

La Educación Física secundaria y la competencia deportiva.

Torres, César¹

Resumen

La Educación Secundaria en la Provincia de Buenos Aires está organizada en dos ciclos de escolaridad de tres años cada uno denominados Secundaria Básica y Secundaria Superior. En ambos ciclos la Educación Física ocupa un lugar significativo en tanto campo de conocimiento centrado en la corporeidad y la motricidad que contribuye a la constitución de los sujetos sociales y permite la comprensión del mundo. El diseño curricular de la materia reconoce al deporte como “un hacer motor convocante y motivador”.ⁱ Sin embargo, se plantea repetidamente que en la Secundaria Básica el deporte “requiere superar la tradicional dinámica competitiva”.ⁱⁱ Si bien en la Secundaria Superior se estimula la participación en competencias se insiste en que las mismas tengan una “función formativa”.ⁱⁱⁱ

El diseño curricular de Educación Física para la Educación Secundaria en la Provincia de Buenos Aires desestima la lógica competitiva e incorpora valores como la cooperación y la igualdad de oportunidades para proveerla de un sentido pedagógico coincidente con sus aspiraciones. Este trabajo sostiene que dicha desestimación es posible sólo si la competencia es entendida como “juego de suma cero”.^{iv} Sin embargo, entendida desde un punto de vista “mutualista”, la “función formativa” es inherente a la lógica competitiva y abre posibilidades para el desarrollo de una vida significativa.^v La visión “mutualista” de la competencia promueve la Educación Física humanista propugnada en el diseño curricular y favorece una construcción apropiada del deporte competitivo.

Palabras clave

¹ The College at Brockport, State University of New York. Brockport, New York.

Educación Física - Educación Secundaria - Competencia.

La Educación Secundaria en la Provincia de Buenos Aires está organizada en dos ciclos de escolaridad de tres años cada uno denominados Secundaria Básica y Secundaria Superior.^{vi} En su conjunto, la propuesta pedagógica de la Educación Secundaria aspira a que los jóvenes bonaerenses posean las herramientas indispensables para continuar los estudios de nivel superior, la inserción en el ámbito laboral y “ser ciudadanos en condiciones de ejercer sus derechos y deberes, hacer oír su voz con profundo respeto por las instituciones democráticas, y en la plenitud de los ejercicios de las propias prácticas sociales y culturales”.^{vii} En otras palabras, la Educación Secundaria se propone que los alumnos adquieran los conocimientos necesarios para continuar sus estudios, se vincule la escolaridad con el ámbito productivo y se fortalezca la formación ciudadana.^{viii} Cabe destacar que el diseño curricular para la Educación Secundaria enfatiza repetidamente la importancia de incorporar las prácticas sociales y culturales juveniles en las experiencias pedagógicas escolares ya que las mismas posibilitan “la formación de sujetos libres para expresarse, actuar y transformar la sociedad”.^{ix}

Tanto en la Secundaria Básica como en la Secundaria Superior, la Educación Física ocupa un lugar significativo como campo de conocimiento centrado en la corporeidad y la motricidad que contribuye a la constitución de los sujetos sociales y permite la comprensión del mundo. En consonancia con el diseño curricular general para la Educación Secundaria, la Educación Física “toma en cuenta la corporeidad y motricidad de cada alumno/a, en sus distintas expresiones”^x y enfatiza la sociomotricidad. Si bien el diseño curricular para la materia excede ampliamente la enseñanza del deporte, lo reconoce como “un hacer motor convocante y motivador”.^{xi} De esta manera se espera que los jóvenes bonaerenses accedan a prácticas deportivas de la cultura local, nacional e internacional. Sin embargo, a pesar de su relevancia social, aceptación juvenil, y potencial como hacer motriz que implica complejas y múltiples formas de interacción social, la competencia deportiva es minimizada. Por ejemplo, el diseño curricular para la Secundaria Básica plantea

repetidamente que la enseñanza del deporte “requiere superar la tradicional dinámica competitiva, restringida a la búsqueda del triunfo como valor superior”.^{xii} Por ende, se resalta que la competencia deber ser entendida como

una práctica donde la oposición produzca un efecto superador, donde los oponentes comprenden que esas acciones constituyen una posibilidad de aprendizaje mutuo, que puede compararse a un diálogo en el que los participantes se enriquecen en el debate, cuando ese es el objetivo, y no en demostrar superioridad de unos sobre los otros.^{xiii}

Asimismo, en la Secundaria Superior el diseño curricular para la Educación Física estimula la participación en competencias pero aclara que los deportes deben estar relacionados con “la construcción solidaria y compartida de sus formas de práctica”.^{xiv} En los dos ciclos de escolaridad secundaria se insiste en que el deporte tenga una “función formativa” que suplante a la dinámica tradicional “esencialmente competitiva y aparentemente lúdica”.^{xv}

El diseño curricular para la Educación Física de la Educación Secundaria desestima la lógica competitiva y apela a valores como la cooperación y la igualdad de oportunidades, supuestamente externos a la misma, para proveerla de un sentido pedagógico coincidente con sus propósitos. Este trabajo sostiene que la crítica y la reformulación de la competencia propugnada por dicho diseño curricular es posible sólo si la misma es entendida como “juego de suma cero”. Por otro lado, entendida desde un punto de vista “mutualista”, la función formativa no debe ser adosada a la lógica competitiva sino que le es inherente y, consecuentemente, abre posibilidades para el desarrollo de una vida significativa. Esto quiere decir que el diseño curricular, aunque bienintencionado y adecuado en los valores que propugna, malinterpreta doblemente la lógica del deporte competitivo. Como se verá, el modelo mutualista representa una articulación del deporte competitivo coincidente con los objetivos del diseño curricular. Si bien el diseño curricular y dicho modelo comparten ideales, éste supera el equívoco de aquel respecto a los supuestos de la competencia. Para demostrarlo es necesario discutir los modelos de juego de suma cero y mutualista de la competencia deportiva.

