

**UNA UNIDAD DIDACTICA:
LAS CIVILIZACIONES ANTIGUAS
Y EL DEPORTE**

**ANTONIO SALAS GALAN
CARLOS BARRANTES LOPEZ**

**I.B. "PUENTE AJUDA"
OLIVENZA (BADAJOZ)**

RESUMEN

Como consecuencia de la progresiva implantación de la Enseñanza Secundaria Obligatoria en los centros educativos y teniendo en cuenta que uno de los aspectos que más potencia es la interdisciplinariedad de áreas, nos pareció interesante ampliar el conocimiento de las civilizaciones antiguas tratando sus manifestaciones deportivas.

Con esta Unidad Didáctica el alumno conocerá el origen de algunos deportes actuales y su evolución a lo largo de la historia, pudiendo realizar algunos de ellos de forma práctica.

SUMMARY

A DIDACTIC UNIT: INTERACTION OF AREAS: ANCIENT CIVILIZATIONS AND SPORTS

According to the progressive introduction of Compulsory Secondary Education (ESO) on schools and heaving in mind that one of the most important aspects is the interaction of subjets or areas, we thought attractive to widen the knowledge of Ancient Civilizations through sports.

In this didactic unit our studens will find out the origins of many nowadays sports and their evolution along history of mankind in addition to practising some of them.

1. INTRODUCCION

Buscar una conexión entre las áreas de Ciencias Sociales, Geografía e Historia y Educación Física no ha sido nunca tarea fácil. La Educación Secundaria Obligatoria apoya decididamente la interdisciplinariedad entre diversas áreas y en el caso anterior es factible en diferentes campos: uno de los cuales nos pareció muy interesante y nos animó a realizar esta unidad didáctica. Asimismo, la programación de la ESO recoge textualmente *“la importancia que a través del tiempo han tenido y tienen el deporte y la actividad física en los distintos modelos de sociedad que han existido a lo largo de la historia, relaciona de forma íntima el bloque de contenidos de Sociedades Históricas con el estudio de Juegos y Deportes, evolución de la actividad física que se realiza en el área de Educación Física”*.

El desarrollo de esta Unidad probaría la validez una vez más de las experiencias entre diferentes seminarios, pero sin duda, lo que más nos indujo a llevarlo a cabo era la posibilidad de que el alumno conociera el Mundo Antiguo de una manera mucho más didáctica y amena, puesto que utilizando una manifestación deportiva, la actividad resultaría mucho más motivadora.

2. PRUEBA INICIAL

Nos pareció fundamental realizar un test previo para conocer el nivel del alumno y de esa forma poder enfocar la experiencia según los resultados. Esta evaluación inicial debe ser de corta duración (40 minutos aprox.) y atrayente. El modelo que proponemos es el siguiente:

NOMBRE:

EDAD: GRUPO:

CENTRO:

NORMAS

• Esta prueba no es un exámen ni se calificará con notas. Simplemente es para conocer las nociones que tenéis sobre las Civilizaciones Antiguas y el Deporte.

• *Contesta a todas las preguntas. Al final de la prueba verás un espacio destinado a la VALORACION PERSONAL donde debes indicar la opinión sobre el ejercicio realizado.*

• *Para realizar la prueba dispondrás de un tiempo máximo de 40 minutos.*

A). Señala en este mapa las Civilizaciones Antiguas que conozcas:



B) ¿Cuál de estas Civilizaciones se desarrolló en América?

- Etrusca.
- Maya.
- Mesopotámica.
- Egipcia.

C) Relaciona:

- | | |
|--------------------|--------------------|
| - China. | - Caza con lanza. |
| - Mesopotamia. | - Juego de pelota. |
| - Paleolítico. | - Kung-Fu. |
| - América Central. | - Natación. |

D) Contesta Verdadero o Falso.

- El remo se desarrolló en el desierto del Sahara. (V — F).
- El deporte de la jabalina comenzó por la necesidad de cazar animales. (V — F).
- La “paciencia china” inventó el ajedrez. (V — F).
- Hernán Cortés comprobó las competiciones hípcas que realizaron los aztecas. (V — F).
- Los orígenes del baloncesto se encuentran en el Juego de Pelota de América Central. (V — F).

E) Lee detenidamente el texto y contesta a las siguientes cuestiones.

“El Juego de Pelota Mesoamericano adopta múltiples formas que se reflejan en la dimensión y la forma de la cancha de juego, en el equipo y en las representaciones artísticas del juego y los jugadores. Además, se ha practicado en muchas localidades de América Central, del Suroeste de los actuales Estados Unidos y, quizás del Norte de América del Sur. Se han localizado restos de canchas de juego desde Arizona y Nuevo Méjico hasta Honduras y Puerto Rico y la Costa del Pacífico de Méjico.

