

JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES EN ANDALUCÍA DURANTE EL SIGLO XVII.

Gonzalo Ramírez Macías.
Universidad de Sevilla.

Resumen:

El objetivo de esta investigación es conocer y caracterizar juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción que eran practicados en Andalucía durante el siglo XVII. La primera parte de este artículo está dedicada a contextualizar y justificar la investigación. En segundo lugar se expone el método de investigación utilizado. En tercer lugar se presentan y analizan los resultados obtenidos, que demuestran la gran variedad de juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción que eran practicados en Andalucía durante esa centuria. En cuarto lugar se comparan los resultados de este estudio con los obtenidos por otros precedentes. Finalmente se exponen las conclusiones, las cuales superan el contexto histórico propio de la investigación aportando datos relevantes sobre las posibilidades de aplicación educativa de los resultados obtenidos.

PALABRAS CLAVE: Historia del deporte. Siglo XVII. Andalucía.

Abstract:

The main purpose of this research is to know and characterize traditional sportive ball and locomotive games that were practised in Andalusia during the XVIIth Century. The first part of this research is devoted to its justification and setting in context. The second part puts forward the research methodology suggested. Thirdly, the results obtained in the research are presented and analysed, showing the variety of traditional sportive ball and locomotive games that were practised in Andalusia during that century. Fourthly, the results are compared with other contributions from previous researches. Finally the research conclusions are expounded, which exceed the specific history context giving an interesting piece of information about the possibility of educational applications.

KEY WORDS: Sport history. XVIIth. Century. Andalusia.

INTRODUCCIÓN.

Los juegos y deportes tradicionales han sido durante los últimos años uno de los principales objetos de estudio dentro de la historia del deporte, destacando autores como Moreno (1993), Trigueros (2000), Lavega y Olaso (2003) y Sauri (2005). En estas obras se evidencia la riqueza, en lo que a estos juegos y deportes se refiere, de comunidades como País Vasco, Cataluña o Asturias. Sin embargo otras comunidades españolas, como por ejemplo Andalucía, cuentan con un escaso número de juegos y deportes tradicionales.

La pregunta que forzosamente surge dentro del contexto andaluz es: ¿por qué esta escasez en el bagaje de actividades físico-lúdicas tradicionales dentro de una zona tan rica en lo que a cultura popular se refiere? Los argumentos que dan respuesta a esta cuestión son dos, ya planteados por Hernández (2005), el primero hace referencia a que la cultura lúdica andaluza ha estado siempre muy unida a la andalusí, y tras la conquista de Granada los reyes cristianos se dedicaron a prohibir de forma sistemática cualquier manifestación de esta cultura, lo cual indudablemente también afectó al plano de los juegos y deportes. El segundo argumento hace referencia a que la cultura lúdica andaluza sólo ha sido

estudiada parcialmente, de tal forma que son precisos estudios que ahonden en esta temática, incidiendo especialmente en las fuentes históricas (textos, iconografía, etc.).

Para la realización de investigaciones en este campo, como afirman diversos autores como García Serrano (1974) o Lavega y Olaso (2003), hay que servirse tanto de técnicas etnológicas como históricas, haciendo especial hincapié en las fuentes que aporten datos de interés al respecto; sirva como ejemplo que Moreno (1993) cita desde Estrabón (historiador y geógrafo del siglo I) hasta Cervantes.

Esta investigación, a partir de lo expuesto con anterioridad, tiene como finalidad básica profundizar en el conocimiento de los juegos deportivos tradicionales de Andalucía, estudiando de forma específica las fuentes históricas existentes al respecto durante el siglo XVII, uno de los más prolijos en lo que a la descripción de actividades físico-lúdicas se refiere. Al respecto es preciso aclarar que el concepto de juego deportivo tradicional se define, siguiendo a Trigueros (2000) y a Parlebas (2003), de la siguiente forma: situaciones motrices codificadas (regidas por una serie de reglas), que no han sido consagradas e institucionalizadas por las instancias oficiales de la sociedad y que se han transmitido de generación en generación, pudiéndose considerar específica o no de un lugar determinado.

No obstante es preciso aclarar que esta investigación, debido a la gran cantidad de referencias halladas, se ceñirá a dos grupos de estos tipos de juegos (según la clasificación propuesta al respecto por Moreno, 1993): juegos deportivos tradicionales de locomoción y juegos deportivos tradicionales de pelota.

