los objetivos a reformar en el que insistieron varios participantes fue

*“El Comité de Competiciones de Clubes de la UEFA..., el organismo más influyente de la UEFA tras el Comité Ejecutivo, con fuerza para decidir sobre formatos de competiciones y distribución económica. Está compuesto por 3 miembros que lo presiden, 12 presidentes de clubes de la Asociación Europea de Clubes (ECA), y 1 representante de las Ligas Nacionales agrupadas en European Leagues. La asimetría es evidente. Mientras que la ECA, liderada por Nasser Al-Khelaifi, presidente del PSG, abandera los intereses de 220 clubes, principalmente los más ricos, las Ligas Nacionales europeas engloban hasta 1.500 clubes profesionales. ‘Los clubes que participan en las competiciones de la UEFA suponen menos del 5% de la industria; sin embargo...está representado en un panel que toma decisiones que afectan el 95% restante’, lamenta el agente de una Liga. Otro de los asistentes...va más lejos: ‘El nuevo formato de la Champions no es más que una versión de la Superliga con el sello de Ceferin; es la respuesta a las demandas de los grandes clubes’” (Ídem).*

E insistieron en la redistribución del poder: “La estructura de gobernanza actual basada en procesos de consulta debe convertirse en un modelo de gobernanza sostenible en el que las partes compartan una responsabilidad, pero también una influencia adecuada para encontrar acuerdos juntos, ya sea de forma colectiva o bilateral” (Ídem).

## **IX.- Posición de los Ministros de Deporte de la Unión Europea, última jugada en 2021, en el tablero mediático, deportivo, económico y político del fútbol: ¿A quién o quiénes beneficia o perjudica?**

Tras el reciente apoyo al Modelo Deportivo Europeo por parte del Parlamento Europeo y la Comisión Europea, los Ministros de Deportes de la Unión Europea, unánimemente, adoptaron el 30-11-21 una Resolución del Consejo de la Unión Europea (UE) sobre dicho modelo:

- Confirmando expresamente sus características clave: estructura piramidal, sistema abierto de ascensos y descensos, un enfoque de fútbol base y solidaridad, así como el papel del deporte en la identidad nacional y sus funciones sociales y educativas.
- **Rechaza las competiciones cerradas como el intento de la Superliga**, subrayando además el principio de apertura de las competiciones deportivas y dando prioridad al mérito deportivo.
- Hace hincapié en que las organizaciones deportivas deben seguir luchando por una mayor transparencia y una mejor gobernanza.
- **Reconoce el papel fundamental de las federaciones en la supervisión de la organización y el funcionamiento de su respectivo deporte.**
- **Solicita** una mayor inclusión y conciliación de las partes interesadas en los procesos de toma de decisiones, específicamente en lo que respecta a los aficionados y los atletas, **para que todos contribuyan al sano desarrollo del deporte.**

“Celebramos la resolución de hoy. **Lo que pide el Consejo coincide plenamente con lo que es la Superliga Europea**” (Marca: 2021), **encabeza el comunicado que expresa la posición de los SuperClubes que continúan promoviendo la Superliga, identificándose con los planteamientos de la Resolución del Consejo de la UE:**

“La Superliga entiende que tanto...aficionados como...autoridades quieren una competición abierta y una pirámide deportiva que funcione...**Cualquier competición futura garantizará el pleno respeto de estos principios...**El deporte...en Europa se ha estado enfrentando a amenazas...como casos de mal gobierno, corrupción, manipulación deportiva, inestabilidad financiera, violaciones de los derechos humanos, dopaje, racismo, violencia, desigualdad por razón de género, aumento de la comercialización y una tendencia a comprar atletas jóvenes en lugar de formarlos. **El objetivo principal de la...Superliga es...proteger el fútbol ...contra estos abusos...garantizando la sostenibilidad a largo plazo, a través de un sistema de gobierno transparente y eficaz para los**

**clubes e invirtiendo.../** La solidaridad financiera es una característica clave del deporte... fundamentado en valores...**La Superliga se ha comprometido a realizar pagos mínimos anuales de 400 millones € al fútbol base, que crecerán al ritmo de los ingresos. Esta cantidad es más de tres veces superior a la que actualmente aporta la Liga de Campeones de la UEFA.** A lo largo del periodo inicial del contrato, este compromiso superaría los 10.000 millones €.../ Apoyamos...el reconocimiento por parte del **Consejo** de la...importancia de que el deporte organizado (...) cumpla los principios de buen gobierno y respete el Derecho nacional, internacional y de la UE, así como los llamamientos del Consejo para que las federaciones deportivas concilien de un modo democrático, equilibrado y cohesivo, los intereses de atletas, clubes, ligas, aficionados y otras partes interesadas. ...**Esta no es la realidad actual del fútbol..., ya que los efectos del monopolio de la UEFA son diametralmente opuestos a esos objetivos. Es el único regulador, operador y promotor del fútbol ..., lo que vulnera los propios principios de la UE y su política de competencia.../ El deporte representa el 2% del PIB de la UE y el 3% del empleo.** Delegar la gestión de nuestros mayores eventos deportivos en organizaciones de fuera de la UE significa...que estamos perdiendo parte de los beneficios económicos...**Acogemos con satisfacción los llamamientos del Consejo para que se tengan en cuenta nuevos enfoques y partes interesadas dentro de la futura evolución del deporte ...**, ya que la Superliga está aportando al fútbol de clubes europeo una innovación que se necesitaba desde hace tiempo. Quedamos a disposición de las instituciones de la Unión Europea y de todas las partes interesadas del fútbol europeo para entablar un diálogo constructivo, abordar las cuestiones mencionadas y encontrar las mejores soluciones para el fútbol en su conjunto” (Marca: 2021).

Mientras que la UEFA considera que la Resolución coincide con su posición sobre la

Superliga y apoya el modelo que dirige, a través de su presidente **Aleksander Čeferin**:

“Se trata de una declaración de intención histórica por parte de los estados miembros de la UE. No cabe duda de que Europa y el deporte europeo conseguirán proteger y promover nuestro Modelo Deportivo Europeo. **Ahora tenemos un plan de acción a largo plazo a nivel europeo para defender una visión del deporte europeo basada en valores, socialmente arraigada y abierta. Con este respaldo a nuestro modelo, el fútbol europeo seguirá siendo el principal ejemplo de ello**” (Coffrini: 2021).

## **X.- Continúa la pelea jurídico-legal en la Superliga de Europa-UEFA: 21 de abril 2022**

### **10.1.- Respuesta favorable para la UEFA en la legislación española el 21-04-2022, en su demanda contra la Superliga de Europa, según decisión de la titular del juzgado de lo Mercantil número 17 de Madrid, Sofía Gil García**

Inmediatamente se registra lo esencial de la decisión:

“**Ha estimado** la oposición de la UEFA contra las medidas cautelares adoptadas en **abril de 2021** en el caso de la **Superliga** y ha acordado el alzamiento de dichas medidas, según informó el Tribunal Superior de Justicia de Madrid (TSJM)...**La resolución afirma** que ‘**no consta mínimamente acreditado que la amenaza e imposición de sanciones a los tres clubes subsistentes conlleve la necesaria imposibilidad de ejecutar el proyecto, cuya financiación es independiente**’, frente al argumento de que estas frustrarían la ejecución del proyecto defendido por las demandantes -A22 Sports Management S.L. y European Super League Company S.L.” (representantes legales de la Superliga). “**Se insiste** en que se frustraría la financiación, pero lo cierto es que los socios y las sociedades demandantes son personas jurídicas independientes y en todo caso, en el momento del desarrollo del proyecto, los intervinientes -incluidos las entidades financieras- eran perfectos conocedores de las posibles consecuencias, lo que no evitó la adopción de compromisos de financiación, que no cabe suponer ni presumir que se vean frustrados por las eventuales sanciones...**Considera** ‘razonable y justificado’ el sistema de autorización previa de competiciones alternativas por la UEFA y la FIFA, ‘en aras a preservar la igualdad de oportunidades de los clubes que intervienen en el mercado deportivo’, ya que la capacidad económica de los clubes es ‘muy

desigual y ello influye en las posibilidades reales de desarrollo de una competición’, sea financiada por los clubes o por terceros, como es el caso. **Agrega** que ‘debe garantizarse el mérito deportivo e igualdad de oportunidades, lo que podría quedar desvirtuado por las evidentes desigualdades económicas entre los participantes. Los ingentes intereses económicos que los partidos de fútbol proporcionan a los clubes, jugadores y directivos suponen un riesgo evidente contra el mantenimiento y defensa de los principios básicos de todo deporte; es necesario preservar los mismos para evitar que prevalezca frente a todos ellos, el referido interés económico’...**Sostiene** que ‘está justificado un mecanismo de control de las competiciones que puedan organizarse, ya sea mediante una autorización previa de los organismos rectores o por medio de otros sistemas’, por lo que ‘cauteladamente no puede estimarse que no sea aceptable el sistema de autorización previa por la UEFA, que no se ha seguido en el presente caso’. **El auto desestima que exista abuso de posición de dominio por parte de la UEFA y de la FIFA por aglutinar funciones comerciales y reguladoras...**ni por la organización de competiciones. ‘No puede aceptarse cautelarmente que las demandadas tengan una cobertura injustificada y arbitraria para impedir la entrada de nuevos competidores en el mercado interior del fútbol, lo que por su objeto y efecto supone una restricción de la competencia’. Entre sus argumentos para estimar la oposición de la UEFA al mantenimiento de las medidas cautelares, **la jueza entiende justificada** ‘la necesidad de instituciones de control, gestión y organización que deben velar por un sistema acorde con los principios deportivos. No cabe inferir que del sistema y control existente se produzcan efectos anticoncurrenciales, como se pretende, sin que tampoco las demandantes hayan intentado actuar conforme los cauces establecidos. Sobre esta base, ya se ha expuesto que no toda normativa que imponga exigencias o cumplimiento de presupuestos puede considerarse un obstáculo a la libre competencia’” (EFE: 2022b).

## **10.2.- La Superliga apelará la decisión de la jueza Sofía García, del 21-04-2022, con un recurso interpuesto ante la Audiencia Provincial de Madrid**

“Los organizadores de la Superliga recurrirán ante la Audiencia Provincial de Madrid la decisión del juzgado de lo Mercantil número 17 de Madrid que alza las medidas cautelares interpuestas hace un año, que impedían cualquier acción de FIFA o UEFA contra el proyecto y obligó a archivar los procedimientos abiertos por la segunda a Real Madrid, Barcelona y Juventus . Fuentes de la Superliga confirmaron a EFE que recurrirán ante la instancia correspondiente, en este caso la Audiencia Provincial de Madrid, la decisión de la jueza Sofía Gil García conocida este jueves” (EFE: 2022b).



## PARTE CUATRO

### RECHAZO DEL COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL (COI) A LA PROPUESTA DEL MUNDIAL BIENAL DE LA FIFA ¿POR QUÉ EL COI INTERVIENE CON TANTO PROTAGONISMO, MEDIÁTICO, EN UN ASUNTO DEL FÚTBOL?

El otro máximo organismo (COI) del gobierno del deporte junto a la FIFA y organizador-gestor del segundo más importante espectáculo (JJ.OO.), expuso su rechazo el 16-10-21:

“Mostró...preocupación por el impacto negativo que puede tener...A través de un **comunicado oficial**, y tras la reunión de su Comité Ejecutivo... explicó que varias federaciones internacionales de otros deportes así como las nacionales de fútbol, clubes, jugadores, asociaciones de jugadores y entrenadores, expresaron sus ‘fuertes reservas y preocupaciones’ respecto a los planes de ‘**generar más ingresos para la FIFA**’...Las tres razones que argumentó...por las que sería perjudicial reducir el tiempo entre mundiales son: 1) **El impacto en otros deportes**:...El aumento de la frecuencia y el calendario de la Copa del Mundo, crearía un choque con otros deportes internacionales importantes: ‘Esto incluye el tenis, el ciclismo, el golf, la gimnasia, la natación, el atletismo, la Fórmula 1 y muchos otros. Esto socavaría la diversidad y el desarrollo de otros deportes además del fútbol’...2) **La igualdad de género**:...El aumento de los eventos masculinos en el calendario crearía problemas para la promoción del fútbol femenino...3) **El bienestar de los jugadores**:...Los planes de duplicar la frecuencia de la Copa del Mundo crearía una ‘nueva y enorme presión’ sobre la salud física y mental de los jugadores. ‘El COI comparte estas preocupaciones y apoya los llamamientos de las partes interesadas del fútbol, de las federaciones deportivas internacionales y de los organizadores de grandes eventos para que se lleve a cabo una consulta más amplia, que incluya a los representantes de los atletas y que obviamente no se ha realizado’, concluyó el... citado comunicado” (El Universo 2021a).