Uno de los problemas arqueológicos relativos al Juego de Pelota más fascinantes es el de sus orígenes. Las primeras canchas de juego se remontan al período clásico temprano de la prehistoria maya (200 - 300 d.C.); siendo la de Copán en el Sureste de Honduras quizás la más antigua de todas. Esta cancha consistía en una superficie rectangular pavimentada y delimitada por cuatro muros inclinados rematados por sendas plataformas. Tres bloques de piedras dispuestos en la superficie del terreno de juego servían de marcadores”. (Blanchard, K. y Cheska, A. 1986).

- Resume en cinco líneas el contenido del texto.
- En el documento aparecen zonas geográficas. Enuméralas y ubícalas actualmente.
- El texto hace referencia a una instalación deportiva. Comenta sus características.

F) Valoración personal.

2. UBICACION.

Esta Unidad Didáctica se desarrollaría en el II Ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria (14 - 16 años). Habría que encuadrarla simultáneamente en las áreas de Educación Física y Ciencias Sociales, Geografía e Historia. Atendiendo a su temática la experiencia quedaría incluida en los bloques de **Juegos y Deportes** (A. de E. Física) y **Sociedades Históricas** (A. de C. Sociales).

En el Bachillerato vigente sería factible su realización en el curso de 1º BUP, donde se imparte la asignatura de **Historia de la Civilizaciones y el Arte** y es fácilmente adaptable a la programación de **E. Física**.

3. OBJETIVOS GENERALES.

En esta experiencia pretendemos desarrollar algunas de las capacidades que ya vienen expresadas en el Currículo Oficial de la ESO. Creemos que los objetivos generales que más se adecúan a este trabajo interdisciplinar de área son los siguientes:

– “Participar con independencia del nivel de destreza alcanzado, en actividades físicas y deportivas, desarrollando aptitudes de cooperación y respeto, valorando los aspectos de relación que tienen las actividades físicas y reconociendo como valor cultural propio los deportes y juegos autóctonos...”

(MEC, ESO, E. Física, 1992).

– “Identificar y analizar las interrelaciones que se producen entre los hechos políticos y culturales que condicionan la trayectoria histórica de las sociedades humanas, así como el papel que los individuos, hombres y mujeres, desempeñan en ellas, asumiendo que estas sociedades son el resultado de complejos y largos procesos de cambio que se proyectan en el futuro”.

(MEC, ESO, C. Sociales, 1992).

– “Resolver problemas y llevar a cabo estudios y pequeñas investigaciones aplicando los instrumentos conceptuales, las técnicas y procedimientos básicos de indagación característicos de las Ciencias Sociales, la Geografía y la Historia”.

(MEC, ESO, C. Sociales, 1992).

4. CONTENIDOS.

4.1. CONCEPTOS.

4.1.1. NOCIONES BASICAS DE LAS CIVILIZACIONES ANTIGUAS.

- Aspectos Geográficos.
- Características político-económicas.
- Elementos socio-culturales.

4.1.2. PREHISTORIA.

-Paleolítico Inferior:

- Juegos.
- Movimientos de ritmos inconscientes.

- Paleolítico Superior:

- Danza.
 - Incrementar la caza.
 - Vencer en la guerra.
 - Aumentar la fertilidad.

-Neolítico:

- Actividades de caza.
- Danzas culturales.

4.1.3. EGIPTO

- Lucha.
- Lucha de bastones.
- Lucha de barcazas.
- Ejercicios gimnásticos.
- Natación.
- Hípica.

4.1.4. MESOPOTAMIA

- Caza.
- Lucha.
- Lucha con caballos.
- Natación.
- Remo.
- Danzas militares.
- Juegos de pelota.

4.1.5. INDIA.

- Canicas.
- Juegos.
- Natación.
- Lucha.
- Boxeo.
- Jabalina.
- Saltos.
- Juegos de pelota.
- Juegos de persecución.

4.1.6. CHINA.

- Boxeo sin guantes.
- Lucha.
- Cornearse.
- Fútbol.
- Pruebas de aptitud física.
 - Levantar pesas
 - Tensar arcos
 - Esgrima
- Kung-fu
- Tiro con arco desde caballo
- Ajedrez.

4.1.7. CENTROAMERICA

- Juegos de pelota.
- Carreras:
 - Con o sin pelota en los pies.
 - Las mujeres con aro y varilla.
 - Relevos.

4.1.8. ETRUSCOS

- Danzas.
- Sacrificios humanos como origen de la lucha de gladiadores.