El hecho de elegir estos dos grupos de juegos deportivos tradicionales se debe a su mayor aplicabilidad, con respecto a otros, dentro del contexto educativo; ya que aunque muchos de ellos se han perdido en la actualidad, la importancia de los mismos dentro del área de Educación Física es inestimable, tanto por su valor cultural como motriz.

2. IDENTIFICACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN.

Juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción propios de Andalucía durante el siglo XVII. Implicaciones y características.

3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.

- ¿Qué juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción eran practicados en Andalucía durante el siglo XVII?
- ¿Cuáles son las características de los juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción practicados en Andalucía durante el siglo XVII?

4. DEFINICIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

- Conocer que juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción eran practicados en Andalucía durante el siglo XVII.

- Caracterizar los juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción que eran practicados en Andalucía durante el siglo XVII.

5. DESCRIPCIÓN DE LAS FUENTES DE INVESTIGACIÓN.

Las fuentes manejadas en este estudio como bases para la obtención de datos son obras literarias que describen hechos relevantes para el problema de investigación planteado. La literatura del siglo XVII en España se caracteriza, según Bennassar (1990), por una fuerte corriente de realismo popularizador tal y como se había venido fraguando durante toda la Edad Media, como contrapartida crítica al idealismo nobiliario. Esta característica de la literatura del siglo XVII, la hace ser una fuente inestimable para la obtención de datos referidos a las características sociales y culturales de la época. Por todo ello en esta investigación se ha realizado una profusa revisión bibliográfica, con objeto de localizar obras literarias que aporten datos sobre los juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción propios de Andalucía durante el siglo XVII. En concreto las fuentes que han aportado referencias al respecto son las siguientes:

- *Días geniales o ludricos* de Rodrigo Caro, obra que constituye una auténtica arqueología de los juegos practicados durante el siglo XVII, muy especialmente, como aparece descrito en la obra, para Andalucía. Esta obra, por la gran cantidad de datos que aporta, es el pilar fundamental de esta investigación.
- *Tesoro de la Lengua Castellana o Española* de Sebastián de Cobarruvias. Este diccionario, el primero en lengua castellana (publicado en 1611), contiene numerosas entradas de carácter andaluz y aún muchas más de tipo deportivo. Todo ello hace que esta obra sea imprescindible en la realización de cualquier estudio sobre los juegos y deportes del siglo XVII.
- *Los trabajos de Persiles y Segismunda* de Miguel de Cervantes. En esta obra se relatan frecuentes episodios de índole físico-deportiva; por ejemplo, como afirma Zapico (2003), se corre a la seda, se danza y se juega a la esgrima.
- *Las Soledades* de Luis de Góngora. Se trata de la obra de este poeta cordobés en la que más juegos y actividades lúdicas de su tiempo son descritas.
- *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* de Francisco Luque Fajardo. Este texto es una crítica a lo que este clérigo sevillano llamó “el vicio del juego”. No obstante, al criticar las prácticas lúdicas de la época también aporta abundantes datos sobre las características de las mismas, por lo que es una obra de cierta relevancia para el objeto de estudio de esta investigación.

6. MÉTODO.

El método histórico es el utilizado en este estudio, siendo empleado en este caso bajo los principios de la metodología cualitativa. El diseño de investigación propuesto posee tres partes bien diferenciadas. En primer lugar se realiza la crítica de fuentes a partir del Análisis Documental de las mismas. Una vez asegurada la fiabilidad y validez de los datos contenidos en estas fuentes, se aplica a este conjunto de documentos la técnica de Análisis de Contenido asistido por ordenador a partir del programa ATLAS/ti, con objeto de obtener de forma sistemática y objetiva los datos contenidos en dichos documentos. Finalmente, la última parte de este diseño de investigación consiste en la triangulación de los datos obtenidos en cada una de las fuentes documentales estudiadas.

