

ATHLOS N° 26



Libro del ajedrez, dados y tablas. Folio 64



COMPROMISO ÉTICO

La redacción de la revista ATHLOS está comprometida con la comunidad científica en garantizar la ética y calidad de los artículos publicados. Nuestra revista tiene como referencia el Código de conducta y buenas prácticas que, para editores de revistas científicas define el Comité de Ética de Publicaciones ([COPE](#)). Al mismo tiempo, garantiza una adecuada respuesta a las necesidades de los lectores y autores, asegurando la calidad de lo publicado, protegiendo y respetando el contenido de los artículos, así como la integridad de los mismos. El Comité Editorial se compromete a publicar las correcciones, aclaraciones, retracciones y disculpas cuando sea preciso.

ATHLOS declara su compromiso por el respecto e integridad de los trabajos ya publicados. Por esta razón, el plagio está estrictamente prohibido y los textos que se identifiquen como plagio o su contenido sean fraudulentos, serán eliminados de la revista si ya se hubieran publicado o no se publicarán. La revista actuará, en estos casos, con la mayor celeridad posible. Al aceptar los términos y acuerdos expresados por nuestra revista, los autores han de garantizar que el artículo y los materiales asociados a él son originales o no infringen los derechos de autor. También los autores tienen que justificar que, en caso de una autoría compartida, hubo un consenso pleno de todos los autores afectados y que no ha sido presentado ni publicado con anterioridad en otro medio de difusión.



ETHICAL COMMITMENT

The editorial staff of the ATHLOS magazine is committed to the scientific community in ensuring the ethics and quality of the articles published. Our journal has as reference the Code of Conduct and good practices that, for publishers of scientific journals, defines the Committee of Ethics of Publications (COPE). At the same time, it guarantees an adequate response to the needs of the readers and authors, ensuring the quality of what is published, protecting and respecting the content of the articles as well as the integrity of the same. The Editorial Committee undertakes to publish corrections, clarifications, retractions and apologies when necessary.

ATHLOS declares its commitment for the respect and integrity of the works already published. For this reason, plagiarism is strictly prohibited and texts that are identified as plagiarism or its content are fraudulent, will be removed from the journal if they have already been published or will not be published. The magazine will act, in these cases, as quickly as possible. By accepting the terms and agreements expressed by our journal, authors must ensure that the article and the materials associated with it are original or do not infringe copyright. The authors also have to justify that, in case of a shared authorship, there was a full consensus of all the authors affected and that has not been previously presented or published in another medium.



EQUIPO EDITORIAL / EDITORIAL TEAM

Editorial:

Museo del juego

CIF B-40234106

www.museodeljuego.org

ISSN: 2253-6604

Editor / Editor-in-Chief

Dr. Manuel Hernández Vázquez

Profesor Emérito. Universidad Politécnica de Madrid (España)

Directores / Deputy Editors-in-Chief

Dra. María Espada Mateos

Universidad Politécnica de Madrid. INEF

Dr. José Carlos Calero Cano

Centro Educativo Guzmán el Bueno (España)

Consejo Asesor / Consulting Editors

Dr. Jesús Martínez del Castillo

Universidad Politécnica de Madrid. INEF (España)

Dra. Maria Beatriz Rocha Ferreira

Faculdade de Educação Física – Unicamp de Campinas (Brasil)

Dr. Francisco Javier Hernández Vázquez

Profesor -INEFC Barcelona (España)

Dra. Fátima María Bastos de Inoue

Universidad Americana de Asunción (Paraguay)

Dra. Olga Rodrigues de Moares Von Simson

Faculdade de Educação Física – Unicamp de Campinas (Brasil)

Dña. Vera Toledo Camargo

Directora del NUDECRI (Núcleo de Desenvolvimento de la Creatividad).