4.2. PROCEDIMIENTOS

- Recogida de información y elaboración de resúmenes y esquemas a partir de material bibliográfico y audiovisual sobre práctica de deportes y juegos autóctonos.
 - Análisis y comparación de dos actividades deportivas sincrónicas pertenecientes a dos civilizaciones diferentes.
 - Elaboración de trabajos sobre Civilizaciones Antiguas, donde se tratará la relación entre el deporte y los aspectos culturales y sociales.
 - Ejecución de actividades deportivas en grupo relacionadas con el tema.

4.3. ACTITUDES.

- Aprecio por el conocimiento por las diferentes formas de expresión deportivo-culturales de Civilizaciones diferentes a la actual.
 - Práctica de actividades deportivas con independencia del nivel técnico individual.
 - Interés por las repercusiones que la práctica habitual del deporte tiene sobre la salud y la calidad de vida.
 - Valoración de la labor de integración social que posee la realización de actividades deportivas.

5. ACTIVIDADES.

A) Comenta el siguiente texto:

El ejemplo más representativo de la cultura prehistórica en cuyo seno se acogería y prosperaría en toda su violencia y grandeza el Juego de Pelota es el de la cultura Hohokan, heredera a partir de 100 d. C., de la cultura Cochise arcaica. Las poblaciones Hohokan ocupaban la región desértica de los valles del Salt y del río Gila del sur de Arizona, donde se cultivaban los frijoles, maíz y calabazas. Sus viviendas, hechas de estacas recubiertas de barro, se levantaban sobre una superficie excavada, y su bella alfarería decorada con motivos rojos sobre fondo crema. A partir del 800 de.C., los Hohokan acometieron la construcción de un complejo sistema de irrigación que llevaría el agua de los ríos Gila y Salt a sus campos y huertas. Otra característica predominante de la cultura Hohokan era la fuerte influencia mejicana que se manifestaba en la producción artística —anillos, brazaletes, espejos de pirita y pizarra, campanas de cobre, cuentas de turquesa— y en la cultura y la arquitectura —formas zoomórficas, pirámides y canchas de juegos de pelota—. (Blanchard, K y Cheska, a. (1986).

- Haz un resumen del texto.
 - Sitúa la cultura Hohokan en el espacio y en el tiempo.
 - Busca en la biblioteca los conceptos que no conozcas.
 - ¿Hay actividad agrícola?
 - ¿Qué características tienen las viviendas de la cultura Hohokan?
- ¿Conoces en la actualidad viviendas similares?.

B) Sopa de letras: localiza ocho Civilizaciones Antiguas

R T H E U P F N S E Q O T C S
A C I M A T O P O S E M Y R C
C H G T B L A I F T R E Q W O
E I N D I A R G R D C V U N O
T N D A A R Z U K A F J L U P
Z A F Y S W S D U C D U B N I
A G A C V C B N J N D F G H J
D M B D A I C I P I G E E S L
E G R H T J Y K I O A F E A H

C) Lee el texto detenidamente y contesta a las cuestiones.

“ Las dimensiones de las canchas de juego varían considerablemente. Había canchas de 10 metros para la disputa a mano entre dos jugadores y pistas inmensas como la Chichen Itza. No obstante, el diseño era prácticamente el mismo para todas. La construcción básica respetaba la forma en l, las paredes laterales inclinadas y el piso adoquinado con mortero de yeso. En el centro de las paredes laterales solían hallarse unas piedras anulares y en el piso de la cancha los bloques marcadores de piedra.

De la misma manera que los detalles de construcción de las canchas variaban de una región a otra, las reglas de juego diferían según el tiempo y los lugares. Sin embargo, los principios básicos del juego eran los mismos: el juego, que enfrentaba dos equipos compuesto por un mismo número de jugadores (aunque este podía variar entre dos y once), consistía en propulsar y mantener la pesada pelota de goma en movimiento sin usar las manos ni los pies. Era lícito, en cambio, hacerlo con las rodillas, las caderas, los codos y otras partes insólitas del cuerpo. La puntuación resultaba de la introducción de la pelota contra los marcadores anulares de las paredes de la cancha o los marcadores del piso de la cancha. Era declarado vencedor el primer equipo que alcanzaba el número de tantos convenidos.

El equipo utilizado por los participantes era a veces tan perfeccionado como el de los actuales jugadores de fútbol. El elemento fundamental era la pelta de goma natural pura, de 20 a 30 cm. de diámetro y de 5 a 8 libras de peso...

...otras piezas del equipo del jugador incluían yugos, manoplas y hebillas de piedra, guantes, rodilleras, mentoneras, caretas y cascos de cuero...” (Blanchard, K y Cheska, A. 1986).

– Intenta dibujar una cancha de juego siguiendo los datos que te ofrece el texto.

– En un esquema establece el número de jugadores, duración del partido, equipo vencedor, etc.

– Enumera las diferentes partes del cuerpo con las que se podía golpear la pelota así como los diferentes protectores que utilizaban.