También rechazaron el Mundial Bienal, el representante del organizador-gestor del Tours de Francia y la Unión Ciclista Internacional (UCI), el máximo organismo que gobierna el ciclismo:

**Según el director del Tours de Francia, Christian Prudhomme**: “El Tour...se halla en primera línea con otros eventos como Wimbledon. Aunque son...potentes, *podemos...temer una baja significativa del nivel mediático*...Nuestros aficionados permanecerán fieles como ...hoy en día en los años pares, pero realmente *el espacio en los medios se reducirá un año más*. **David Lappartient, presidente de la Unión Ciclista Internacional (UCI)**, expresó: ‘Estamos preocupados por las consecuencias sobre el...ciclismo y *nuestro evento estrella, que es el Tour de Francia*. Lo vemos cada cuatro años, *hay una pequeña bajada de audiencia cuando hay Mundial, evento que por su enorme peso atrae a inversores y por definición eso tiene consecuencias en los otros deportes*...Podemos constatar el impacto sobre los años en que se disputa el Mundial, sabemos que los presupuestos de los anunciantes, de los medios, no se pueden ampliar. Los Juegos Olímpicos tienen menos consecuencias, tienen lugar siempre después del Tour de Francia, y la fecha del Tour está pensada para terminar una semana antes de los Juegos Olímpicos’. Evoca ‘una suerte de preocupación’ entre los presidentes de federaciones internacionales: El tenis, el ciclismo, el golf, son quizá las tres federaciones más impactadas. No se me escapa que hay debates internos en el fútbol’, añade, sin querer ‘interferir en la gobernanza del fútbol, de la FIFA, con la que además trabajamos.Pero puede haber diferentes descontentos que pueden expresarse” (El Universo 2021b).

La inmediata reacción del **COI** se debe a que la realización de Mundiales Bienales, significaría una competencia muy desventajosa en términos mediáticos y económicos de los Juegos Olímpicos con los Mundiales de Fútbol organizados-gestionados por la FIFA, que se realizarían el mismo año. El fútbol y el Mundial como su máximo evento, es la industria del espectáculo más poderosa del mundo, y opaca cualquier otro evento deportivo o de cualquier tipo que se realice el mismo año.

No debe olvidarse que los Juegos Olímpicos (JJ.OO.) contemplan un torneo de fútbol, pero, donde los jugadores de las selecciones nacionales participantes tienen que cumplir unos requisitos impuestos por la FIFA, los cuales garantizan que las estrellas o jugadores más destacados competitiva-mediáticamente de los países no puedan participar. De esta forma la FIFA se asegura que el campeonato olímpico no se convierta en otro Mundial que escape a su gestión-organización.

## **PARTE CINCO**

### **REAJUSTE DE PODER EN EL FÚTBOL INCIDE E INCIDIRÁ EN EL DEPORTE: ¿PUEDE AFECTAR AL JUEGO? ¿CÓMO?**

Es necesario reiterar que el reajuste de poder en el fútbol está y sigue en desarrollo, cuyo desenlace definitivo todavía no se ha producido. Expusimos y se analizó la situación hasta abril 2022, considerando los posibles escenarios que constantemente se modifican, interactúan unas situaciones con otras, expresando los distintos intereses y los realineamientos y posicionamiento de lo(a)s actores (actrices) sociales involucrado(a)s.

Por ejemplo, en el Congreso FIFA 2022 realizado antes del Mundial de Qatar la FIFA ni siquiera sometió a consideración el Mundial Bienal. Esto parece ser una buena noticia para el Comité Olímpico Internacional (COI), que así no tendría el problema de hacer sus JJ.OO. en el mismo año del Mundial de Fútbol porque saldría perdiendo.

Ahora bien, para la FIFA su propuesta de Mundial Bienal está inmersa en el reajuste de poder en el fútbol. No la expuso en el Congreso FIFA 2022 porque no estaban las condiciones dadas para su aprobación (esto lo explicamos anteriormente). Esto no significa que la ha desechado, simplemente la aplazó. La próxima jugada de la FIFA cuál será (¿Propone el Mundial Bienal más adelante? ¿Cuándo? ¿O lo desecha?; ¿Realiza otras jugadas distintas? ¿Cuáles?). No se conoce, no lo sabemos, lo único cierto es que no va a renunciar a tratar de insertarse en la reestructuración futbolística, tratando de mantener el poder que detenta actualmente o aumentándolo.

Haciendo un ejercicio con cierto grado de especulación y se convierte en realidad el Mundial Bienal. Esto profundiza a gran escala y con cierta rapidez el poder del fútbol con sus eventos y disminuye ostensiblemente el de los Juegos Olímpicos y campeonatos y torneos de las demás disciplinas deportivas. Dicho de otra manera, estaríamos ante el decrecimiento del poder económico-mediático-competitivo del COI y demás organizadores-gestores de los eventos que componen el espectáculo deportivo. Esto nos conduce a una interrogante y respuesta obligadas:

- ¿Puede ser la incorporación del juego a gran escala -teniendo como referencias reales los Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas y los Juegos TAFISA- como

disciplinas deportivas olímpicas, una posibilidad de oxigenar, repotenciar, las distintas competencias que comprende el ciclo olímpico hasta los Juegos Olímpicos, organizados-gestionados por el **COI**? ¿Pueden ser convertidos los Juegos Mundiales de los Juegos Indígenas y los Juegos TAFISA en catalizadores para producir una repotenciación planetaria económica-mediática-organizativa de los eventos organizados-gestionados por el **COI**, Federaciones Internacionales-Nacionales y Comités Olímpicos Nacionales, tal y como la que está en desarrollo en el fútbol?

- Imaginemos por un momento que los Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas y Juegos TAFISA llamen la atención del **COI** y decide invitar-convencer a los organizadores-gestores de ambos juegos, de incorporarlos como deportes al ciclo olímpico. ¿Y el financiamiento?. No es problema, si los Socios patrocinantes del **COI** consideran que es un negocio realista rentable, que aumentaría sus ganancias y poder junto al **COI**, los financiarían. ¿Esto es pura especulación?. Sólo en parte porque muchas personas (algunas con mucho poder) proponen y asumen la conversión del juego en deporte, las políticas públicas deportivas también avanzan en la “deportivización del juego” y bastaría que el **COI** empezara a considerarlo para ser posibilidad real (si es que no lo ha hecho ya). Si esto se hace realidad: ¿Estaríamos ante el principio del fin del juego ? ¿Significaría la fase final de aniquilación del juego por el deporte?

Otra posibilidad o escenario es que No prospere el Mundial Bienal propuesto por la FIFA. Esto no significa que el reajuste y pelea por el poder en el fútbol se acabó, al contrario continúa y como se dice coloquialmente “la procesión va por dentro”. Puede ser que exista una especie de armisticio entre los contrincantes, pero, en todo caso la lucha por el poder se agudizará después de la realización del Mundial Qatar 2022.

Obviamente, el resultado del reajuste del poder en el fútbol mundial todavía no está claro, quiénes son los ganadores y perdedores aún no se sabe. Lo que si es cierto es que cualquiera sea, tendrá efectos en todo el deporte mundial y también en el juego, que probablemente sea la profundización de su aniquilación y conversión en deporte.

## **CAPÍTULO OCHO**

**CRECIENTE PROCESO DE ANIQUILACIÓN DEL JUEGO:  
¿LO ENFRENTAMOS? ¿NOS QUEDAMOS DE BRAZOS  
CRUZADOS Y NO HACEMOS NADA?**

La célebre expresión marxista de que el capitalismo todo lo convierte en mercancía, se ha evidenciado -como nunca antes- a fines del siglo XX y en lo que va del XXI. Ha comprendido el arte en toda su dimensión, los recursos naturales hasta el agua y las fuentes productoras del oxígeno que respiramos y se han dado los primeros pasos por los multimillonarios con gobiernos para “colonizar” y convertir en mercancía el espacio sideral. El proceso de creciente aniquilación del juego se inscribe o inserta en este marco de conversión en mercancía de todas las actividades humanas.

El deporte en la globalización se convirtió y es una mercancía. La conversión del juego en deporte significa el despojo de su esencia de libertad y realización del ser humano, para dotarse de la característica esencial de la mercancía, tener un valor de cambio en el mercado de bienes y servicios.

El juego se convierte en deporte adoptando su esencia, asume la condición de mercancía y es incorporado a la dinámica de producción-comercialización deportiva sintetizada en la **EDTEE**.

En la medida que avanza la conversión del juego en deporte, en mercancía, se asiste a la aniquilación total de lo que hemos definido y considerado históricamente como juego.

Teniendo en cuenta lo planteado en el **Capítulo** anterior sobre el reajuste económico-mediático-organizativo del fútbol mundial, socialmente el principal espectáculo del mundo y el negocio más importante de la **EDTEE**, cualquiera sea el resultado de esa reestructuración del poder futbolístico tendrá repercusiones sustanciales en la sociedad, en el deporte y también el juego. Frente a esto podemos tener dos reacciones o posiciones:

- **PASIVA:** Esperar que las cosas pasen hasta tener concluido el reajuste futbolístico mundial y ver cómo afecta al juego. Sólo cuando eso ocurra (que no se sabe exactamente cuándo será) es cuando reaccionaremos.
- **ACTIVA:** Independientemente de la situación que está aconteciendo en el fútbol, lo único cierto de toda certeza, es que está en desarrollo un creciente proceso de aniquilación del juego que amenaza con borrarlo, hacerlo desaparecer, de la faz de la

tierra. Consideramos que ya, aquí y ahora debemos aunar esfuerzos, ideas y acciones para defenderlo, valorizarlo, reivindicarlo y cultivarlo.

En síntesis, el propósito de este capítulo es plantear la necesidad del debate sobre la aniquilación del juego. Y desde la interrogante ¿Lo enfrentamos y resistimos? ¿Nos quedamos de brazos cruzados y no hacemos nada? ¿O qué?, proponemos adoptar y asumir una posición activa, de resistencia, reflexión y acción. En esta dirección, reivindicando su vigencia y valor, pleno de humanidad, alimentador de lo mejor de las personas, se presentan dos importantes experiencias, propuestas teórico-concretas que han contribuido y contribuyen con su recuperación y cultivo, que colocamos al servicio de los interesados e interesadas en aportar, contribuir, con la defensa del juego como patrimonio de todos los habitantes del planeta:

- “La Importancia del Museo de Juegos y Juguetes Tradicionales en el Desarrollo Cultural de las Comunidades”, en 2021: Museo del Jugete Étnico “Allel Kuzen”. Sintetizamos la experiencia-pensamiento de Stela Maris Ferrarese Capettini a partir de: **1)** Conferencia dictada en el Programa-Conmemoración de los 40 años de los Juegos Tradicionales de la Calle, en Caldas-Colombia, 29-09-21. **2)** Documento preliminar inédito (2021).
- Juegos Recreativos Tradicionales de La Calle, Educación y Comunidad: Juegos Recreativos Tradicionales de La Calle. Se resume la experiencia-pensamiento de Humberto Gómez a partir de: **1)** ¿Cómo surgieron los Juegos Recreativos Tradicionales de las de La Calle en el Municipio de Caldas Antioquia. Documento Inédito (2021). **2)** 31° Juegos Recreativos Tradicionales de La Calle “Unidos por Caldas”. Presentación (2021).

Para finalizar:

- Agradecemos la colaboración de Stela Maris Ferrarese Capettini y Humberto Gómez que nos facilitaron los trabajos mencionados anteriormente.
- Aclaro que intentamos ser lo más fiel posible a las ideas y planteamientos de Stela Maris Ferrarese Capettini y Humberto Gómez, que nos parecen muy vigentes y

fundamentales como guías y referencias obligadas para la defensa, valorización y cultivo del juego. Los ajustes realizados en ambos casos, menores, responden a las exigencias indispensables de adaptar el capítulo al resto del contenido del libro.



## **EXPERIENCIA N.1. LA IMPORTANCIA DEL MUSEO DE JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES EN EL DESARROLLO CULTURAL DE LAS COMUNIDADES: MUSEO DEL JUGUETE ÉTNICO “ALLEL KUZEN”, NEUQUÉN-ARGENTINA**

### **MUSEO E INVESTIGACIÓN: MUSEO DEL JUGUETE ÉTNICO ‘ALLEL KUZEN’**

La experiencia en investigación de los Juegos tradicionales de los pueblos indoamericanos (1982) y de los pueblos africanos migrados a América (2004), permitió descubrir la existencia de juegos practicados por los pueblos originarios de América que llegaron por intercambio y/o dominación entre los propios pueblos americanos, ampliándose el universo lúdico con la invasión de algunos reinos europeos, la migración esclavizada africana y posterior. Esto exigió una profunda revisión del tema lúdico en la búsqueda de sus posibles orígenes y variaciones en la práctica propia de las transmisiones orales previas a los registros históricos, iniciada en 2010 como investigación sobre los Juegos Tradicionales del mundo.

En este trajinar investigativo se creó:

- “El Museo del Juguete Étnico ‘Allel Kuzen’, que “surge, por esfuerzo propio, en el año 2014 como un Centro Pedagógico, Cultural y de Investigación Etnolúdica para dar continuidad al trabajo de investigación de los juegos de los pueblos indígenas de América iniciado en 1982” (Museo del Juguete Étnico: 2022)

Sobre la base de la experiencia para la creación individual o colectiva de un museo del juguete o de los juegos tradicionales es importante reflexionar sobre cuál es su objetivo, propósito: ¿Ser coleccionista y mostrar los juguetes coleccionados o crear un espacio como parte de un proyecto de investigación?.

Pretendiendo, además, que la institución creada sea un espacio pedagógico, cultural y de investigación etnolúdica en la que se hallarán expuestos juguetes producto de esa investigación y de otras investigaciones con las que se ha interactuado

## REFERENCIA AL CONCEPTO TRADICIONAL

Durante años se ha debatido entre personas portadoras de cultura e investigadores/as el concepto adecuado al tema del juego.

Con el devenir de las tareas de campo hemos comprendido y reconocido la existencia de una variedad de juegos de otros lugares, llegados por diferentes medios y épocas a estas tierras americanas. Esto -coincidiendo con el concepto de mestización (Altuve 1997) respecto a los juegos mestizos- aunado a la utilización del concepto ancestral, autóctono, dimos lugar al concepto tradicional desde la perspectiva de que todos los juegos y juguetes son tradiciones de algún grupo humano.