Investigadora del Labjor (Laboratorio del Estudios Avanzado en Periodismo)

Dr. Ángel Mayoral González

Ángel Mayoral González. Doctor en Psicología. Exprofesor del INEF de Madrid (UPM)

Dña. Tatiana Azambuja Ujacow

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – UFMS



CONSEJO EDITORIAL / EDITORIAL BOARD

Dr. José Emilio Jiménez-Beatty Navarro
Universidad de Alcalá (España)

Dr. Jesús Martínez del Castillo
Universidad Politécnica de Madrid (España)

Dra. María Martín Rodríguez
Universidad Politécnica de Madrid (España)

Dr. Antonio Rivero Herráiz
Universidad Politécnica de Madrid (España)

Dr. Ramón Torralbo Lanza
Universidad de Cantabria (España)

Dra. Fátima María Bastos de Inoue
Universidad Americana de Asunción (Paraguay)

Dra. Diana Ruiz Vicente
Universidad Camilo José Cela (España)

Dra. María Espada Mateos
Universidad Politécnica de Madrid. Instituto Nacional de EF (España)

Dr. José Carlos Calero Cano
Centro Educativo Guzmán el Bueno (España)

Dr. José Antonio Santacruz Lozano
Universidad de Alcalá (España)

Dr. Ángel Luis Clemente Remón
Universidad de Alcalá (España)

Dra. Jana María Gallardo Pérez
Universidad Politécnica de Madrid (España)

Dr. Pablo Abián Vicen
Centro Educativo Guzmán el Bueno (España)

Dr. Javier Abián Vicen
Universidad de Castilla La Mancha (España)

Dr. Miguel Vicente Pedraz
Universidad de León

Dr. Alejandro Barceló Hernando
ESERP: Escuela Superior de Empresas de Relaciones Públicas



ÍNDICE

EDITORIAL Nº26

Manuel Hernández Vázquez pág. 6

LA CONTRIBUCIÓN DE FRANCISCO MEDEL ASENSI, CATEDRÁTICO DE GIMNÁSTICA EN MURCIA (1894-1911)

Xavier Torrebaddella IFlix pág. 11

EL JUEGO TRADICIONAL DEL TROMPO EN EL ANTIGUO EGIPTO

Julio Ángel Herrador Sánchez pág. 41

EL PENSAMIENTO TÁCTICO DEFENSIVO EN LAS BALONCESTISTAS CATEGORÍA JUVENIL DE LA PROVINCIA GUANTÁNAMO

MsC. Liuver Burke Marsan.

Lic. Yasiel Acelio Fernández Díaz pág.51

EJERCICIOS PARA EL DESENTRENAMIENTO EN LA CATEGORÍA JUVENIL 17-20 AÑOS MASCULINOS DEL LEVANTAMIENTO DE PESAS

Dr.C. Gilberto Taupier Román.

Dr.C. Enmanuel Adrian Figueredo de la Rosa.

Lic. Raidel Sabó Mendosa. pág.64

EJERCICIOS PARA MEJORAR LA EFECTIVIDAD EN LA TÉCNICA DE PROYECCIÓN SEOI NAGE EN ATLETAS DE JUDO.

ic. Danneris Velázquez Ramírez.

Lic. Miriam D. Josehp Cisner

Lic. Marilenis Zalazar Wilson pág.73

LA FAMILIA EN EL PROGRAMA EDUCA A TU HIJO

Fredis Torres Cribbe, Mario Clarke Durruthy pág.83



EDITORIAL

Dr. Manuel Hernández Vázquez

“GENEROSIDAD, CURIOSIDAD Y SABIDURÍA el ejemplo de un sabio, curioso y generoso”, así comienza su editorial Fernando Criado, fundador y director de la revista “Hasta el TUÉTANO”, que dedica toda la segunda parte a Alfonso X el Sabio, rey de Castilla y León (1252-1284), y del que se ha cumplido en el mes de noviembre del 2021, el octavo centenario de su nacimiento. Según F. Criado, esta actividad de escribir y participar de forma altruista, sin ánimo de lucro, es una de las características producto de la generosidad. Asimismo, para llegar a un nuevo descubrimiento las personas curiosas que tienen esa visión, son capaces de conseguir cualquier objetivo y por último ser sabio “es saber darse a los demás, sin pedir nada a cambio”. El rey Sabio, es un ejemplo de esos tres conceptos, generosidad, curiosidad y sabiduría, dedicando gran parte de su vida a conocer, investigar y posteriormente divulgar, siendo un adelantado de su tiempo, por lo que podemos considerarlo un renacentista, 100 años anterior al Renacimiento.