7. RESULTADOS.

7.1 Juegos deportivos tradicionales de locomoción.

- “*Carreras a pie*”. Esta actividad deportiva, muy común en la mayoría de las culturas, era practicada por jóvenes y consistía en recorrer lo más rápidamente posible un espacio delimitado previamente, el cual podía variar de una carrera a otra. Al ganador se le otorgaba un premio, normalmente un camisón de seda.
- “*Ande la rueda*”. Varios muchachos asidos de las manos formaban una rueda, y otro andaba suelto fuera. La rueda giraba veloz, bailando y cantando “*ande la rueda y coces en ella*”, a la vez tiraban coces al que se encontraba fuera. Éste intentaba asirse a uno de la rueda y si lo conseguía se ponía en su lugar. Las chicas practicaban uno muy similar llamado “*¿a do las yeguas?*” y que se acompañaba con esta cancioncilla entre la niña que está fuera y las de la rueda: “*¿a do las yeguas?, en el prado están, ¿quién las guarda?, el mal villán, ¿y lo qué te di?, con putas y rufianes me lo comí, ¿a do las putas?, ando y ando y hela aquí*”.
- “*El juego del cangrejo*”. Esta actividad consistía en que varios muchachos formaban una rueda cogidos de la mano y uno se quedaba en medio con los ojos vendados. La rueda comenzaba a dar vueltas, uno de ellos se acercaba al del centro y le daba una patada; si éste acertaba quien le había propinado la patada se cambiaba de lugar con él, sino seguía la rueda.
- “*Juan de las cadenas*”. Se situaban los muchachos dados de la mano en forma de media luna, el de una punta decía: “*compadre hao ¿cuántos panes hay en el horno?*”, y responde el otro: “*veintiuno y el quemado, ¿quién le quemó?, el perrillo traidor, ¿quién anda en la huerta?, la perrilla tuerta, ¿qué tiene tocado?, el pañal cagado*”. Y todos dicen: “*préndanlo, préndanlo por soldado*”; y se van pasando por debajo de los brazos de los compañeros sin soltarse las manos, con lo que en muchas ocasiones la cadena de muchachos se liaba sobre si misma sin posibilidad de salida.
- “*Hogueras de San Juan*”. Era una práctica propia de gente rústica del ámbito rural. Consistía en encender hogueras en la noche de San Juan y saltar diestramente sobre ellas, de forma que el fuego no los quemase. Esta práctica, propia de fiestas paganas de la antigüedad, se sigue practicando en la actualidad.
- “*Daca la china*”. Este juego deportivo tradicional era practicado por jóvenes, los cuales se dividían en dos grupos. Los miembros de cada grupo se situaban formando una hilera frente a sus adversarios. En cada uno de estos equipos sólo uno guardaba una piedra entre sus manos. Los capitanes de cada equipo intentaban adivinar quien de los contrarios tenía la piedra, realizando intentos de forma alternativa. Cuando un capitán acertaba quien tenía la piedra contraria, junto con su equipo, perseguía a los contrarios, y si atrapaban a alguno éste debía traer a cuestas a quien lo atrapó de vuelta a la zona de juego.
- “*Adivina quien te dio*”. Los participantes se situaban formando un círculo, en medio uno de ellos con los ojos vendados. Los que formaban el círculo, de forma alternativa, se acercaban al del medio y lo pellizcaban a la vez que cantaban “*adivina quien te dio, la madre que lo parió*”. El niño situado en medio trataba, mediante las voces, orientarse para atrapar a quien lo trataba de pellizcar, si

conseguía coger a alguno el atrapado ocupaba su lugar. Una variante de este juego aparece especificada con el nombre de “*la olla*”, las reglas son idénticas con la salvedad de que el niño que estaba en medio del círculo no tenía los ojos vendados.