No incluimos en estas tradiciones los juegos surgidos desde la tecnología ya que forman parte de la estructura que denominamos juguetes y juegos industriales, es decir, creados por una empresa a través de personas contratadas para tal fin y no por grupos humanos determinados desde su cultural propia o mestiza como somos la mayoría de los seres humanos actualmente (Ferrarese: 2000).

## PENSAR UN MUSEO

Un museo:

“Es el lugar donde se conservan y estudian obras y conocimientos de una civilización, así como su legado cultural. Ello implica un trabajo amplio y ambicioso, que va más allá de la simple exposición de sus contenidos ante el público, este es definido como museografía. El museo, además, se convierte en un **punto de encuentro**, donde confluyen nuevas personas, nuevas obras, nuevos legados culturales, esta constante comunicación favorece la multiplicación de intercambios y el incremento del conocimiento” (Hernández y Arroyo 2009: 2).

Un museo del juego y el juguete tradicional es un escenario de significaciones y relaciones múltiples:

- Hace referencia a una cantidad de “piezas” ubicadas en un espacio con un logo identificador, visibilizando lo que se desea mostrar / transmitir a la sociedad en donde está inserto.
- Es el espacio creado por un o una coleccionista de juguetes, los cuales son identificados y señalados con datos de utilidad al visitante.
- Es importante conservar una relación lúdica entre objetos.

- No contribuye al cultivo del descubrimiento, percepción y sentir las significaciones y relaciones, ubicar las piezas en vitrinas todas juntas sin diferenciar el tema que significa cada “juguete”: por ejemplo, ubicar patines de hielo con unos esquís originales. antiguos / modernos, trineo o ubicarlos al lado de una pelota de softbol y su guante. Son dos temas diferentes y para distintas actividades.

Un aspecto pleno de significaciones y relaciones múltiples es el histórico-espacial. Por ejemplo, señalar un conjunto de piezas reunidas en torno a la historia lúdica de una calle como puede ser el caso de un museo que se relacione con los Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle de Caldas en Colombia, los sitios lúdicos- históricos de un barrio, una ciudad. La historia lúdica del lugar, de lo migrado, de la evolución de la sociedad lúdicamente, etc. con un logo que puede ser creado por la comunidad, por un grupo. Que sea el juguete o juego que identifica el lugar, la región e incluso otras regiones del país, etc. Y tal vez realizar la aproximación del poblamiento en el lugar en el que se considera puede instalarse el museo. Contar la historia del poblamiento de la zona es también evocar aquello que niños y niñas han jugado en una época pretérita.

Lo histórico-espacial se complementa con identidad en un museo del juego y el juguete tradicional, para que las personas al recorrerlo recuerden sus propios juegos y tal vez también brinden información acerca de variantes de algún juguete o juego allí presente.

En definitiva, Pensar un museo es pensar en objetivos, su fin, es preguntarse ¿Para qué? ¿Cómo hacerlo?. Seguir el método propuesto por Lasswell para la comunicación de algo y pensar su viabilidad. “¿Quién? ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué?” (Lasswell 1985: 1-2), pero modificando parte de su fórmula: ¿Quién / quiénes desean crear un museo del juego o el juguete? ¿Qué museo crear? ¿cómo y para qué crearlo? ¿A quién dirigir el mensaje y cómo hacerlo? O sea ¿Qué efecto desea/n crear en la sociedad?

## **IDEAS: UN MUSEO EN EL DESARROLLO CULTURAL DE UNA COMUNIDAD<sup>23</sup>**

**I.- Si se desea enmarcar el museo en el desarrollo cultural del lugar, región o zona, etc., es importante considerar como parte de él al elemento económico, a la población con su modo de vida laboral, considerando el contexto histórico-geográfico**

<sup>23</sup> Comunidad como sinónimo de ciudad, pueblo, sitio rural, etc.

Por eso es recomendable:

- Analizar el ambiente y evolución de la población.
- Determinar el contexto histórico-geográfico donde se registraron una variedad y cantidad de juegos a través de la escritura.
- Determinar el contexto histórico-geográfico donde la transmisión de los juegos ha sido o sigue siendo oral y por efecto de demostración. Esta experiencia lúdica puede ser reconstruida aproximadamente por medio de una exhaustiva investigación con acompañamiento arqueológico y antropológico<sup>24</sup>.

## **II.- Construcción-elaboración de relatos de épocas**

Se puede construir-elaborar un relato de épocas ubicando diferentes juguetes con aproximación de su aparición y así ubicar al visitante en el tiempo /juguete

El museo de objetos/juguetes es un importante complemento para interpretar la historia más reciente, también contribuye con la comprensión del pasado a través de la aproximación, acercamiento, a los juegos con sus correspondiente piezas o juguetes (Ferrarese: 2020).

Por otra parte, es importante destacar que narrar la historia de un juguete implica mucho más que su simple colección. Comprende la narración:

- De su origen, modo de práctica, época e incluso la evolución en los modos de construirlo.
- Desde diferentes culturas que confeccionaron un mismo juguete de modo diverso: ese es el caso, por ejemplo, del trompo sumerio, egipcio, romano, guaraní shura japonesa, etc. Será necesario ubicar época y lugares con un mapa en la vitrina donde se encuentran las piezas o juguetes exhibidos.

## **III.- Elementos sencillos y complejos indispensables: la mayor cantidad de datos que ayuden a conocer más acerca de la pieza o juguete**

---

<sup>24</sup> En épocas anteriores, académicamente, fueron desvalorizados juguetes y juegos porque la infancia -como explica Baxter (2005)- no era concebida como importante, se consideraba que sus acciones No referenciaban información de sus pueblos o etnias y que su vida no dejaba rastros materiales de importancia arqueológica. Así se incurrió en el error académico de calificar como “objeto ritual” a toda muestra o evidencia sin explicación tecnológica y económica (Lagngley, M. y Lister, M., 2018 en Ferrarese, 2021: 6).

- En la vitrina o lugares donde se exhiben las piezas, debe aparecer la indicación escrita o esquila que señale nombre del juguete, lugar de origen y de ser posible el juego practicado con ella.
- Señalar cuáles piezas son locales, regionales, nacionales, etc.
- Registro por medio de fichas impresas y digital, dotadas de fotografías de frente, perfil y en profundidad de cada pieza o juguete. Cada ficha se enumera en forma correlativa, colocando el número al juguete ubicándolo en un aparte que no afecte su forma y sea poco visible.
- Control del juguete y su estado, prevenir roturas. A veces hay juguetes que desaparecen mágicamente durante una muestra, lo que debe señalarse en una ficha como “perdido”, “extraviado”.
- Registrar fotográficamente juegos y acciones de los juegos para poseer un registro propio y ser utilizados para realizar muestras fotográficas temporales del museo.

#### **IV.- El desarrollo cultural comunitario en, con y desde el museo**

La historia lúdica desde los primeros pobladores hasta el presente, se revaloriza y es patrimonio cultural creando un museo de juegos y juguetes tradicionales incluyendo, también, los relatos locales tradicionales constitutivos de la distracción que desde épocas inmemoriales acompañan las noches largas de invierno, tal como en algún momento lo mostraron los ancianos inuit acompañando los relatos con las confección de figuras con hilos.

Se trata de mostrar y relacionarse con objetos dotados de una doble función según el contexto en que fueron utilizados: elemento de trabajo / juguete como una honda de caza para alimentarse y a su vez para practicar puntería de manera recreativa cuyo fin último es el primero, es decir, adquirir buena puntería para obtener alimento.

Todo este patrimonio de la comunidad puede ser mostrado presentando al museo como un texto que narra la historia de los juegos tradicionales, creada por alguien o por todos/as, y pueden estar acompañados por juguetes que llegan desde otros sitios. La propuesta del juego y el juguete llevó a compartir recuperación de la conciencia histórica con otros y otras investigadores e investigadoras, jugueteros y jugueteras, personas diversas militantes de la causa del juego. Se trata de mostrar juguetes que narran historias, vidas de personas.

Otro ítem importante en la valorización cultural de la comunidad **en, con y desde el museo**, es:

- 1) Crear réplicas de los juguetes para que puedan ser utilizados durante una visita.
- 2) Organizar talleres infantiles para que se conozcan juguetes, los propios, de lugares vecinos y lejanos del país y de otras partes del mundo. Propiciando el intercambio entre investigadores/museos/jugueteros/personas militantes del juego.., que hablan de juegos y juguetes, pudiendo narrar su origen y enseñar su modo de uso.
- 3) Incorporación activa de ancianos y ancianas a la dinámica del museo. Comprende:
  - Invitarlas a compartir su historia lúdica, participar en talleres de juegos . La cultura transmitida por ellos les ayuda a ubicarse en la sociedad como parte de ella.
  - Desempeñarse enseñando juegos, en mostrar cómo se construyen los juguetes y se juega. Haciendo un registro de audio y fílmico para documentar estos saberes y preservar esa memoria colectiva que enriquece el patrimonio y personal por medio de la interacción entre generaciones y seguramente personas de diverso origen étnico y nacionalidad, considerando las poblaciones originarias y las migradas no solo en la actualidad sino en las diferentes épocas, contribuyendo al respeto entre generaciones y culturas.

La creación de un Museo del juguete y el juego tradicional permitirán el resguardo de un trozo de la historia de la lúdica, que seguramente se irá enriqueciendo con nuevos juguetes creados por medio de la inventiva infantil y adulta para ocupar las calles y veredas jugando y disfrutando la vida, interviniendo el espacio público con rayuelas, tatetí, molinos, espacios para jugar trompos. Esto puede ser una iniciativa-propuesta individual y/o colectiva adelantada por el museo, que puede ser extendida:

- A sitios en los que viven personas ancianas compartiendo con ellas el recuerdo de sus juegos en diferentes épocas de su vida, narraciones. Escuelas para diferentes infantes. Abrir el espacio al juego en el que el cuerpo es movimiento y parte de la entretención junto con diferentes aprendizajes que poseen cada juego practicado desde lo neuro motriz, psicoemocional y moral.

La importancia de tener un museo de los juegos tradicionales trasciende la perspectiva cultural de la región. Hay que pensarlo en relación a la gastronomía local, de las diferentes

culturas que componen al cuadro multiétnico y multicultural, las cuales pueden y deben ser parte de una visita al museo.

Conjuntamente con dar a conocer la cultura culinaria se pueden recuperar juegos practicados en los sectores de cosecha del café, yuca, yerba, papa, etc. Juegos infantiles creados alrededor de la comida típica local, de otras culturas que pueblan la ciudad y del país. Hacer referencia a interculturalidad en la multiculturalidad significa valorar a todas las culturas que cohabitan un espacio geográfico. Referenciar los procesos migratorios y los juegos/juguetes llegados con ellos.

Se trata del museo como escenario de inclusión masiva, fortaleciendo la identidad:

- El paisaje local de los vendedores de frutas, el lechero, el aguatero, épocas y juegos diferentes al hoy, quienes es probable que hayan sido imitados en juegos infantiles, su historia y porque no sus juegos y juguetes para enriquecer el patrimonio humano-lúdico local, regional y nacional.
- Juegos de carnaval y el sentido lúdico del carnaval paralelo con el sentido ritual. Las danzas propias de la cultura local y regional.
- Los y las artesanos/as locales con la construcción de juguetes que pueden ser vendidos en el museo, ingresando así la economía local emergiendo desde los pobladores y su trabajo.
- La construcción artesanal del juguete tradicional para la infancia local y la incorporada a la ciudad. Todo el arte local y regional que forma parte del patrimonio cultural material e inmaterial de la comunidad, ha de ser desarrollado con respeto por las tradiciones que les llegan desde los ancestros.
- Valorar la construcción de juguetes con material reciclado que no son juguetes “pobres” sino juguetes valiosos, porque ayudan a no producir tanta basura inútil y a divertirnos. El juguete con material reciclado es un juguete artesanal como todos los de ese rubro. No son juguetes industriales y son piezas únicas ya que ningún/a artesano/a puede confeccionar dos piezas iguales.
- Los juguetes efímeros o construidos con material de la naturaleza también es importante recuperarlos, a través de ellos se pueden mostrar diferentes épocas del año o estaciones climáticas anuales.

- Hay juegos como las escondidas, rondas, etc., quizás a llevarse al museo solamente en fotografías, maquetas y acciones: invitar a jugar a la comunidad.
- Muestras temporales temáticas que combinen lo culinario, tradiciones varias con lo lúdico. Los sentidos, olfato, vista, gusto, oído, tacto y las emociones presentes en el museo: festivales lúdicos en los que estén presentes la gastronomía, arte en general, etc. y así hacer un uso socioeconómico productivo sin conducir esto a una actividad competitiva que destruya la identidad y participación humana, porque generalmente pareciera que el ser humano si no compite con fines exististas no puede mostrar su arte.
- La competencia debe ser considerada un modo de ser competente en el desarrollo de un juguete, comida, cartera, etc. . No se trata de la acción para ganar algo, que siempre tiene un premio como “atractivo” para lograr la participación e inevitablemente trae aparejada consigo la trampa realizada por algún/a competidor/a o por la organización utilizando a varios/as competidores/as con el propósito de ganar su elegido o como se dice en lo cotidiano “corren con el caballo del comisario”.
- Todo hace al todo.
- Uno/a ha de ser consciente que recibe una tradición lúdica y en definitiva es valioso para todos los elementos materiales e inmateriales de la cultura y definir si su objetivo es recuperarla para no perderla, continúe su práctica y sea mostrada para que sea conocida por otras sociedades.