La dinastía omeya afincada en España, heredera de una cultura milenaria, greco-romana, a través de Siria, Egipto, la cultura sasánida de Persia y Mesopotamia, practicaron deportes muy populares en esos países y los introdujeron en el-Andalus. Comprobamos cómo durante la permanencia de los musulmanes en España hubo un influjo constante de todo tipo, entre ellos y los reinos cristianos, haciéndose notar en las costumbres como el juego, las diversiones y el pensamiento (Talbot, 1988). Así podemos ver que juegos como el ajedrez o el juego de tablas, introducidos por los árabes, se convierten en los juegos de tablero más populares a lo largo de toda la Edad Media, junto al alquerque y los dados, cómo juegos heredados directamente de la época hispano romana. También los juegos de cañas, las justas y los juegos taurinos, evolucionan a través de estos contactos constantes, sobre todo en las regiones limítrofes entre ambos bandos (Hernández, 2003).

La trayectoria de Alfonso X el Sabio, está asociada a un amplio abanico de actividades, unas de naturaleza económica, como la puesta en marcha de la institución de la Mesta, otras de protección social, como la actividad repobladora, puesta en marcha en las tierras de Andalucía y del reino de Murcia y otras a las que el rey sabio dedicó gran parte de su tiempo, fueron las relacionadas con actividades de ámbito humanístico que convirtieron la ciudad de Toledo y posteriormente a Sevilla, en las capitales de la ciencia y centro de peregrinación para intelectuales de toda Europa. Durante su reinado, la conocida como Escuela de Traductores de Toledo, alcanzó su momento de mayor esplendor, impulsando todo tipo de actividades culturales. Amparándose en los intelectuales musulmanes y sabios judíos, desarrolló un amplio programa cultural, centrado en aquellas disciplinas más próximas al ser humano, como la historia, la literatura, el derecho, la astronomía, la medicina y el juego. Uno de los aspectos más importantes de la obra del rey sabio, fue la afirmación del castellano como lengua oficial del reino, por lo que se normalizó literariamente ya en el siglo XIII, siendo el idioma usado en los documentos oficiales emitidos por la cancillería y también en los escritos literarios y en los científicos. Ello supuso el abandono del latín, que hasta entonces había sido el idioma utilizado en la producción científica (Valdeón, 2003).



Como participante por primera vez en dicha revista y espero que no sea la última, aproveché toda la documentación recogida en mi tesis doctoral y en estudios posteriores sobre la Alta y Baja Edad Media para presentar el artículo, "Alfonso X el Sabio y la España del siglo XIII, EL JUEGO A TRAVÉS DE LAS IMÁGENES". De acuerdo con Menéndez Pidal G. (1986), los pintores y escultores góticos se enfrentaron con unas exigencias muy distintas a las que hasta entonces, habían condicionado el trabajo de sus predecesores, pues les pedían que pintasen el mundo real. Desde entonces, se vieron obligados a pintar la vida cotidiana del Rey, del monje, del mercader, o del labriego con sus herramientas, en sus casas o en sus campos. Las miniaturas Alfonsíes nacieron bajo un plan concebido por el Rey, para no sólo ilustrar un texto, sino para informar de muchas otras cosas que completan y mejoran con creces la información que nos da el propio relato. Podemos deducir que el rey sabio concedió una gran atención a sus libros, reuniendo en su escritorio a los mejores artistas de su reino, proponiéndoles una gran variedad de temas para sus miniaturas. Se conservan más de 3500 miniaturas de la Escuela Alfonsí, que ilustran prácticamente toda su obra, de la que por su calidad y conservación, se pueden destacar Las Partidas, Las Cántigas y El Libro de los Juegos.