- “*Siembro y aviso*”. Se situaban los muchachos en círculo, en el centro el que la quedaba, el cual a sus pies pintaba un círculo y ponía su gorro en medio, diciendo: “*siembro y aviso, pan y panizo. Si no hay quien lo coma cómalo Mahoma*”. Los otros andaban alrededor intentando robarle el sombrero. Si conseguían robarlo le propinaban patadas hasta que su dueño lo recuperaba, pero si en el intento de robarlo el defensor tocaba a alguno, éste debía ponerse en su lugar y vuelta a empezar.
- “*El zapato*”. Los muchachos se sentaban formando un círculo, uno de ellos se situaba fuera del mismo con un zapato en las manos. Éste iba pasando por detrás de sus compañeros y dejaba el zapato a la espalda de uno de ellos, si el que estaba sentado no se daba cuenta de que le habían dejado el zapato el que lo hizo lo perseguía propinándole azotes, patadas y pellizcos. Sin embargo si a quien le dejaban el zapato se daba cuenta de ello, ocurría lo contrario, es decir, quien dejó el zapato era perseguido y azotado por el compañero a quien se lo dejó. En las obras analizadas existe una variante de esta actividad, que seguía las mismas reglas pero que se realizaba con cintas de tela en vez de con un zapato.
- “*Gallineta ciega*”. Uno se situaba en medio con los ojos vendados y trataba de atrapar a alguno de los otros, diciendo “*par, par gallinetas al corral*”. Los perseguidos lo golpeaban con cintos, hasta que uno de ellos era atrapado y se ponía en su lugar.
- “*Correr gallos*”. Esta actividad era practicada por niños, los cuales soltaban un gallo y después lo perseguían. Aquel que lo atrapaba se lo quedaba.
- “*Palomita blanca*”. Juego de persecución en el que los participantes se desplazaban saltando con los pies juntos, tanto el perseguidor como los perseguidos.
- “*El mayor salto*”. Los niños y jóvenes competían por ver quien de ellos daba el salto más amplio. Según se desprende de los datos hallados dicho salto era en profundidad y se realizaba con el impulso de ambas piernas.
- “*Concojita*”. Se trataba de contar los saltos utilizados para recorrer un espacio concreto, ganando aquel que realizaba el menor número de saltos.
- “*Espada lucía*”. Esta actividad consistía en saltar con el impulso de un sólo pie (a pie cojito) a un compañero que se encontraba agachado. El que no lo conseguía se situaba en el lugar del compañero, para que los demás saltaran sobre él.
- “*Fil derecho*”. Juego con el que se divertían los muchachos, el cual se llevaba a cabo echando una china para ver a quien le caía la suerte de ponerse agachado para que los otros lo fueran saltando por encima; y el que no lo hacía sin tocarle, o caía al suelo, perdía, y se ponía en el lugar del que estaba agachado.

7.2 Juegos deportivos de pelota.

- “*Chueca*”. Sobre este juego se dice en las fuentes estudiadas que se realizaba con una bolita pequeña, llamada chueca, que era golpeada con unos mazos. Se situaban dos equipos del mismo número de jugadores, teniendo cada uno de estos grupos la misión de conseguir que la pelota sobrepasara la línea de marca del equipo contrario, siempre golpeándola con los mazos anteriormente citados.

- “*Harpastro*”. Este juego se puede considerar un antecedente directo del fútbol e incluso del rugby. Dos equipos intentaban que el harpastro (pelota pequeña hecha de trapo) pasara la línea de marca del contrario, para ello podían utilizar tanto los pies como las manos. El equipo que defendía intentaba robar la pelota a los contrarios entablándose, según los textos analizados, auténticas luchas por la posesión de la pelota.
- “*Coryco*”. Juego de pelota que proviene de la antigüedad clásica pero que, según los datos encontrados, en el siglo XVII aún se practicaba. Los participantes situaban una pelota, que llenaban de arena o harina, colgada del techo mediante una cuerda. Empezaban a moverla velozmente y el juego consistía en esquivarla en sus idas y venidas, siendo eliminado aquel a quien la pelota golpeará.
- “*La olla*”. Se situaban en rueda varias muchachas. Consistía en lanzar la pelota a alguna del círculo para que la atrapase, si caía al suelo perdía. Estaba permitido amagar, engañar con la mirada para intentar despistar, etc.
- “*Al caer*”. Se situaban los muchachos en rueda y lanzaban una pelota al aire, siendo el objetivo de todos mantenerla sin tocar el suelo el mayor número de toques posibles (no estaba permitido agarrarla).
- “*Aporraxis*”. Se jugaba individualmente y consistía en lanzar la pelota contra el suelo y cogerla en el aire antes de que volviera a caer. Este ciclo se repetía muchas veces.
- “*Las bonitas*”. Los jugadores lanzaban una pelota contra la pared y contaban los botes que posteriormente daba en el suelo, ganando aquel cuya pelota daba más botes. Al que perdía le daban palmadas o mazotes.
- “*Uno, dos, tres, Martín Cortés, en la cabeza me des*”. Cada participante debía tirar una pelota contra un muro a la vez que recitaba: “*un, dos, tres, Martín Cortés, en la cabeza me des*”. Cuando terminaba debía recoger la pelota con la cabeza; si no la recogía o se le caía antes al suelo, se ponía por asno, la cabeza baja y pegada a la pared. Sin embargo si lo hacía todo correctamente pasaba a ser el rey y podía montarse encima de todos los asnos, es decir de aquellos que no hubieran superado la prueba planteada en el juego.
- “*Episciro*”. Los jugadores se dividían en dos equipos puestos en lugares contrarios de la plaza o calle donde se jugara. Hacían tres rayas distantes; en la de en medio ponían una pelota, y las otras dos quedaban a las espaldas de cada banda. El equipo que tenía la posesión de la pelota, mediante uno de sus componentes, realizaba un lanzamiento hacia los contrarios, intentando golpear a alguno de ellos. Si conseguía su objetivo eliminaba al golpeado, también eran eliminados aquellos que, para evitar que la pelota los golpease, sobrepasaban su línea de fondo.