Es importante incorporar el turismo y cualquier actividad que se pueda crear en torno al desarrollo sostenido comunitario desde el patrimonio cultural, cuyo desarrollo también ha de ir acompañado de la estructura lasswellana: “quién lo realiza, para qué, cómo, cuándo y para quiénes”.

Si bien en torno al museo y su posibilidad económica de sustentabilidad pueden crearse asociaciones o fundaciones, se pueden asociar empresas, lo importante es mantener el rumbo del objetivo inicial. Así uno/a poseerá la claridad de su propio objetivo y el de quienes interactúan con uno/a y elegirá el camino del museo en el futuro inmediato y mediano.



## **REFLEXIONES FINALES**

Un Museo de los juguetes y juegos tradicionales es mucho más que un conjunto de lindas vitrinas mostrando piezas y exponiendo fotografías de acciones en sus paredes. Es la memoria vida de un pueblo, es un centro pedagógico y debe serlo de investigación para conocer más acerca de la historia de cada juguete exhibido y la historia lúdica de la región desde sus orígenes poblacionales hasta el futuro. Esa es su importancia para el desarrollo cultural de la comunidad, entendiendo como cultura todos los saberes de los pueblos que habitan desde épocas inmemoriales un sitio; el Museo es la herramienta para la revalorización cultural de toda la población en el respeto mutuo.

Se trata de un Museo comunitario del cual forma parte la comunidad en su desarrollo, para valorizar la historia local y por el bien de la sociedad. Es conveniente que sea sustentable, planificando 10 años: gastos de mantención del edificio; cuidado de las piezas; actividades culturales a corto y mediano plazo: exposiciones temporales, cursos, etc...

El trabajo del patrimonio cultural material e inmaterial que encierra el Museo como historia viva y en continua renovación de los juegos tradicionales de la calle, pretende lograr lograr la declaratoria de PCIM y -sobre todo- mantener la continuidad de una historia lúdica que seguramente continuará ganando las calles como una alternativa a la vida virtual lúdica.

## **EXPERIENCIA N.2. JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE, EDUCACIÓN Y COMUNIDAD: JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE, MUNICIPIO DE CALDAS, ANTIOQUIA-COLOMBIA**

### **SURGIMIENTO DE LOS JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE, EN EL MUNICIPIO DE CALDAS, ANTIOQUIA-COLOMBIA**

En 1981, a mediados del mes de octubre, durante la celebración de la Semana Cultural y la Fiesta del Niño, en el Liceo Comercial Pedro Luís Álvarez Correa (institución educativa que en 2021 tiene el mismo nombre), un grupo de educadores liderados por el sociólogo Humberto Gómez, profesor del Área de Educación Física, inició una jornada recreativa donde se incluía algunos de los juegos que hoy llamamos Juegos Recreativos de la Calle (carros de rodillos, zancos, rueda o aro, lazo o cuerda, trompo y balero).

Dada la acogida por la Comunidad Educativa, en 1982 se solicitó autorización para que los demás establecimientos educativos locales participaran en una Jornada Recreativa donde se incluyera la práctica de los juegos mencionados, a la Secretaría de Educación Departamental dirigida por el Dr. Gonzalo Arboleda, despacho que la concedió y le brindó apoyo logístico.

Para 1983 se contaba con una amplia participación de todos los establecimientos educativos tanto del ámbito urbano como rural, que unida al extenso espacio requerido por algunos juegos como los carros de rodillos, zancos, ruedas o aros y el fútbol con pelota de trapo, formó una gran concentración de personas que limitaba el libre movimiento en la zona. Esto fue motivo de evaluación, produciendo como resultado una reestructuración organizacional, creándose dos Comités:

- **Permanente:** Conformado por representantes de la Administración Municipal y del medio productivo del municipio, cuya función principal fue propiciar la consecución de diferentes tipos de recursos y su innovadora utilización.

- **Organizador:** Constituida por educadores, padres y madres de familia, estudiantes, líderes y dirigentes locales, cuya función principal fue planear, organizar y ejecutar todo el proceso que requieren los Juegos en los diferentes ámbitos.

A partir de 1984:

1) Se dividió la Comunidad Educativa en 19 grandes zonas y se agregó un día más de disfrute y concursos en los diferentes juegos por categorías, con el objetivo de satisfacer las expectativas de la comunidad participante y de los organizadores.

2) Los Juegos se han venido realizando ininterrumpidamente dotados de las siguientes dimensiones:

- **Organizacional:** Todo el montaje que requieren los Juegos.
- **Académica:** Capacitación de educadores y estudiantes que realizan el servicio Social Obligatorio, para que a su vez desarrollen talleres<sup>25</sup> con las diferentes Comunidades Educativas desde de marzo hasta junio cuando se realiza el Gran Festival Nacional.
- **Lúdica:** Participación abierta de la Comunidad, del sector urbano y rural, durante todo el proceso de preparación hasta los días del Gran Festival Nacional de los Juegos.
- **Competitiva:** Participación de una representación del Municipio (2.000 personas de ambos sexos y diferentes edades) con delegaciones de diferentes zonas del país, quienes participan tanto individual como por equipos en cada uno de los juegos puestos en contienda.

## **IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA CALLE**

La importancia de los juegos y/o juguete tradicional radica en:

- La trascendencia que tienen como alternativa de recreación popular, medio para la reivindicación de valores fundamentales, conservación de la identidad cultural y básicos para la sana convivencia en las comunidades y, además, son una herramienta pedagógica para el educador desarrollar su labor.

---

<sup>25</sup> Los talleres tienen la metodología de Fases: Socialización y Comunicación; Ambientación y Familiarización; Diseño; Construcción; Disfrute.

- La vida moderna, en el valor humanístico que encarnan al ponerse en práctica de generación en generación, construyendo y codificando sentimientos y vivencias cotidianas básicos, creando y recreando la identidad cultural de los pueblos.

Los Juegos Recreativos Tradicionales han sido una de las manifestaciones que le han dado reconocimiento al Municipio de Caldas nacional e internacionalmente, por ser el único evento lúdico tradicional en su género. En todo el proceso de los juegos participan directa como indirectamente aproximadamente 40.000 personas de diferentes edades y sexos.

### **DESTREZAS, HABILIDADES Y CAPACIDADES INDIVIDUALES Y SOCIALES, DESARROLLADOS CON LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES**

- Proporcionan placer y satisfacción.
- Permiten la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
- Favorece la descarga de energías y tensiones, facilitando la manifestación y superación de conflictos.
- Estimula el afán de superación personal de éxito-Alimenta la formación del pensamiento simbólico.
- Posibilita la adquisición del dominio corporal e intelectual.
- Beneficia la adquisición de la competencia lingüística tanto para el que escucha como para el que habla.
- Estimula la imaginación y creatividad.
- Posibilita el desarrollo del ingenio y curiosidad, base de cualquier aprendizaje.
- Incentiva el descubrimiento del placer por la búsqueda y la investigación.
- Es un medio para la transmisión de valores y pautas de comportamiento social.

### **EDICIÓN 31º: JUEGOS RECREATIVOS TRADICIONALES DE LA CALLE “UNIDOS POR CALDAS” 2021**

#### **I.- Presentación**

- La comunidad caldeña, se alista a realizar los 31º Juegos Recreativos Tradicionales de la calle, evento lúdico tradicional único en su género en el mundo, que ha venido

contribuyendo a la reivindicación de valores básicos para la sana convivencia y por ende a una mejor calidad de vida para la comunidad.

## **II.- Propósito General**

- Brindar alternativas lúdico-recreativas a toda la comunidad del contexto municipal, departamental y nacional, a través de la puesta en práctica de los Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle, como un medio de recreación popular y opción para el uso constructivo del tiempo libre, en armonía con el medio ambiente y la discapacidad
- *El juego, alimento vitaminizador de la vida.*

## **III.- Población Objeto**

- Participan de todo el proceso de realización de estos juegos, niños, jóvenes adultos y adultos mayores, de las diferentes comunidades del ámbito local, además de la participación de delegaciones del contexto departamental y nacional que puntualmente asisten a cada una de las versiones programadas.

## **IV.- Juegos presentes**

- EL CARRO DE RODILLOS
- LOS ZANCOS
- EL TROMPO O PEONZA
- LA PERINOLA O BALERO
- EL CATAPIZ
- LA VARA DE PREMIO
- LA RUEDA O ORO
- LA CUERDA
- LA GOLOSA
- VUELTA A CALDAS CON TAPAS DE GASEOSAS
- RONDAS
- CIEN PIES
- BOLAS O CANICAS
- COMETAS
- YOYOS

- LAZ O
- PATINETA

#### **V.- Descripción de los principales beneficiarios**

- Se beneficiarán alrededor de catorce (14) instituciones educativas del Municipio de Caldas, unas veinte (25) poblaciones a nivel Departamental y Nacional.
- Unas 25.000 personas: Niños, jóvenes, adultos y comunidad en situación de discapacidad.

#### **VI.- Marco Legal de los Juegos Recreativos Tradicionales de la Calle**

En virtud del Acuerdo No 065 de 2004, del Honorable Concejo Municipal y el Decreto Reglamentario N. 016 de enero 31 de 2007, en su Artículo Tercero se establece que: el Alcalde constituirá un Comité Organizador conformado por:

- El Alcalde quien lo preside
- Secretario de Educación quien lo coordina y hace las veces de Secretario.
- Secretario de Hacienda.
- Director de Núcleo Educativo o el que haga sus veces.
- Gerente del o Representante Legal del INDEC.
- Un Representante de la Caja de Compensación Familiar (COMFAMA)
- Un Directivo Docente (Sector Oficial)
- Un Educador del Área de Educación Física.
- Un Representante del Comercio Organizado.
- Un Representante del Sector de la Salud (Hospital).

#### **VII.- ¿Quiénes han apoyado logística y económicamente?**

- COMFAMA (Caja de Compensación Familiar) / INDEPORTES ANTIOQUIA / SEDUCA / IDEA / COLDEPORTES NACIONAL / BENEDAN / ASAMBLEA DEPARTAMENTAL / CONCEJO MUNICIPAL / CONFIAR / COOTRAFA / BANCOLOMBIA / EL COLOMBIANO / NACIONAL DE CHOCOLATES / LOCERIA COLOMBIANA / COOPERATIVA DE BELEN

## **BIBLIOGRAFÍA**

ACUÑA D. Ángel. (2006). **La carrera de bola y ariweta rarámuri en la Sierra Tarahumara**. Revista de Antropología Experimental N. 6, 2006. Texto 1. Universidad de Jaén-España. Pp.1-19.

AFP. (2021). *Cronología de la fallida Superliga europea, el proyecto que casi cambia el fútbol*. París. En <https://www.eluniverso.com/deportes/futbol/cronologia-de-la-fallida-superliga-europea-el-proyecto-que-casi-cambia-el-futbol-nota/> . Consulta: 21-05-21.

AGENCIA IP GOBIERNO DE PARAGUAY. (2017). *Ibirroja Indígena avanza con paso firme en torneo mundial*. La Asunción. En <https://www.ip.gov.py/ip/albirroja-indigena-avanza-con-paso-firme-en-torneo-mundial/6-julio>. Consulta: 31-07-21.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2020a). **Deporte, Sociología, Ideología, Política, Poder y Globalización**. Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos “Dr. Gastón Parra Luzardo”, de la Universidad del Zulia (CEELA de LUZ), de Maracaibo-Venezuela y Asociación Panamericana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales (APJDAT), en Lima-Perú. Pp.82.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2020b). **Deporte, poder, globalización y Sociología Política**. Serie Sociología Política del Deporte, desde América Latina y El Caribe. Volumen Uno. CEELA de LUZ-Maracaibo y APJDAT-Lima. Pp.234.

ALTUVE MEJÍA, Eloy (2019). **Papel del deporte en la irrupción fascista en Brasil 2018: ¿Cómo el deporte fue convertido en elemento importante de la campaña de Bolsonaro? ¿De qué forma el Mundial de Fútbol y Juegos Olímpicos contribuyeron con la destitución de Dilma Rouseff, el punto de quiebre de la democracia?**. ATHLOS. Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte International Journal of Social Sciences of Physical Activity, Game and Sport. Vol XVI-Año VIII. Madrid. Enero. Pp.119-182.