"Las Siete Partidas", recoge toda la información necesaria para conocer cómo se vivía en la época en que se compuso el texto: usos y costumbres de la gente, ceremonias, faustos, galas, rituales, la guerra y la paz, el cautiverio, la convivencia entre moros, cristianos y judíos, la enseñanza y sus instituciones, etc. Como libro de leyes, está considerado el Código más completo de Ley Civil de la Edad Media en Europa y también como una de las obras de mayor prestigio del Derecho en la historia de España. A lo largo de esta obra, el juego deportivo, si no con mucha amplitud dado el carácter de la misma, es tratado con cierto rigor estableciendo las normas para su práctica y definiendo las actividades propias de la época, sobre todo aquellas relacionadas con la guerra (justas, torneos, juego de cañas), la caza y los toros, actividades estrechamente ligadas a la clase caballeresca, clase dominante y protectora de la sociedad medieval. Cuando se refiere a otras clases sociales, como la religiosa o el pueblo llano, casi siempre es para limitar su práctica o para prohibirla (Hernández, 2003). Podemos decir, según los datos conocidos, que a partir del siglo XI, las justas, cañas y torneos que celebraban los caballeros cristianos y moriscos, a diferencia de otros países europeos que mantuvieron un grado elevado de riesgo, eran en su gran mayoría actividades donde el peligro de lesión había quedado eliminado, gracias a su transformación en un juego ritualizado y con unas reglas estrictas, que los participantes debían cumplir, pues en caso contrario eran sancionados. Nos encontramos con nombres inusuales, en otros ámbitos medievales europeos y que nos describen formas distintas de su realización, como el tablado, bofordar, alancear o cañas, sin que en ningún momento se pretenda herirlo, aunque eso no siempre se consiguiera, dado el riesgo que entrañaba la propia actividad (Talbot, 1988). Otra característica, que sólo se da en los reinos cristianos y árabes de la Península es que, a partir del siglo XII, las citas que encontramos relacionadas con los torneos, siempre van unidas al juego de alancear los toros, siendo esta última también una actividad propia de caballeros. En la mayoría de las fiestas reales o religiosas, después de tornear los caballeros, alancean un toro a caballo. Esta singularidad única, pues sólo se da en la Península Ibérica, tanto en los reinos cristianos como en los musulmanes, se mantiene como ya veremos durante toda la Edad Media, sino que se siguió practicando hasta finales del siglo XVII.



Una de las actividades favoritas de la nobleza medieval fue la caza en sus dos modalidades, montería y cetrería. En el año 995 Sancho García Fernández, funda la Asociación de "Monteros de Espinosa". En cuanto a la montería, hay que señalar qué dada la gran riqueza de fauna de la Península Ibérica, su práctica se extendió a lo largo de toda la Edad Media, siendo necesario para su control el que algunos reyes la prohibieran en determinadas épocas del año y evitar así la extinción de ciertos animales salvajes, como de hecho ocurrió. Los testimonios escritos consultados nos confirman la abundancia de caza mayor como osos, venados, jabalíes, garzas, etc. La cetrería, el uso del ave que se amaestra para atraer y cazar otras aves, se inicia en la Península Ibérica durante los siglos IX y X, tanto en los reinos musulmanes como en los cristianos, convirtiéndose en poco tiempo en una de las actividades favoritas de la nobleza feudal. Se piensa que nació como recurso en zonas desérticas de Asia Central y de allí pasó a Europa, por el norte a través de los germanos y por el sur por influencia de los árabes. Las aves amaestradas para la caza, adquirieron tanto valor, que se consideraban bienes inalienables como la espada, de los que jamás podía despojarse un verdadero caballero, ni siquiera como pago de su rescate o libertad. La leyenda cuenta que el conde Fernán González se divertía domando potros, así como cazando perdices y patos con el auxilio de azores, por ello el rey Sancho I de León amante apasionado del arte, de la caza con aves de presa, se propuso adquirir a cualquier precio, tan singulares animales. En esa compra, concertada en el año 923, comprometió su real palabra a doblar el precio convenido por cada día que pasara sin saldar la deuda. Al cabo de siete años, Fernán González reclamó su dinero, que alcanzaba ya una suma fabulosa y no disponiendo de ella el monarca leonés, accedió a cambio, a la emancipación del Condado de Castilla del Reino de León. (Muñoz Goyanes, libro 3, 1975).