8. DISCUSIÓN CON OTRAS INVESTIGACIONES.

Los juegos deportivos durante el siglo XVII no tenían la misma trascendencia que hoy día; no obstante es importante conocer las características fundamentales de estas prácticas deportivas durante dicha centuria, con objeto de conocer más profundamente el significado y repercusión de las mismas. Al respecto hay que indicar que, según Zapico (2003), los juegos deportivos de los siglos XVI y XVII estaban regidos por tres paradigmas, el médico que utilizaba el ejercicio físico como medio de recuperación de la salud o forma de prevención de enfermedades; el pedagógico-filosófico que utilizaba los

ejercicios físicos como medio para la educación; y el atlético en el que el deporte se practicaba para obtener el máximo rendimiento, destacando la existencia de profesionales en el campo de los espectáculos de masas. Los resultados hallados en esta investigación pertenecen al segundo de estos paradigmas, puesto que se refieren a juegos de pelota y locomoción que a través de su contenido lúdico transmitían muchos de los aspectos culturales definitorios de la sociedad de la época, como es el caso del cancionero popular. Además, en las obras que han sido objeto de estudio, se destacan en varias ocasiones los valores pedagógicos de las actividades que son descritas.

En cuanto a los juegos deportivos más practicados en España, y también en Andalucía, durante el siglo XVII, hay que destacar que autores como Hernández (2003), Zapico (2003, 2004) y Salvador (2004) defienden en sus investigaciones que las actividades con más repercusión social de la época fueron los juegos de cañas, los torneos, la caza, el correr toros y el correr la sortija. Estas prácticas las describen profusamente afirmando que estaban claramente institucionalizadas durante el siglo XVII y que eran organizadas con mucha frecuencia por los poderes de la época, posiblemente con objeto de mantener entretenida y controlada a la plebe, que asistía extasiada a estos espectáculos públicos. Por lo tanto, según estos autores, nos encontramos ante manifestaciones del deporte espectáculo en su estado más puro, ya que en estas prácticas de índole deportiva era habitual el montaje de gradas y cadalsos debido el número de espectadores que asistían, además estos espectáculos se aderezaban habitualmente con músicos y ministriles, disfraces e invenciones, que servían como introducción para dar más espectacularidad al evento.

Sin embargo los juegos deportivos tradicionales, menos grandilocuentes y con más arraigo en las clases bajas, no son estudiados con la misma profundidad sino que son citados de forma genérica, deteniéndose en descripciones amplias sólo en el caso de algunos juegos de pelota y de bolos. Ello contrasta con esta investigación, en la que se han estudiado de forma específica juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción propios del contexto andaluz. Por tanto este estudio complementa a los realizados previamente, ya que no se centra en las manifestaciones deportivas más famosas de la época, sino que aborda juegos deportivos tradicionales, los cuales mayoritariamente no habían sido investigados en profundidad.

Por otro lado es preciso destacar que hasta ahora no se había realizado ninguna investigación específica de las fuentes documentales estudiadas; sólo hay que reseñar tres aproximaciones genéricas al respecto, las efectuadas por Hernández (2003) y Ladero (2004) en torno al contenido de los “Días geniales o lúdricos”, y la realizada por Zapico (2004) sobre los juegos y deportes en la obra cervantina.