ALTUVE M. Eloy. (2018a). **Juego latinoamericano, educación física, curriculum y educación**. Saberes Andantes Revista de Educación. Vo1. N. 5. Centro de Formación e



Investigación de Fe y Alegría. Quito-Ecuador: Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social Fe y Alegría Ecuador. Pp. 12-36.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2018b). **Globalización, neoliberalismo, política pública y poder. Papel del deporte en el retorno del proyecto neoliberal.** Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos “Dr. Gastón Parra Luzardo”, de la Universidad del Zulia (**CEELA de LUZ**), de Maracaibo-Venezuela. Quito: Centro de Investigaciones y Estudios del Deporte (CIED). Pp.623.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2016a). **Deporte, globalización y política.** Medellín: Editorial Kinèsis.Pp.273.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2016b). **Estado, deporte, globalización y protesta social ¿Otro deporte es posible?.** EN FOCO: Sociología del Deporte en el año olímpico de Brasil, Volumen 25, N.2, Espacio Abierto, Cuaderno Venezolano de Sociología. Universidad del Zulia (**LUZ**). Maracaibo: Fondo Editorial Serbiluz. Pp. 5-30.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2011). **Metodología y análisis de la política pública. Caso deporte. Venezuela 1999-2010.** Maracaibo: Ediciones del Vice-Rectorado Académico de la Universidad del Zulia. Pp. 120.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2009). **Deporte: ¿Fenómeno natural y eterno o creación sociohistórica?.** Revista Espacio Abierto, Cuaderno Venezolano de Sociología, Vol. 18, N.1, Universidad del Zulia. Maracaibo: Ediciones Astro Data. Pp. 7-29.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2002). **Deporte: Modelo perfecto de globalización.** Centro CEELA de LUZ. Maracaibo: Imprenta Internacional. Pp.263.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (2000). **Deporte, globalización e integración en América Latina.** CEELA de LUZ. Maracaibo: EdiLUZ. Pp.80

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (1997). **Juego, historia, deporte y sociedad en América Latina.** CEELA de LUZ. Maracaibo: EdiLUZ. Pp.150.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (1995). **Educación Física, Deporte y Recreación**. Colección Procesos Educativos. N.9. Caracas-Venezuela: Fe y Alegría. Pp. 48.

ALTUVE MEJÍA, Eloy. (1992). **Educación, Educación Física y Juegos Tradicionales**. Maracaibo: Ediciones Astrodata. Pp.128.

ALTUVE MEJÍA, Eloy y GÓMEZ, Summar. (2018). **Fisonomía de la Empresa Deportiva Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (EDTEE)**. En Globalización, neoliberalismo, política pública y poder. Papel del deporte en el retorno del proyecto neoliberal. Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos “Dr. Gastón Parra Luzardo”, de la Universidad del Zulia (**CEELA de LUZ**)-Maracaibo. Quito: Centro de Investigaciones y Estudios del Deporte (CIED). Pp. 75-161.

ALQUIER, Jean-Christophe. (2022). *Michel Platini denuncia a Gianni Infantino por "tráfico de influencias"*. España. En <https://www.sport.es/es/noticias/futbol-internacional/michel-platini-denuncia-gianni-infantino-13479900>. Consulta: 04-06-22.

ÁLVAREZ, Ángel. (2021). *La nueva estrategia de la Superliga contra la UEFA*. Barcelona. En [https://www.culemania.com/palco/nueva-estrategia-superliga-contra-uefa\\_528429\\_102.html](https://www.culemania.com/palco/nueva-estrategia-superliga-contra-uefa_528429_102.html). Consulta: 08-09-21.

ANALUIZA A., Edison (Tarpuk); LARA CHALÁ, Lilia y MENDOZA YÉPEZ, Marlene Margarita. (2017). *Los Juegos Populares y su aporte didáctico en las clases de Educación Física*. EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 8, N. 44. Enero-Febrero. Jaén-España. En [https://emasf.webcindario.com/Los\\_juegos\\_populares\\_y\\_su\\_aporte\\_didactico\\_a\\_las\\_clases\\_de\\_EF.pdf](https://emasf.webcindario.com/Los_juegos_populares_y_su_aporte_didactico_a_las_clases_de_EF.pdf). Consulta: 09-10-18.

A.R. (2021). *Italia-Argentina, reclamo de la unión entre UEFA y Conmebol y advertencia para la FIFA*. Madrid. En [https://www.elconfidencial.com/deportes/futbol/2021-09-29/italia-argentina-uefa-conmebol-fifa-advertencia\\_3297664/](https://www.elconfidencial.com/deportes/futbol/2021-09-29/italia-argentina-uefa-conmebol-fifa-advertencia_3297664/). Consulta: 26-10-21.

BALLY, Gustav (1964). *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de Cultura Económica.

BAXTER JE (2005). **The Archeology of Childhood: Children, Gender, and Material Culture**. Lanham, MD: AltaMira Press.

BBCMUNDO. (2016). *El ambicioso plan con el que China quiere convertirse en una superpotencia del fútbol en 2050*. Londres. En [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/04/160411\\_plan\\_china\\_superpotencia\\_futbol\\_2050\\_dgm](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2016/04/160411_plan_china_superpotencia_futbol_2050_dgm). Consulta: 25-05-20.

BECERRA C., NARCISA E. (2011). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo motriz de niños/as del primer año de Educación Básica de la ciudad de Quito, sector Chillogallo*. Quito. En <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/214/1/T-UCE-0010-35.pdf>. Consulta: 05-10-18.

BERON Mónica, MAGRASSI Guillermo y RADOVICH Juan. (1982). **Los juegos indígenas**. En: Los juegos indígenas y otras diversiones. Tomo I. Centro Editor de América Latina-Argentina. Pp.140.

BLANCO Veneranda. (2012). *Teorías del Juego*. En <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/> Consulta: 05-10-18.

BROHM, Jean-Marie. (1982). **Sociología Política del Deporte**. México: Fondo de Cultura Económica. Pp.189.

CALZADILLA, J. (1979). **La aerodinámica de los papagayos**. En: Los Navegantes de Colores. Caracas: La Huella-Tecnicolor. Pp.159.

CANEQUE Hilda. (1991). **Aproximaciones teóricas al tratamiento del juego**. En Juego y Vida. La conducta lúdica en el niño y en el adulto. Buenos Aires: Editorial El Ateneo. Pp. 161.

CÁRDENAS Henry. (2017). *Panamá suma 13 medallas en Juegos Mundiales de Pueblos Indígenas*. Panamá. En [https://www.prensa.com/deportes/Panama-Juegos-Mundiales-Pueblos-Indigenas\\_0\\_4796520317.html](https://www.prensa.com/deportes/Panama-Juegos-Mundiales-Pueblos-Indigenas_0_4796520317.html). Consulta: 10-10-20.

CARNÉ, Jordi. (2021). *La estrategia "a prueba de bombas" de la Superliga contra la UEFA*. España. En <https://www.sport.es/es/noticias/superliga-europea/estrategia-prueba-bombassuperliga-uefa-12036455>. Consulta: 08-09-21.

CARRETERO, Álvaro. (2019). *Anta, Li Ning y Xtep: los tres colosos chinos que en Europa nadie conoce*. Madrid. En <https://www.palco23.com/equipamiento/anta-li-ning-y-xtep-lostres-colosos-chinos-que-en-europa-nadie-conoce>. Consulta: 08-11-21.

CASTAÑEDA, Ángela. (2021). *La Superliga gana otra batalla: no se admite el recurso de la UEFA y podrá personarse en el caso*. Madrid. En [https://www.elespanol.com/deportes/futbol/20210713/superliga-batalla-no-admite-recursouefa-personarse/596191554\\_0.html](https://www.elespanol.com/deportes/futbol/20210713/superliga-batalla-no-admite-recursouefa-personarse/596191554_0.html). Consulta: 14-07-21.

CASTRO, Rodrigo. (2009). *Capitalismo y medicina: los usos políticos de la salud*. Revista Ciencia Política, Vol. 4, N. 7. Colombia. En <http://revistas.unal.edu.co/index.php/cienciapol/article/view/16250>. Consulta: 07-11-19.

CENTRO DE INFORMES (2021). *La Eurocámara rechaza "competiciones disidentes" como la Superliga frente a un modelo de deporte basado en valores*. Argentina. En [https://www.centrodeinformes.com.ar/uelaeurocamararechazacompeticionesdisidentescomolasuperligafrente aun modelode deporte basado en valores/?utm\\_source=rss&utm\\_medium=rss&utm\\_campaign=uelaeurocamararechazacompeticionesdisidentescomolasuperligafrente-a-un-modelo-de-deporte-basado-en-valores](https://www.centrodeinformes.com.ar/uelaeurocamararechazacompeticionesdisidentescomolasuperligafrente aun modelode deporte basado en valores/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=uelaeurocamararechazacompeticionesdisidentescomolasuperligafrente-a-un-modelo-de-deporte-basado-en-valores). Consulta: 27-10-21.

COFFRINI, Fabrice. (2021). *Superliga: la UEFA se siente respaldada por los gobiernos europeos*. España. En [https://as.com/futbol/2021/11/30/internacional/1638290757\\_823998.html](https://as.com/futbol/2021/11/30/internacional/1638290757_823998.html). Consulta: 02-12-21.

CONMEBOL. (2021). *CONMEBOL y UEFA amplían su cooperación*. Paraguay. En <https://www.conmebol.com/es/conmebol-y-uefa-amplian-su-cooperacion>. Consulta: 26-10-21.

CONSEJO NACIONAL INDIO DE VENEZUELA CONIVE). (2010). *Anzoátegui: creado Departamento de Deporte Indígena*. Caracas. En. <http://www.aporrea.org/poderpopular/n149643.html>. Consulta: 17-10-11.

CONSEJO SUPERIOR DE DEPORTES. (2017). *Plan(A+D) Integral para la Actividad Física y el Deporte*. Madrid. En <http://www.planamasd.es/sites/default/files/recursos/libro-plan-a+d.pdf>. y <http://www.lamoncloa.gob.es/espana/eh15/culturaydeporte/Documents/Plan%20A+D.pdf>. Pp. 172. Consulta: 25-04-17; 25 y 26-04-22.

**CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA**. Gaceta Oficial No. 5453, 24 de Marzo 2002.

CÓRDOVA, Armando. (1997). **Prólogo de: Una proposición de análisis socio-histórico para el juego y el deporte en América Latina**. Revista Cuadernos Latinoamericanos N.15. Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos “Dr. Gastón Parra Luzardo” de la Universidad del Zulia (**CEELA de LUZ**). Maracaibo: EdiLUZ. Pp.7-39.

DEFENSA CENTRAL. (2021). *La Superliga pasa al ataque: habrá demanda contra UEFA y FIFA que puede ser millonaria*. En [https://www.defensacentral.com/real\\_madrid/1635177017-la-superliga-pasa-alataquehabrademanda-contra-uefa-y-fifa-que-puede-ser-millonaria](https://www.defensacentral.com/real_madrid/1635177017-la-superliga-pasa-alataquehabrademanda-contra-uefa-y-fifa-que-puede-ser-millonaria). Consulta: 26-10-21.

DERECHOS HUMANOS. (2017). *Fundación Acción Pro Derechos Humanos. Constitución Española*. Madrid. En <http://www.derechoshumanos.net/constitucion/index.htm#A43>. Consulta: 26-04-17.

DRAE. (2020a). *Juego*. Madrid. En <https://dle.rae.es/juego> Consulta: 15-09-20.

DRAE. (2020b). *Jugar*. Madrid. En <https://dle.rae.es/jugar#MaeD6rF>. Consulta: 15-09-20.

DUNBAR, Graham. (2021). *Clubes europeos, 'unidos' contra políticas de FIFA y UEFA*. San Diego. En <https://www.sandiegouniontribune.com/en-espanol/noticias/story/2021-09-07/clubes-europeos-unidos-contra-politicas-de-fifa-y-uefa>. Consulta: 08-09-21.

EFE. (2022a). *Michele Platini, denuncia a GIANNI INFANTINO por " tráfico activo de influencias"*. Madrid. En <https://www.ecuavisa.com/estadio/internacional/michel-platini-denuncia-a-gianni-infantino-por-trafico-activo-de-influencias-FE1547777>. Consulta: 04-06-22.

EFE. (2022b). *Superliga: la jueza da vía libre a la UEFA para sancionar a Madrid, Barcelona y Juventus*. Madrid. En <https://www.marca.com/futbol/2022/04/21/626130a1ca4741c3508b45b8.html>. Consulta: 05-05-22.

EFE. (2021). *JP Morgan, financiador de la Superliga: "Claramente juzgamos mal cómo sería visto este acuerdo"*. Madrid. En <https://www.marca.com/futbol/2021/04/23/60829830268e3e517d8b461e.html>. Consulta: 22-05-21.

EL COMERCIO. (2022). *La FIFA aclara que no ha propuesto un Mundial bienal, pero es viable*. Ecuador. En <https://www.elcomercio.com/deportes/futbol/fifa-propuesta-mundial-bienal-viable.html>. Consulta: 04-05-22.

EL CRONISTA. (2019). *Cual-es-el-plan-de-China-para-crear-su-propio-Messi-y-liderar-elfutbol-mundial-en-2050*. España. En <https://www.cronista.com/especiales/Cual-es-el-plan-de-Chinapara-crear-su-propio-Messi-y-liderar-el-futbol-mundial-en-2050201901070057.html>. Consulta: 25-05-20.

EL PAÍS CR. (2021). *Federación Deportiva de los Pueblos Indígenas organiza Juegos Deportivos Nacionales Ancestrales*. San José. En <https://www.elpais.cr/2021/08/11/federacion->

deportiva-de-los-pueblos-indigenas-organiza-juegos- deportivos- nacionales-ancestrales/.  
Consulta: 10-09-21.

EL UNIVERSO. (2021a). *El Comité Olímpico Internacional considera perjudicial el Mundial Bienal de la FIFA*. Quito. En <https://www.eluniverso.com/temas/fifa>. Consulta 22-10-21.

EL UNIVERSO. (2021b). *A organizadores del Tour de Francia les preocupa el proyecto de FIFA para realizar el Mundial cada dos años*. Quito. En <https://www.eluniverso.com/deportes/otros-deportes/a-organizadores-del-tour-defrancia-les-preocupa-el-proyecto-de-fifa-por-realizar-el-mundial-cada-dos-anos-nota/>. Consulta 22-10-21.