De las 420 **Cantigas de Santa María**, 356 narran milagros de la Virgen y los demás relatan festividades marianas o cristológicas acompañadas de melodías, excepto la introducción. La obra que Menéndez y Pelayo definió como la "Biblia estética del siglo XIII", tiene gran importancia desde el punto de vista literario, musical y pictórico donde encontramos, en las miniaturas, información directa de



las costumbres de esa época. La colección de las Cantigas acompañó al monarca durante años, hasta su muerte. Ya enfermo y en trance de morir, manda que le pongan en lugar de paños calientes, el libro de las Cantigas de Santa María. Con relación a la pelota, se conserva una de las mejores imágenes de este juego en las Cantigas de Santa María, donde podemos ver cómo varios jóvenes participan en un juego donde uno está lanzando la pelota a otro que mantiene un bastón preparado para golpearla. La imagen es muy similar a otras que se dan actualmente en algún juego de pelota especialmente en el béisbol moderno (Cantiga nº 42). Si tenemos en cuenta que la actual California fue colonizada por los españoles y el origen del béisbol procede de allí, podemos pensar que el juego tal como lo conocemos ahora es del juego de la chueca que era el nombre con el que se conocía entonces en el reino de Castilla y que aún se conserva en algunas comunidades indígenas con el mismo nombre o con otros como el palín.

En la introducción del libro del "**El ajedrez, dados y tablas**", un manuscrito compuesto por 97 hojas de pergamino que se encuentra en la biblioteca del Monasterio de El Escorial, podemos ver la primera clasificación taxonómica del juego conocida que diferencia entre:



- Juegos que se hacen a caballo, como bofordar, alancear, tomar escudo y lanza, tirar con ballesta y arco y otros juegos que se puedan hacer a caballo.
- Juegos que se hacen de pie, como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, juego de pelota y muchos otros juegos de muchas maneras que usan los hombres para que se formen más recios y reciban más satisfacciones.
- Juegos basados en el seso o juegos donde la lógica y el ejemplo del Juego del Ajedrez.
- Juegos basados en la ventura, juegos donde el azar decide el resultado del juego, y pone como ejemplo los Dados.
- Juegos que se basan por igual en el seso y la ventura, es decir que guardan un equilibrio entre la lógica y el razonamiento como en el azar o la suerte poniendo como ejemplo el Juego de Tablas y el Alquerque (Hernández, 2003).

Las 152 miniaturas están concebidas para ilustrar los juegos del Ajedrez, Dados, Tablas, Alquerque, con sus modalidades y jugadas. En torno al tablero de juego, el miniaturista ha colocado unas setecientas figuras donde recoge como un catálogo, todos los tipos que constituían la sociedad de aquel momento (cristianos, moriscos y judíos), con su indumentaria, calzados, toda clase de tocados, pintándoles muchas veces en boticas, en sus tiendas, en la intimidad de sus casas, sentados, rodeados de otros muebles, sirviéndose de vajilla diversa o leyendo libros (Menéndez Pidal, G. 1986). La primera parte del libro, la más extensa, está dedicada al ajedrez y describe en la introducción la filosofía y significado de las diferentes modalidades de juegos, sus componentes y reglas, así como el valor de las piezas, sus movimientos y capturas.

Ibn Ammar, visir de al-Mútamid rey de Sevilla, marchó como emisario a la corte de Alfonso VI llevando consigo un tablero de ajedrez hecho con piezas de madera de ébano, áloe y sándalo, incrustadas en oro. El rey que era un apasionado del juego, se quedó prendado y dispuesto a jugar una partida con él, éste accedió con una condición: si perdía el visir, el tablero y las piezas serían propiedad del rey, pero si ganaba el visir, el rey tendría que acceder a una petición del visir, finalmente el rey accedió y se jugó la partida, que la ganó el visir dándole jaque mate. Cuando el rey vencido preguntó a Ibn 'Ámmar qué era lo que quería, el visir le pidió que retirase su ejército de las fronteras del Reino de Sevilla. El rey cumplió su palabra y Sevilla quedó salvada de nuevo del acoso cristiano (Burckhardt, 1995).