Respecto a las novedades que aporta esta investigación es importante resaltar que algunos de los juegos deportivos tradicionales, tanto de locomoción como que de pelota, que se especifican ya fueron abordados, aunque sucintamente, en estudios precedentes realizados por Moreno (1993) y Lavega y Olaso (2003) sobre juegos deportivos tradicionales en España. De forma específica se trata de las carreras a pie y la chueca. Sin embargo, el resto de juegos deportivos tradicionales del siglo XVII que se describen en los resultados no han sido estudiados previamente, constituyendo una novedad respecto a las prácticas físico-deportivas de esta centuria en Andalucía.

Un último aspecto a destacar, en torno a esta investigación y las realizadas por Moreno (1993) y Lavega y Olaso (2003), se refiere al hecho de que estos autores sitúan

algunos de los juegos hallados en este estudio en otras centurias posteriores al siglo XVII y, lo que es más importante, en comunidades autónomas diferentes a la andaluza. Sin embargo, en esta investigación, se han hallado datos que corroboran que se practicaban dentro del contexto andaluz durante el siglo XVII, lo cual no quita que posteriormente se extendiera su práctica a otras zonas de la geografía española. De forma específica estos juegos son los siguientes: Episciro, El zapato y El mayor salto.

9. CONCLUSIONES.

Este estudio, como ya ha sido explicitado, ha logrado describir en profundidad juegos deportivos tradicionales de pelota y locomoción propios de Andalucía durante el siglo XVII. Algunas de estas prácticas eran ya conocidas, sin embargo otras son muy novedosas, ya que hasta ahora se tenía poca o nula información al respecto.

Llama la atención el hecho de que los juegos deportivos tradicionales fueran practicados fundamentalmente por el pueblo, a diferencia del deporte espectáculo de la época (juego de cañas, torneos, correr la sortija, etc.) que era un coto privado de la nobleza, de tal forma que el pueblo sólo asistía como espectador a estas prácticas deportivas que tanta repercusión social tenían durante esta época.

Con respecto al sexo de los participantes es importante resaltar que la mayoría de los juegos hallados eran practicados casi en exclusividad por muchachos, existiendo un reducido número de juegos practicados por mujeres. Ello concuerda con la sociedad machista imperante en esa época. No obstante esta situación no es novedosa, ni siquiera en nuestros días, por lo que en aquella época se encontraba totalmente vigente la idea recogida por Salvador (2004), autor que afirma que en el campo deportivo, al igual que en otros muchos, ellas son cuando ellos hablan de ellas, es decir, el papel de la mujer durante el siglo XVII es totalmente secundario y ello se refleja también en el ámbito de los juegos deportivos.

Hay que reseñar que, a diferencia de Salvador (2004) que afirma que el siglo XVII fue una centuria pobre en materia deportiva, los resultados de esta investigación permiten concluir que esta centuria fue rica en lo que a juegos deportivos se refiere, idea que ya fue defendida por Hernández (2003), autor que ensalza al siglo XVII como uno de los más prolíficos en el campo de las actividades físico-deportivas. De hecho, en las fuentes consultadas en esta investigación, se han hallado numerosos juegos deportivos tradicionales diferentes a los de pelota y locomoción, destacando la gran variedad de juegos de lanzamiento de precisión y de bolos. Todo ello conforma un campo de estudio de gran importancia dentro de la historia del deporte en Andalucía, destacando sobremanera las obras de Cervantes, los “Días geniales o lúdricos” del utrerano Rodrigo Caro, “El Tratado de la Caballería a la Gineta” de Pedro Aguilar, “Las Guerras Civiles de Granada” de Pérez de Hita o las obras en torno al arte de la esgrima de Luis Pacheco de Narváez.

Los juegos deportivos tradicionales hallados en esta investigación, aún habiéndose perdido mayoritariamente en la actualidad, tienen un gran valor desde el punto de vista de la Educación Física. De hecho en las últimas disposiciones legales dentro del ámbito educativo (incluyendo la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación) se hace hincapié en la importancia de los juegos y deportes populares y tradicionales. No obstante,