EN LA ESCUELA DE MABEL. (2011). *Contenidos de Programa de Educación Física 1, 2, 3, 4, 5 y 6 grados CBN*. Caracas. En: <http://www.enlaescuelademabel.com/curriculo-basico-nacional/programas-de-educacion-fisica.php>; <http://www.enlaescuelademabel.com/wp-content/2011/05/Contenidos-de-Educación-Física-2°.pdf>; <http://www.enlaescuelademabel.com/wp-content/2011/05/Contenidos-de-Educación-Física-3°.pdf>; <http://www.enlaescuelademabel.com/wp-content/2011/05/Contenidos-de-Educación-Física-4°.pdf>; <http://www.enlaescuelademabel.com/wp-content/2011/05/Contenidos-de-Educación-Física-5°.pdf>; <http://www.enlaescuelademabel.com/wp-content/2011/05/Contenidos-de-Educación-Física-6°.pdf>. Consulta: 10 al 12-06-21.

ENRÍQUEZ Celso. (1959). **Los deportes en la época pre-hispánica**. Universidad de La Habana.

ESPN. (2021a). *Superliga: Cuatro mil millones de dólares, el financiamiento del banco JP Morgan*. Connecticut. En [https://www.espn.com.ec/futbol/nota/\\_/id/8497746/superliga-europea-banco-jp-morgan-confirma-financiamiento-clubes](https://www.espn.com.ec/futbol/nota/_/id/8497746/superliga-europea-banco-jp-morgan-confirma-financiamiento-clubes) Consulta: 22-05-21.

ESPN. (2021b). *Todo lo que hay que saber sobre el proyecto de FIFA para hacer el Mundial cada 2 años*. Connecticut. En [https://www.espn.com.ec/futbol/mundial/nota/\\_/id/9271014/necesitas-saber-proyecto-fifa-mundial-copa-del-mundo-cada-dos-anos-bienal-uefa-conmebol-guia](https://www.espn.com.ec/futbol/mundial/nota/_/id/9271014/necesitas-saber-proyecto-fifa-mundial-copa-del-mundo-cada-dos-anos-bienal-uefa-conmebol-guia) Consulta: 24-10-21.

ESTE, Arnaldo. (1983). **Una Escuela para la gente, una universidad para Venezuela**. Colección Extensión. Universidad Central de Venezuela. Caracas-Venezuela.Pp.42.

EURO NEWS. (2015). *Color y también protestas en la inauguración de los primeros Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas*. Francia. En <https://es.euronews.com/2015/10/24/color-y-tambien-protestas-en-la-inauguracion-de-los-primeros-juegos-mundiales>. Consulta: 10-07-21.

FERNÁNDEZ, Juan P. (1726). *Las misiones de indios chiquitos que en el Paraguay tienen los padres de la Compañía de Jesús*. Publicado por Good Press en 2020. En [https://books.google.com.ec/books?id=gw7TDwAAQBAJ&pg=PT38&lpg=PT38&dq=juego+de+pelota+de+indios+de+Chiquitos&source=bl&ots=5kM6CcktF6&sig=ACfU3U2hS34Y834kMlkfzZMkpzOe\\_rGb3A&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjF3d\\_mnKHsAhWPjVvKHtBPCMwQ6AEwGnoECAIQAg#v=onepage&q=juego%20de%20pelota%20de%20indios%20de%20Chiquitos&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=gw7TDwAAQBAJ&pg=PT38&lpg=PT38&dq=juego+de+pelota+de+indios+de+Chiquitos&source=bl&ots=5kM6CcktF6&sig=ACfU3U2hS34Y834kMlkfzZMkpzOe_rGb3A&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjF3d_mnKHsAhWPjVvKHtBPCMwQ6AEwGnoECAIQAg#v=onepage&q=juego%20de%20pelota%20de%20indios%20de%20Chiquitos&f=false). Consulta: 15-10-20.

FERRARESE CAPETTINI, Stela Maris. (2021). *La importancia del Museo de Juegos y Juguetes Tradicionales en el desarrollo cultural de las comunidades*. (Documento Inédito). Neuquén-Argentina. Pp.10. Consulta: 30-04-22.

FERRARESE CAPETTINI, Stela Maris. (2021) **El juego infantil en los pueblos recolectores cazadores de la Patagonia**. Parte primera. Argentina (En prensa)

FERRARESE CAPETTINI, Stela Maris. (2020). **Estudio etnolúdico del dado hallado en la cueva de Haichol y el uso del tiempo libre en ese contexto**. Provincia del Neuquén. Planeta Color. Argentina



FERRARESE CAPETTINI, Stela Maris. (2000). **El juego como proceso en la construcción de la identidad. El caso de los niños mapuche de la ciudad de Neuquén.** Tesis para grado de Magister en Ciencias de la Comunicación. UFRO. Argentina

FIFA. (2022). 72° Congreso de la FIFA. Suiza. <https://www.fifa.com/es/about-fifa/congress/media-releases/72-o-congreso-de-la-fifa-doha>. Consulta: 06-04-2022.

FONTRODONA, Marc. (2016). *Snap y Anytime, entre las 100 franquicias más rentables del mundo.* En <http://www.cmdsport.com/esencial/cmd-fitnessgym/snap-fitness-anytime-100-franquicias-mas-rentables-mundo/>. Consulta: 07-04-17.

GARCÍA BLANCO, Saúl. (1995). *Sobre el concepto de juego.* Facultad de Educación. Universidad de Salamanca. © Ediciones Universidad de Salamanca Aula, 7. En [https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre\\_el\\_concepto\\_de\\_juego.pdf;jsessionid=B559DF1244E17CD86C07A426EA9916FB?sequence=1](https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf;jsessionid=B559DF1244E17CD86C07A426EA9916FB?sequence=1) .Consulta: 20-09-20. Pp. 125-132.

GARCÍA SÁNCHEZ, Rafael. (2019). *Historia del juego como ocio y las artes.* México. Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas. Vol. 41, N.114. Epub 20-2-2020. En [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-12762019000100008](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-12762019000100008). Consulta: 20-09-20.Pp.30.

GOBIERNO DE PERÚ. (2015). *Pasquenos presentes en “I Juegos Mundiales de Pueblos Indígenas” Brasil 2015.* Lima. En <https://www.gob.pe/institucion/ipd/noticias/198480-pasquenos-presentes-en-i-juegos-mundiales-de-pueblos-indigenas-brasil-2015> Consulta: 29-09-20.

GÓMEZ, Humberto. (2021). *¿Cómo surgieron los Juegos Recreativos Tradicionales de las de La Calle en el Municipio de Caldas Antioquia.* (Documento Inédito). Pp.3. Consulta: 01-05-22.

GÓMEZ, Humberto. (2021). *31º Juegos Recreativos Tradicionales de La Calle “Unidos por Caldas”*. 24 Diapositivas. Consulta: 02-05-22.

GUMILLA, José. (1968). **Tribus indígenas del Orinoco**. Caracas-Venezuela: Ediciones Culturales. Pp.84.

HERNÁNDEZ, Santos. (1876). **Juegos de los Niños en las Escuelas y Liceos**. Madrid: Casa Editorial Saturnino Calleja Fernández.

HERNÁNDEZ, Ricardo. (2017). *¿Qué son los Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas? México*. En <https://www.sopitas.com/deportes/que-son-juegos-mundiales-pueblos-indigenas-2017/>. Consulta: 20-09-20.

HERNÁNDEZ y SÁNCHEZ B., Mario. (1959). **El juego de pelota ritual en las sociedades pre-hispánicas de América**. En Ciltius, Altius, Fortius. Revista del Comité Olímpico Español. Tomo Primero. Fascículo 2. Madrid.

HERNÁNDEZ VÁZQUEZ, Manuel y ARROYO PARRA, Matilde. (2009). **Museo del Juego**. Madrid. Pp. 39.

HOSTELTUR. (2015). *Brasil espera atraer 100.000 turistas con los Juegos Mundiales Indígenas*. Madrid. En [https://www.hosteltur.com/lat/126900\\_brasil-espera-atraer-100000-turistas-juegos-mundiales-indigenas.html](https://www.hosteltur.com/lat/126900_brasil-espera-atraer-100000-turistas-juegos-mundiales-indigenas.html). Consulta: 28-09-21.

IBARRA, Cynthia. (2019). *Juegos Autóctonos y Tradicionales*. México. En <https://www.gaceta.unam.mx/juegos-autoctonos-y-tradicionales/>. México. Consulta: 28-09-21.

INSTITUTO GLOBAL DEL BIENESTAR o GLOBAL WELLNESS INSTITUTE (GWI). (2020). *Patrocinantes de la Industria del Bienestar*. Miami. En <https://globalwellnessinstitute.org/get-involved/research-sponsor/>. Consulta: 04-06-20.

INSTITUTO GLOBAL DEL BIENESTAR o GLOBAL WELLNESS INSTITUTE. (GWI). (2019). *Conoce los resultados de la investigación de la industria del bienestar*. Miami. En <https://bewe.io/blog/conoce-los-resultados-de-la-investigacion-de-la-industria-del-bienestar/>. Consulta: 04-06-20.

INSTITUTO GLOBAL DEL BIENESTAR o GLOBAL WELLNESS INSTITUTE (GWI). (2018a). *Estadísticas y hechos de la industria del bienestar*. Miami. En <https://globalwellnessinstitute.org/press-room/statistics-and-facts/>. Consulta: 04-06-20.

INSTITUTO GLOBAL DEL BIENESTAR o GLOBAL WELLNESS INSTITUTE (GWI). (2018b). *Economía global del turismo de bienestar*. Miami. En <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/global-wellness-tourism-economy/>; <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/global-wellness-tourism-economy/>; <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/asia-pacific-wellness-tourism/>; <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/europe-wellness-tourism-economy/>; <https://globalwellnessinstitute.org/industry-research/mena-wellness-tourism/>. Consulta: 04-06-20.

INSTITUTO LULA. (2017). *Deporte, salud y ciudadanía. El deporte se aprende en la escuela. La salud. Un segundo tiempo mejor. Formando campeones. Mayor programa de patrocinio: Bolsa Atleta. Beca para quienes tienen chance. Mil millones de reales para hacer un coleccionador de medallas. ¿No estará Brasil olvidándose del deporte para la población invirtiendo sus pocos recursos en el deporte de alto rendimiento?. Incentivo al deporte. Empresas estatales refuerzan patrocinios. Nuevos tiempos para el deporte. Bom Senso Futebol Clube. Modernización de la gestión deportiva*. Brasil. En: <http://www.brasildamudanca.com.br/es/print/6680>, [http://www.brasildamudanca.com.br/es/esportes/por-un-segundo-tiempo-mejor\\_2](http://www.brasildamudanca.com.br/es/esportes/por-un-segundo-tiempo-mejor_2), [http://www.brasildamudanca.com.br/es/esportes/preguntas-frecuentes\\_2](http://www.brasildamudanca.com.br/es/esportes/preguntas-frecuentes_2), [http://www.brasildamudanca.com.br/es/esportes/mil-millones-de-reales-para-hacer-de-brasil-un-coleccionador-de-medallas\\_2](http://www.brasildamudanca.com.br/es/esportes/mil-millones-de-reales-para-hacer-de-brasil-un-coleccionador-de-medallas_2), <http://www.brasildamudanca.com.br/es/print/6684>; <http://www.brasildamudanca.com.br/es/print/6687>. Consulta: 23-12-17.

INVESTINGEUR/ USD. (2017). *Euro Dólar estadounidense*. Islas Vírgenes. En <https://es.investing.com/currencias/eur-usd-historical-data>. Consulta: 09-04-17.

KLEINMAN, Zoe. (2021). *Eurocopa 2020: qué hay detrás del aluvión de marcas chinas que patrocinan el torneo europeo*. Londres. En <https://www.bbc.com/mundo/noticias-57711009>. Consulta: 05-07-21.

LARA, Tomé (2016). *El trío del momento: tejidos, tecnología y deporte*. Madrid. En [http://www.elespanol.com/estilo/moda/20160705/137736428\\_0.html](http://www.elespanol.com/estilo/moda/20160705/137736428_0.html). Consulta: 10-04-17.

LASSWELL. H. (1985) **Estructura y función de la comunicación en la sociedad**. En Moragas Spá, M. *Sociología de la comunicación de masas, tomo II*, Gustavo Gilli. Pp.10.

LATINOL (2017). *Gran actuación de Panamá en los Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas*. Panamá. En <https://www.latinol.com/deportes/gran-actuacion-de-panama-en-los-juegos-mundiales-de-los-pueblos-indigenas/57105.html>. Consulta: 14-11-20.

LA VANGUARDIA. (2021). *Nace una nueva competición entre los campeones de Europa y Sudamérica*. Barcelona. En <https://www.lavanguardia.com/deportes/futbol/20210928/7753511/uefa-conmebolargentina-italia.html>. Consulta: 26-10-21.

LEVORATTI, A. (2017). *El deporte en el Estado Nacional: Continuidades y rupturas (Argentina, 1989-2015)*. Revista Materiales para la Historia del Deporte. N.15-2017. Universidad Pablo Olavide: Sevilla-España. En [https://www.upo.es/revistas/index.php/materiales\\_historia\\_deporte/article/view/2424/2111](https://www.upo.es/revistas/index.php/materiales_historia_deporte/article/view/2424/2111). Consulta: 04-01-18.