– ¿Cuáles son las características fundamentales de la pelota?

D) Rellena los datos que faltan ayudándote de tu cuaderno de clase y del libro de texto.

	Cronología	Manifestaciones arquitectónicas	Actividades Deportivas
PREHISTORIA			
EGIPTO			
INDIA			

E) Práctica del Juego de Pelota.

La realización de una actividad deportiva en consonancia con los contenidos expuestos en esta Unidad Didáctica podrían ser múltiples, debido a la gran cantidad de manifestaciones deportivas que en ella se recogen.

Las limitaciones nos vienen impuestas por las características del centro, ya que deportes como remo, natación, tiro con arco, hípica, etc. resultan del todo inviables.

Consideramos el Juego de Pelota como el más adecuado a efecto de motivación y participación y por su estrecha conexión con deportes colectivos actuales.

Las pautas generales a seguir para esta actividad serían:

- Transformación del gimnasio en una cancha de Juego de Pelota siguiendo en lo posible las características básicas originales.
- División del grupo (para unos 30 alumnos) en dos subgrupos de 15, utilizándose para el juego un balón alternativo de voleibol.
- El equipo vencedor será el primero que alcance el número de tantos convenidos.

6. MATERIAL Y RECURSOS DIDACTICOS

Para llevar a cabo el desarrollo adecuado de esta Unidad sería necesario:

- Material escrito (libro de texto, monografías, bibliografía específica, etc.).

- Apoyo audiovisual (videos, diapositivas, transparencias, mapas históricos, murales, etc.)
- Gimnasio cubierto con unas medidas aproximadas de 20 x 10 metros.
- Colchonetas (quitamiedos 2 x 3 m)
- Aros reducidos de aprox. 30 cm)
- Balón alternativo de voleibol.
- Marcador.

7. METODOLOGIA Y TEMPORALIZACION

El área de Educación Física, eminentemente participativa, y el área de Ciencias Sociales que por sus características posee un amplio componente práctico, nos van a conducir a la aplicación de una metodología **activa y creativa**. El alumno deberá adquirir unos conocimientos a través de la investigación para conseguir por medio de ella un aprendizaje de carácter significativo. Indudablemente el alumno deberá disponer de un soporte teórico donde fundamentar sus propias conclusiones.

Por lo que respecta a la Secuenciación de la Unidad creemos que habría que dedicarle al menos ocho sesiones aunque podría ser variable dependiendo de las características del alumno, del Centro, etc.

8. EVALUACION

A partir de los resultados obtenidos en el test previo (**Evaluación inicial**) consideramos conveniente llevar a cabo una **Evaluación continua** centrada en un control permanente del alumno para conocer su progresión y para subsanar las posibles deficiencias que pudieran presentarse. Así pues, nos centraremos en evaluar: los trabajos de investigación de los alumnos, su participación en las clases prácticas y teóricas, las actividades realizadas, su cuaderno-dossier, etc.

Para conseguir una calificación global del alumno, habrá que considerar todo el proceso descrito anteriormente, al que se añadirá una **Evaluación final** basada en una prueba de corta duración en el que se tendrán en cuenta aspectos teórico-prácticos.

9. BIBLIOGRAFIA

- BALLIRINI, A.M.; BAÑO, A y otros. (1988); Trabajos prácticos de Historia. 1 de BUP, Ed. Akal. Madrid.
- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986): Antropología del deporte. Ed. Bellaterra, S.A. Barcelona.
- CRONICA DE LA HUMANIDAD. (1987): Ed. Plaza-Janes. Barcelona.
- DIEM, C (1966): Historia de los deportes. Ed. Caralt. Barcelona.
- GILLET, B. (1968): Historia del deporte. Ed. Oikos-Tau. Madrid.
- KINDER, H; y HILGEMANN, W. (1989): Atlas Histórico Mundial. Ed. Istmo. Madrid.
- LOS GRANDES DESCUBRIMIENTOS DE LA ARQUEOLOGIA. (1992): Colección de vídeos. Ed. Planeta-Agostini, S. A. (Varios números).
- MEC (1992): ESO. Ciencias Sociales. Geografía e Historia.
- MEC (1992): ESO. Educación Física. Materiales Didácticos.
- MEC (1992): ESO. Educación Física.
- PRATS, J; y CASTELLO, J.E. (1990): Historia. 1 de BUP. Ed. Anaya. Madrid.
- ORIGENES DEL HOMBRE. (1993): Colección de vídeos. Ed. Folio. (Varios números).
- VALSERRA, F. (1979): Historia del Deporte Ed. Plus Ultra. Madrid.
- VARIOS AUTORES. (1987): Biblioteca básica de Historia. Ed. Anaya. Madrid.