la valía de los resultados de este estudio no sólo se justifican por su carácter de juegos deportivos tradicionales, sino porque, como afirma Trigueros (2000), a través de este tipo de prácticas se pueden trabajar infinidad de contenidos propios de la Educación Física. A modo de ejemplo indicar que, a través de los juegos deportivos tradicionales de locomoción, es posible trabajar con el alumnado contenidos como el acondicionamiento físico general, la capacitación de las cualidades físicas básicas (fundamentalmente la resistencia y la velocidad), la coordinación dinámica general, la anticipación y control de la respuesta motora, etc. En segundo lugar, y también como ejemplificación, los juegos deportivos tradicionales de pelota son adecuados para el trabajo de la coordinación óculo-manual, la agilidad y precisión en la ejecución de diferentes movimientos y el desarrollo de habilidades básicas como el bote o el lanzamiento.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- AROSTEGUI, J.** (2001): *La investigación histórica: Teoría y Método*. Barcelona, Crítica.
- BARDIN, L.** (1986): *El análisis de contenido*. Madrid, Akal.
- BENNASSAR, B.** (1990): *La España del Siglo de Oro*. Barcelona, Crítica.
- BISQUERRA, R.** (1989): *Métodos de investigación educativa. Guía práctica*. Barcelona, CEAC.
- CERVANTES, M.** (2005): *Los trabajos de Persiles y Segismunda*. Madrid, Cátedra.
- COBARRUVIAS, S.** (1977): *Tesoro de la Lengua Castellana o Española*. Madrid, Ediciones Turner.
- COLÁS, M^a. P; BUENDÍA, L.** (1994): *Investigación educativa*. Sevilla, Alfar.
- DOMÍNGUEZ ORTIZ, A.** (2006): *Historia de Sevilla. La Sevilla del siglo XVII*. Sevilla, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- ETIENVRE, J.P. (ed.)** (1978): *Días geniales o lúdricos*. Madrid, Espasa-Calpe.
- GARCÍA SERRANO, P.** (1974): “Juegos y deportes tradicionales en España”, en *Cátedras universitarias de tema deportivo cultural*, pp. 23-259.
- GÓNGORA, L.** (2004): *Soledades*. Madrid, Tiempo D.L.
- HERNÁNDEZ, M.** (2003): *Antropología del deporte en España: desde sus primeros testimonios gráficos hasta la Edad Moderna*. Madrid, Esteban Sanz Martínez S.L.
- HERNÁNDEZ, M.** (2005): “El juego deportivo en Al-Andalus”, en J. AQUESOLO (ed.): *Materiales para la historia de la Actividad Física y el Deporte en Andalucía IV*. Málaga, Instituto Andaluz del Deporte.
- HUIZINGA, J.** (1972): *Homo ludens*. Madrid, Alianza.
- KRIPPENDORFF, K.** (1990): *Metodología del análisis de contenido*. Barcelona, Paidós Comunicación.
- LAVEGA, P.; OLASO, C.** (2003): *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona, Paidotribo.
- LUJÁN, N.** (1988): *La vida cotidiana en el Siglo de Oro español*. Barcelona, Planeta.
- MENÉNDEZ PIDAL, R. (dir.)** (1989): *Historia de España. Volumen XXIII: La crisis del siglo XVII*. Madrid, Espasa-Calpe.
- MORENO, C.** (1993): *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid, Gymnos.

PARLEBAS, P. (2001): *Léxico de praxiología motriz*. Barcelona, Paidotribo.

PARLEBAS, P. (2003): *Elementos de sociología del deporte*. Málaga, Unisport.

RIQUER, M. (ed.) (1955): *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos de Francisco Luque Fajardo*. Madrid, Castalia.

SALVADOR, J.L. (2004): *El deporte en occidente. Historia, cultura y política*. Madrid, Ediciones Cátedra.

SAURI, C. (2005): *Juegos tradicionales, del currículum a la clase: teoría y práctica para la aplicación en Educación Física*. Sevilla, Wanceulen.

TRIGUEROS, C. (2000): *Las danzas y los juegos populares en el currículum de Educación Física*. Granada, Proyecto Sur de ediciones S.L.

ZAPICO, J. M. (2003): “Actividad física y deporte en los siglos XVI-XVII”, en J.M. ZAPICO (dir.): *Materiales para el estudio de la historia del deporte en Andalucía I*. Málaga, Instituto Andaluz del Deporte.

ZAPICO, J. M. (2004): “Estudio básico sobre el pensamiento deportivo de Miguel de Cervantes”, en J. AQUESOLO (ed.): *Materiales para el estudio de la historia del deporte en Andalucía II*. Málaga, Instituto Andaluz del Deporte.