LEXDOCS. (1988). *Constitución Política de la República Federativa de Brasil*. Brasil. En <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/br/br117es.pdf>. Consulta: 04-01-18

**LEY ORGÁNICA DE DEPORTE, ACTIVIDAD FÍSICA Y EDUCACIÓN FÍSICA (LODAFEF)**. Gaceta Oficial N° 39.741 del 23 de agosto 2011. Caracas

**LEY ORGÁNICA DE PUEBLOS Y COMUNIDADES INDÍGENAS (LOPCI).** Gaceta Oficial N. 38.344, del 27 de diciembre 2005. Caracas

LOOR BONILLA, Víctor. (2021). *Oficial: Nace la Superliga europea*. Guayaquil. En <https://studiofutbol.com.ec/2021/04/18/oficial-nace-la-superliga-europea/>. Consulta: 22-05-21.

LÓPEZ CANTOS, Ángel. (1992). **Juegos, Fiestas y Diversiones**. Madrid: Editorial MAPFRE. Pp.332.

MACHICOTE José E. (1994). **Actividades, juegos y deportes indígenas**. Asociación de Profesionales de la Educación Física. Rosario-Argentina. Pp. 223.

MARCA. (2021). *Los ministros de deportes de la UE aprueban por unanimidad el modelo de gobernanza de la UEFA*. España. En [https://www.marca.com/futbol/futbolinternacional/2021/11/30/61a65cda22601d6d078b456c.html?intcmp=MNOT23801&s\\_kw=2](https://www.marca.com/futbol/futbolinternacional/2021/11/30/61a65cda22601d6d078b456c.html?intcmp=MNOT23801&s_kw=2). Consulta: 02-12-21.

MARCA. (2016). *El plan de China para convertirse en la potencia mundial del fútbol*. Madrid. En <https://www.marca.com/futbol/liga-china/2016/04/11/570bb60f46163f89708b4642.html>. Consulta: 25-05-20.

MARTÍNEZ, Catherine. (2017). *15 Juegos Tradicionales del Ecuador de Niños y Adolescentes*. En <https://www.lifeder.com/juegos-tradicionales-ecuador/>. Consulta: 09-10-18.

MARTINEZ C., Raúl. (1968a). **Viejos juegos de los indios mocovíes**. Etnobiológica, N.2, enero. Universidad Nacional del Nordeste. Facultad de Agronomía y Veterinaria. Corrientes. República de Argentina. Pp.31.

MARTINEZ C. Raúl. (1968b). **Juegos y deportes de los indios guaraníes de Misiones**. Etnobiológica, N.6, marzo. Universidad Nacional del Nordeste. Facultad de Agronomía y Veterinaria. Corrientes. República de Argentina. Pp.30.

MARTINEZ C. Raúl. (1968c). **Algunos juegos de los indios vilelas**. Etnobiológica, N.5, marzo. Universidad Nacional del Nordeste. Facultad de Agronomía y Veterinaria. Corrientes. República de Argentina. Pp.19.

MENDOZA Wulliam. (2011). **Prólogo a Metodología y Análisis de la Política Pública. Propuestas. Caso Venezuela Deporte 1999-2010**. Colección Textos Universitarios. Maracaibo: Ediciones del Vice-Rectorado Académico de la Universidad del Zulia. Pp.9-13.

MILLÁN, Alejandro. (2021). *Superliga europea: 3 claves para entender por qué naufragó el proyecto de 12 de los clubes más poderosos del fútbol*. Londres. En <https://www.bbc.com/mundo/deportes-56833712> . Consulta: 22-05-21.

MINGOB. (2018). *MINGOB entregó estandarte de Juegos Indígenas Ancestrales de Panamá*. Panamá. En <https://www.mingob.gob.pa/mingob-entrego-estandarte-de-juegos-indigenas-ancestrales-de-panama/>, Consulta: 19-09-21.

MINISTERIO DE DESARROLLO SOCIAL. PRESIDENCIA DE LA NACIÓN. ARGENTINA. (2008). *Plan Nacional de Deporte Social 2008-2012*. Buenos Aires. En <https://www.desarrollosocial.gob.ar/wp-content/uploads/2015/08/2.-Plan-Nacional-de-Deporte-2008-2012.pdf>. Consulta: 13-11-2016.

MINISTERIO DE DESARROLLO SOCIAL. SECRETARIA DE DEPORTE. ARGENTINA. (2013). *Plan Nacional de Deporte Social 2013-2016*. Buenos Aires. En <https://www.desarrollosocial.gob.ar/wp-content/uploads/2015/08/2.-Plan-Nacional-de-Deporte-Social-2013-2016.pdf>. Consulta: 13-11-2016.

MINISTERIO DEL DEPORTE DE BRASIL. (2015). *Secretaría Nacional de Deporte de Alto Rendimiento. Plan Brasil Medallas. Centro de Iniciación del Deporte. Red Nacional de Tratamiento. Bolsa Atleta. Juegos Escolares. Secretaría Nacional de Deporte, Educación, Ocio e Inclusión Social. Segundo Tiempo. Deporte en la Escuela. Deporte y Ocio. Competiciones y Eventos de Deporte y Ocio. Juegos de Pueblos Indígenas. Red CEDES. Secretaría Nacional de Fútbol y Defensa de los Derechos de los Fanáticos. Legislación*.

*Fútbol Femenino. Torcida Legal. Gobierno de la Copa 2014. Estadio. Ley de Incentivo al Deporte.* Río de Janeiro. En <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/alto-rendimento>; <http://www.brasil2016.gov.br/es/incentivos/plano-brasil-medalhas>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/alto-rendimento/plano-brasil-medalhas>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/cie>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/alto-rendimento/rede-nacional-de-treinamento>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/ultimas-noticias/209-ultimas-noticias/53238-dilma-rousseff-recebe-medalhistas-do-pan-e-parapan-e-celebra-os-10-anos-da-bolsa-atleta>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/alto-rendimento/jogos-escolares-brasileiros>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/missao>. programas y proyectos; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/segundo-tempo>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/esporte-e-lazer-da-cidade:17-09-16>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/competicoes-e-eventos-de-esporte-e-lazer>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/jogos-indigenas>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/rede-cesdes>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/futebol-e-direitos-do-torcedor/futebol-feminino>; <http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/futebol-e-direitos-do-torcedor/torcida-legal>; <http://www.esporte.gov.br/estadiomais/>; <http://www.brasil2016.gov.br/es/incentivos/lei-de-incentivo-ao-esporte>). Consulta: 17-09-2016.

MINISTERIO DEL DEPORTE, ECUADOR. (2010). *Juegos y deportes autóctonos del Ecuador*. Quito. En [http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigación/libros/JUEGOS\\_AUTOCTONOS\\_ECUADOR\\_2010.pdf](http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigación/libros/JUEGOS_AUTOCTONOS_ECUADOR_2010.pdf). Consulta: 05-10-2018.

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA EL DEPORTE (MPPD). VENEZUELA. (2008). *Líneas Generales del Plan Nacional de Deporte, Actividad Física y Educación Física (2013–2025)*. Caracas. En [http://biblioteca.tach.ula.ve/alum/pd\\_9/Semillas\\_del\\_futbol\\_tachirese/Texto/lineas%20del%20plan%20nac%20de%20dep%20documento%2008-02-2012.Pdf](http://biblioteca.tach.ula.ve/alum/pd_9/Semillas_del_futbol_tachirese/Texto/lineas%20del%20plan%20nac%20de%20dep%20documento%2008-02-2012.Pdf). Consulta: 25-04-2017.

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA EL DEPORTE (MPPD). VENEZUELA. (2009). *Comunidades Indígenas listos para participar en sus II Juegos Nacionales*. Caracas. En: [http://www.mindeporte.gob.ve/mindeportealdia/index.php?option=com\\_content &view=article&id=612:-gomez-ser-el-mayor-me-motiva-a-exigirme-mas&catid=1](http://www.mindeporte.gob.ve/mindeportealdia/index.php?option=com_content&view=article&id=612:-gomez-ser-el-mayor-me-motiva-a-exigirme-mas&catid=1). Consulta: 17-10-2011.

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA EL DEPORTE (MPPD). VENEZUELA. (2012). *Misión y Visión*. Caracas. En: <http://www.mindeporte.gob.ve/ministerio/>. Consulta: 15-03-2015.

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA EL DEPORTE (MPPD) . VENEZUELA. (2014). *Memoria 2013*. Enero. Caracas. En <http://2016.transparencia.org.ve/wp-content/uploads/2012/10/MEMORIA-2013.pdf>. Consulta: 26-04-2017.

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LOS PUEBLOS INDÍGENAS. VENEZUELA. (MPPI). (2008). **Memoria y Cuenta 2007**. Caracas.

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LOS PUEBLOS INDÍGENAS (MPPI). VENEZUELA. (2009). **Memoria y Cuenta 2008**. Caracas.

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LOS PUEBLOS INDÍGENAS (MPPI). . VENEZUELA. (2010). **Memoria y Cuenta 2009**. Atletas indígenas del Estado Bolívar listos para II Juegos Nacionales Deportivos y Culturales Inter Consejos Comunales Indígenas / Arco y Flecha inaugurarán los II Juegos Nacionales Culturales Consejos Comunales Indígenas / Inaugurados II Juegos Nacionales de Consejos Comunales Indígenas. Caracas.

MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LOS PUEBLOS INDÍGENAS (MPPI). VENEZUELA. (2011). **Memoria y Cuenta 2010**. Culminan XV Juegos Deportivos Intercomunidades Indígenas del Sur Kumarakapay 2010. Inaugurada Liga Indígena Municipal de Fútbol en Gran Sabana. Caracas.



MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LOS PUEBLOS INDÍGENAS (MPPI). VENEZUELA. (2007 al 2011). **Memorias y Cuentas: Dossier anexo periodístico**. Caracas.

MIRANDA, Boris. (2020). *Superliga europea: en qué consiste y por qué ha causado un terremoto en el mundo del fútbol*. Londres. En <https://www.bbc.com/mundo/deportes-56797544>. Consulta: 22-05-21.

MONLAU Y. Roca. (2013). **Juego. Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana**. Published by Forgotten Books. Pp.573.

MORENO PALOS, Cristóbal (1974). **Juegos y Deportes Tradicionales en España**. Madrid- Alianza Editorial: Consejo Superior de Deportes. Pp.432.

MULLER Karen. (1946). *Juegos, ejercicios y armas araucanos*. En juegos y diversiones de los chilenos. Apartado del Boletín de Educación Física Órgano del Instituto de Educación Física de la Universidad de Chile. Santiago de Chile, Imprenta Cultura. En <http://www.oresteplath.cl/antologia/juegydiv1.html>. Consulta: 20-09-20.

MUSEO DEL JUGUETE ÉTNICO “ALLEL KUZEN” (2022). *Museo del Juguete Étnico “Allel Kuzen”*. Neuquén. En <http://www.museodeljugueteetnico.com/inicio.php#:~:text=El%20Museo%20del%20Juguete%20%C3%89tnico,de%20Am%C3%A9rica%20iniciado%20en%201982>. Consulta: 01-05-22.

NOTI INDIGENA (2015). *Brasil: Presidenta lanza I Juegos Mundiales de Pueblos Indígenas*. Brasil. En <https://notiindigena.wordpress.com/2015/06/23/brasil-presidenta-lanza-i-juegos-mundiales-de-pueblos-indigena/>. Consulta: 20-07-21.

ÓRBITA DEPORTIVA- (2022). *Los puntos más importantes que se trataron en el Congreso de la FIFA*. Ecuador. En <http://orbitadeportiva.net/los-puntos-mas-importantes-que-se-trataron-en-el-congreso-de-la-fifa/>. Consulta: 06-04-20.

ORGANIZACIÓN DE LOS ESTADOS IBEROAMERICANOS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (OEIECC). (1991). En **Informe Educación**. Suplemento Dominical del periódico El Impulso. Barquisimeto-Venezuela, 17 de marzo.

PALCO 23. (2021a). *Noticias económicas del negocio del deporte*. Madrid. En <https://www.palco23.com/>. Consulta: 08-11-21.

PALCO 23. (2021b). *La Fórmula 1 extiende el contrato del Gran Premio de China hasta 2025*. Madrid. En <https://www.palco23.com/competiciones/la-formula-1-extiende-elcontrato-del-gran-premio-de-china-hasta-2025>. Consulta: 08-11-21.

PALCO 23. (2021c). *El Gobierno italiano se manifiesta en contra de la Superliga ante la Unión Europea*. Madrid. En <https://www.palco23.com/competiciones/el-gobierno-italiano-se-manifiesta-en-contra-de-la-superliga-ante-la-union-europea>. Consulta: 11-11-21.

PARODI, A. (1978). **El fútbol**. Caracas: Ediciones Deportivas MARAVEN.

PARRA B., José F. (2010). *El rescate de los Juegos Populares ecuatorianos y su aplicación en la animación turística*. Universidad de Cuenca. En <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1726/1/tur10.pdf>. Consulta: 05-10-18.

PERES, Eraldo. (2017). *Las olimpiadas indígenas 2017 rescatan la cultura originaria de cuatro continentes*. Moscú. En <https://mundo.sputniknews.com/20170626/juegos-mundiales-indigenas-1070290231.html>. Consulta: 24-08-21.

PERUSSET Macarena. (2008). **Guaranés y españoles. Primeros momentos del encuentro en las tierras del antiguo Paraguay**. Anuario del Centro de Estudios Históricos «Prof. Carlos S. A. Segreti» Córdoba (Argentina), año 8, n° 8, Universidad de Buenos Aires (UBA)-Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Pp. 245-264.