El Juego de Tablas, es un juego intermedio entre el puro intelecto, como es el ajedrez y el puro azar que simbolizan los dados. Tiene un origen romano, conocido desde el siglo I, con el nombre de Alea o Tabula. Fue un juego muy popular en el mundo clásico y es muy probable que los soldados romanos en el calvario se jugaran con él la túnica de Jesucristo. La iglesia, durante toda la Alta Edad Media, mantuvo la prohibición del juego ante su difusión incluso entre los clérigos, no teniendo mucho éxito en su empeño ya que en época de Alfonso X el Sabio, el juego era muy conocido. Este juego consiste en mover unas fichas sobre un tablero con ayuda de dados. Actualmente sigue siendo un juego muy popular en una de sus modalidades, conocido con el nombre de backgammon.



El alquerque, forma parte de un grupo de juegos muy antiguos. En China está documentado desde el año 500 a.C. y tableros destinados a este juego se han encontrado en Egipto, Creta, Grecia y Roma. Las tribus de América del Norte lo conocieron a través de los conquistadores españoles. Su práctica se mantuvo durante la Alta Edad Media, como juegos de herencia hispanorromana, como se atestigua por los muchos vestigios que se han encontrado en las calzadas romanas y posteriormente en los pórticos de las iglesias medievales donde aparece con frecuencia el Alquerque en sus distintas modalidades.

No quiero terminar esta editorial sin mencionar a su abuela paterna Berenguela de Castilla, que representa en la historia política de España del siglo XIII lo que Isabel la Católica representó en la España del siglo XV, ordenando todas las cosas y todos los hechos del Reino y fue la persona que después de su padre, influyó más en la formación del carácter y personalidad de su nieto Alfonso. Su habilidad política, supo colocar a su hijo Fernando, primero en el trono de Castilla y después en el de León, asimismo puso a su nieto Alfonso como heredero del Imperio Romano Germánico. Con toda certeza, fue su abuela Berenguela la encargada de la educación de su nieto. Es de suponer, que Alfonso adquirió una sólida formación humanística centrada en el estudio de las siete artes liberales, empezando desde la adolescencia a manifestar un agudo ingenio, y una privilegiada memoria. Su educación, fue encomendada a figuras laicas mas conocidas por sus virtudes guerreras que cómo letrados. Hay que tener en cuenta qué en la Edad Media, la educación de un futuro rey ante todo era formar un guerrero y al mismo tiempo un perfecto caballero cristiano. Su padre Fernando III el Santo, no quiso que su heredero fuese educado al abrigo de un monasterio o escuela catedralicia, así desde muy joven, apenas con 10 años, participó en la campaña militar de 1231, teniendo como consejero y protector a don Alvar Pérez de Castro, hombre experto de gran vigor. A sus 31 años, era un hombre intelectualmente maduro, con una gran preparación política, científica, histórica, literaria y militar, aprendiendo de la vida real en contacto con sus súbditos, rodeado de soldados, trovadores y juglares. La obra de Alfonso X, se cierra con el libro del ajedrez, dados y tablas en 1283, siendo la última de una brillante biografía literaria y científica (H. Salvador Martínez, 2021).

Generosidad, curiosidad y sabiduría son también las premisas que han regido el discurrir de la revista ATHLOS; valores de conexión con los ideales de un Rey Sabio, qué por encima de la conflictividad política de su reinado, marcó unos hitos culturales transcendentales, entre los que destacamos, la afirmación del castellano como lengua oficial del reino, o el valor de su obra legislativa, literaria y científica, abarcando historia, derecho, astronomía, juegos, música y poesía. Para ello, reunió entre Toledo y Sevilla, un vivero de sabios, destacando los mudéjares y judíos toledanos, responsables de la traducción de importantes obras científicas; los juristas italianos y el grupo del taller historiográfico, responsables de la Estoria de España y la General Estoria (M. García Fernández, 2021).