PLATH, Orestes. (1986). **Aproximación Histórico-Folklórica de los Juegos en Chile. Ritos, mitos y tradiciones**. Santiago de Chile: Editorial Nascimento. Pp.455.

PRESIDENCIA DE LA NACIÓN. (2005). *Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. Ley 26.061*. Buenos Aires. En [https://www.oas.org/dil/esp/Ley\\_de\\_Proteccion\\_Integral\\_de\\_los\\_Derechos\\_de\\_las\\_Ninas\\_Ninos\\_y\\_Adolescentes\\_Argentina.pdf](https://www.oas.org/dil/esp/Ley_de_Proteccion_Integral_de_los_Derechos_de_las_Ninas_Ninos_y_Adolescentes_Argentina.pdf) .Consulta: 08-01-18.

PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA. (2018). *Ley de Normas Generales del Deporte*. Río de Janeiro. En: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9615consol.htm) .Consulta: 04-01-18.

PROGRAMA DE NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO (PNUD). (2015). *Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas, celebrarán la cultura. Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas supera expectativas*. Nueva York. En <https://www1.undp.org/content/undp/es/home/presscenter/pressreleases/2015/11/02/juegos-mundiales-de-los-pueblos-ind-genas-supera-expectativas-.html>; <https://www.latinamerica.undp.org/content/rblac/es/home/presscenter/pressreleases/2015/10/21/los-juegos-mundiales-de-los-pueblos-ind-genas-comienzan-el-23-de-octubre-celebrando-la-cultural.html#:~:text=21%2Doct%2D2015&text=Para%20estimular%2C%20difundir%20y%20preservar,de%20la%20Amazon%C3%ADa%20de%20Brasil>. Consultas: 15-07-21.

PULZO. (2017). *5 cosas que está haciendo China para convertirse en potencia de fútbol*. Bogotá. En <https://www.pulzo.com/deportes/medidas-desarrollar-futbol-china-PP186319> . Consulta: 25-05-20.

RADIO MUNDIAL. (2009). *II Juegos Nacionales Deportivos de los Consejos Comunales. Ministerio pedirá categoría olímpica para deportes indígenas*. Caracas. En: <http://www.radiomundial.com.ve/yvke/noticia.php?36013>; <http://www.radiomundial.com.ve/yvke/noticia.php?35746>. Consultas: 17-10-11.

RIÑO, P. y ROBLEDO P. (2016). *El Mapa de la Moda 2016: Los campeones del deporte*. Madrid. En <https://www.modaes.es/back-stage/20160524/el-mapa-de-la-moda-2016-ivlos-campeones-del-deporte.htm>. Consulta: 10-04-17.

RODRÍGUEZ, E. (2018). *Deporte con ley nueva*. Buenos Aires. En <http://www1.hcdn.gov.ar/proyxml/expediente.asp?fundamentos=si&numexp=4987-D-2015>. Consulta: 05-01-18.

RODRÍGUEZ MARÍN, Francisco. (1931-1932). **Juegos Infantiles del siglo XVI**. Tomo XVIII, Cuaderno LXXXIX-Octubre y Tomo XVIII, Cuaderno XC-Diciembre: 1931. Tomo XIX, Cuaderno XCI-Febrero: 1932. España.

ROJAS, J. (2021). *EE. UU. le quita el liderato a China en la tabla de medallas*. Bogotá. En <https://www.senalcolombia.tv/deportes/tokio-2020-tabla-medallas>. Consulta: 15-08-21.

ROUSSEFF, Dilma. (2014). *Más cambios, más futuro. Programa de Gobierno 2014*. Río de Janeiro. En <https://translate.google.com/translate?hl=es&sl=pt&u=http://www.pt.org.br/wp-content/uploads/2014/07/Prog-de-Governo-Dilma-2014-NTERNET1.pdf> & prev = search , Consulta: 15-11-16.

RTVE. (2021). *El Gobierno de España traslada a la UE su oposición a la Superliga*. Madrid. En <https://www.rtve.es/deportes/20211019/gobierno-espana-rechaza-superliga/2195201.shtml>. Consulta: 20-12-21.

SALOM, Patricio. (2021). *G-14: el origen de la Superliga Europea*. México. En <https://deportesinc.com/featured/el-g14-del-futbol/>. Consulta: 09-11-21.

SECADAS MARCOS, Francisco (2018). *Las definiciones del juego*. Revista Española de Pedagogía-Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). En <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf> . Pp.15-83 .Consulta: 20-07-18.

SEVILLA ABC: (2021). *El Sevilla estuvo presente en la ECA, con la amenaza de la Superliga presente*. Sevilla. En [https://sevilla.abc.es/orgullodenervion/noticias--sevilla/semi--sevilla-estuvo-presente-amenaza-superliga-presente-202109081637\\_noticia.html](https://sevilla.abc.es/orgullodenervion/noticias--sevilla/semi--sevilla-estuvo-presente-amenaza-superliga-presente-202109081637_noticia.html) . Consulta: 08-09-21.

SKLIAR, Maro. (2000). *Reflexiones en torno al juego*. Buenos Aires. En Revista Digital, <http://www.efdeportes.com/> Año 5, N° 25. Consulta: 20-09-20.

SOC CEREX. FOOTBALL FINANCE 100. (2018). EDITION. Londres. En [http://mysoccerex.com/Soccerex\\_Football\\_Finance\\_100\\_2018\\_Edition.pdf](http://mysoccerex.com/Soccerex_Football_Finance_100_2018_Edition.pdf). Consulta: 01-11-18.

SOLO DEPORTES. (2005). *Taller sobre los Aspectos Logísticos y Legales de los I Juegos Nacionales Deportivos Indígenas JUDENAIN*. Venezuela En: <http://www.solodeportes.com.ve/2005/05/4712/>. Consulta: 17-10-11.

SOPORTE. (2017). *Avanza la Segunda Edición de Los Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas*. Colonia. <https://www.onic.org.co/comunicados-internacionales/1941-avanza-la-segunda-edicion-de-los-juegos-mundiales-de-los-pueblos-indigenas>. Consulta: 30-07-21.

SPORT HUB. (2018). *El plan de China para ganar el mundial*. En <http://www.sporthub.la/2018/07/25/el-plan-de-china-para-ganar-el-mundial/>. Consulta: 25-05-20.

SPORTYOU. (2021). *Gil Marín entra en la Ejecutiva de la ECA. El consejero delegado del Atlético de Madrid, recupera el cargo tras haber dimitido por la Superliga y ahora tras abandonar 'el invento' la ECA le da un cargo directivo*. En <https://www.sportyou.es/noticias/gilmarin-entra-en-la-ejecutiva-de-la-eca-770695>. Consulta: 08-09-21.

TAFISA. (2021). *Liderando el deporte a nivel global*. Frankfurt. En <http://www.tafisa.org/> Consulta: 17-11-21.

TAFISA LISBOA. (2021). *7º Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA*. Lisboa. En <https://tafialisboa.com/en/> Consulta: 18-11-21.

TAMAYO, M. (2021). *Ruta de la Seda y Made In China: las armas de Xi Jinping ante el parón de la globalización*. Madrid. En <https://www.palco23.com/entorno/ruta-de-la-seda>

y-made-in-china--las--armas--de--xi-jinping---ante--el--paron-de-laglobalizacion. Consulta: 08-11-21.

TAYLOR David, VEGA Cristina, VERGARA Fernando y ZUNINO Paola. (2010). *Cultura deportiva de los pueblos indígenas: Los Selk'nam*. Museo del Juego. España. En [http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000631\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000631_docu1.pdf). Consulta: 15-09-20. Pp.22

TORRES, Diego. (2021a). *Los hinchas de Inglaterra asaltan el poder*. Madrid. En <https://elpais.com/deportes/2021-09-27/los-hinchas-de-inglaterra--asaltan-el-poder.html>. Consulta: 27-10-21.

TORRES, Diego. (2021b). *Ligas, jugadores e hinchas, contra la FIFA y la UEFA*. Madrid. En <https://elpais.com/deportes/2021-10-30/ligas-jugadores-e-hinchas-contra-la-fifa-y-lauefa.html>. Consulta: 01-11-21.

UNAL COLOMBIA BIBLIOTECA DIGITAL. (2020). *Religión y mitología de los huitotos*. Capítulo IV: Fiestas y religiosidad. Colombia. En <http://bdigital.unal.edu.co/1532/6/05CAPI04.pdf>. Pp.177-216. Consulta: 15-09-20.

VALENCIA, Rufo. (2017). *Concluyen en Alberta Los Juegos Mundiales de las Naciones Indígenas*. Canadá. En <https://www.rcinet.ca/es/2017/07/10/concluyen-en-alberta-los-juegos-mundiales-de-las-naciones-indigenas/>. Consulta: 29-07-21.

VELÁZQUEZ J., Rodrigo. (2017). *Concepto Antropológico del Juego*. Madrid. En [https://silo.tips/download/concepto-antropologico-del-juego#\\_](https://silo.tips/download/concepto-antropologico-del-juego#_) Consulta: 20-09-20.

VIDART, Daniel (1986). **Filosofía Ambiental**. Bogotá, Colombia: Editorial Nueva América. Pp.549.

WEIS Kurt. (1979). **La función del juego de pelota entre los antiguos mayas**. El juego cultural de una cultura desarrollada de la edad de piedra. En Sociología del Deporte. Colección Kiné de Educación y Ciencia Deportiva. Valladolid: Editorial Miñon. Pp.294.

WIKIPEDIA. (2020). *Boleadoras*. San Francisco. En <https://es.wikipedia.org/wiki/Boleadoras>. Consulta: 20-09-20.

WORDPRESS. (2012). *Teorías del juego*. En <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/resumen-de-teorias-del-juego/> . Consulta: 20-12-21.

20 MINUTOS (2015). *Terminan los Juegos Mundiales Indígenas en Brasil*. Madrid. En <HTTPS://WWW.20MINUTOS.COM/NOTICIA/B97403/TERMINAN-LOS-JUEGOS-MUNDIALES-INDIGENAS-EN-BRASIL/> Consulta: 20-09-20.

2playbook. (2021). *Uefa-ECA: más control económico, reforma de los traspasos y 'no' a Superliga y Mundial bianual*. España. En [https://www.2playbook.com/competiciones/uefa-eca-mas-control-economico-reforma-traspasos-no-superliga-mundial-bianual \\_ 4935 \\_102.html](https://www.2playbook.com/competiciones/uefa-eca-mas-control-economico-reforma-traspasos-no-superliga-mundial-bianual_4935_102.html) Consulta: 08-09-21.

## CONTRAPORTADA

Independientemente de la óptica con que se observe actualmente todo se convierte en mercancía, lo que nunca pensamos y creíamos imposible: el arte en toda su dimensión, los recursos naturales hasta el agua, las fuentes productoras del oxígeno que respiramos y se han dado los primeros pasos por los multimillonarios con gobiernos para “colonizar” y convertir en mercancía el espacio sideral. El deporte es una mercancía desde que se convirtió -a fines del siglo XX y en lo que va del XXI- en Empresa Transnacional Atípica de Espectáculo y Entretenimiento (**EDTEE**), cuyo objetivo es producir eventos espectaculares rentables; igualmente la salud y la recreación son mercancías desde que se convirtieron en transnacionales orientadas a la obtención de rentabilidad. La estrecha vinculación de la **EDTEE** con las Industrias de la Salud y del Bienestar-Recreación más su reconocimiento social unánime como positivas y valiosas, ha incidido decisivamente en la configuración definitiva y consolidación de políticas públicas deportivas, que profundizan el desplazamiento y aniquilación progresiva del juego a través de su conversión en deporte. Los Estados definen, orientan, planifican, invierten y ejecutan políticas públicas -centradas en el deporte, en torno al cual giran y se articulan la salud y la recreación- que desplazan y aniquilan el juego a través de dos procesos articulados, simultáneos e interrelacionados: **1)** Ignoran el juego, luego lo reconocen y convierten en deporte. **2)** Apoyan tácita y expresamente a eventos donde el deporte es el protagonista y se difunde la ideología convertida en creencia generalizada y convicción irrestricta de que es el juego: casos de los Juegos Mundiales de Deporte para Todos TAFISA y Juegos Mundiales de los Pueblos Indígenas. Esto ocurre en un momento de reajuste operativo-estructural y de las relaciones de poder en el fútbol mundial, descubierto públicamente por la propuesta de Superliga europea de fútbol en 2021 y apuntalado con la irrupción-propuesta de China para ser potencia económica, mediática y competitiva, apoyada -al menos inicialmente- por la Liga Española de Fútbol y el Club Real Madrid. El resultado de la reestructuración del poder en el fútbol todavía no está claro, quiénes son los ganadores y perdedores aún no se sabe, lo cierto es que cualquiera sea tendrá efectos en todo el deporte y también en el juego, que probablemente sea la profundización de su extinción. Finalmente, frente a lo expuesto se pueden tener dos reacciones o posiciones: a) **Pasiva:** Esperar el desenlace del reajuste futbolístico y ver cómo afecta al juego. Después reaccionaremos. b) **Activa:** Considera que ya, aquí y ahora debemos aunar esfuerzos, ideas y acciones para defender, recuperar y cultivar el juego. En esta dirección, reivindicando la vigencia y valor del juego, pleno de humanidad, alimentador de lo mejor de las personas, se presentan dos importantes experiencias, propuestas teórico-concretas que han contribuido y contribuyen con su recuperación y cultivo, que colocamos al servicio de los interesados e interesadas en aportar, contribuir, con la defensa del juego como patrimonio de todos los habitantes del planeta.