Los modelos de juego de suma cero y mutualista de la competencia deportiva^{xvi}

Los enconados debates sobre el papel que los resultados y la forma en que los mismos son establecidos ponen de manifiesto, aunque más no sea implícitamente, dos modelos alternativos para comprender la competencia deportiva. Uno resalta el valor de la victoria, el otro el jugar bien. Como afirmaba el antropólogo Eduardo Archetti en relación al fútbol argentino, para una ideología “El fin último es el triunfo y el éxito” mientras que para la otra es “el ‘juego bonito’”.^{xvii} Estas ideologías revelan una tensión fundamental entre las dos representaciones más comunes del propósito central y significado de la competencia deportiva: los modelos de juego de suma cero y mutualista respectivamente.^{xviii}

El modelo de suma cero enfatiza el resultado de la competencia y asocia exclusivamente a la victoria con el éxito deportivo. De esta manera, el logro de la victoria forzosamente excluye al rival de tal logro. Como lógicamente no todos los competidores pueden ganar, los partidarios de este modelo entienden a la competencia como un asunto de todo o nada. Es decir, la competencia es articulada como un rígido fenómeno gobernado por la estructura binaria ganar-perder en la cual la ganancia de uno presupone la pérdida de otro. Precisamente, “suma cero” refiere a la idea de que la victoria de uno necesariamente implica la derrota de otro. Bajo esta concepción, la competencia deportiva, al ponerlos frente a frente, más que unir a los competidores los desune. Por ello es que Robert L. Simon sostiene que bajo el modelo de juego de suma cero el objetivo principal de la competencia es simplemente derrotar al adversario.^{xix} De esta manera, “Si voy a ser un buen contrincante, debo situar mi éxito por encima del de mi adversario”. En este proceso, argumenta Simon, “el contrario se convierte simplemente en un obstáculo a vencer y, de hecho, es deshumanizado”.^{xx} Por esta razón, los adversarios son, en el mejor de los casos, instrumentalizados como medios para lograr la victoria y, en el peor, concebidos como obstáculos a superar en el afán por lograrla. El énfasis en el resultado indefectiblemente soslaya el proceso a través del cual se establece. Según Juan Sasturain, quien llama a

esta concepción de la competencia “resultadismo”, “La cuenta madre, determinante de todas las conductas, es la de los resultados: ganar o perder”.^{xxi}

Para sus cultores, el deporte competitivo tiene como objetivo determinar ganadores y perdedores. Este es el modelo que correctamente el diseño curricular para la Educación Física de la Educación Secundaria pretende superar.

A diferencia del modelo de juego de suma cero, el modelo mutualista de la competencia deportiva supera la lógica binaria ganar-perder. Si bien reconoce que la competencia establece ganadores y perdedores, el modelo mutualista se centra en el logro de la excelencia deportiva y su carácter cooperativo. En este sentido, varios filósofos del deporte han argumentado que el propósito central de la competencia deportiva es comparar las habilidades relativas de los competidores para demostrar excelencia en el juego y determinar quién es deportivamente superior.^{xxii} En consonancia con esta idea, decía el antropólogo Johan Huizinga hace más de 70 años que en la competencia deportiva

Se desea la satisfacción de “haberlo hecho bien”. Haberlo hecho bien significa “haberlo hecho mejor que otros”. Para ser el primero hay que demostrar serlo. Para ofrecer esta demostración de superioridad sirve la pugna, la competición.^{xxiii}

La pugna por establecer superioridad deportiva une inextricablemente a los competidores no sólo porque el aspecto comparativo de la competencia requiere de más de un competidor, sino también porque implica un desafío recíproco por resolver el problema inherente al deporte en cuestión mejor que el rival. Así, la competencia deportiva puede entenderse como un esfuerzo colectivo cuyo objetivo es la excelencia. Es decir, bajo esta concepción, los competidores se mancomunan para, a través del desafío, estimular lo mejor de ellos y lograr la excelencia. La competencia deportiva enfrenta a los competidores para que se asocien en función de dicho logro. Por otro lado, estimula el esfuerzo y la superación. Simon resume este modelo sosteniendo que “la competencia presupone un esfuerzo *cooperativo* por parte de los competidores para que cada uno genere el mejor desafío posible al otro” y que el deporte competitivo es mejor entendido como “*una búsqueda mutuamente*

aceptable de la excelencia a través del desafío".^{xxiv} De allí se desprende que a diferencia del modelo de juego de suma cero, en el modelo mutualista los competidores son entendidos como pares que facilitan y están comprometidos con la comparación y la excelencia deportiva. Los resultados están así supeditados al proceso competitivo. Claramente, para el mutualismo deportivo, ni la excelencia deportiva es prerrogativa de los ganadores ni el resultado prima sobre la misma. Por el contrario, el resultado es doblemente corolario y expresión del compromiso con la excelencia deportiva.

Análisis de la competencia deportiva en el diseño curricular

El diseño curricular para la Educación Física de la Educación Secundaria adopta una postura crítica de la competencia deportiva. La discusión en el apartado anterior indica que dicha postura interpela, aunque sólo de forma implícita, a la competencia deportiva concebida como juego de suma cero. Esto es evidente cuando el diseño curricular relaciona "la tradicional dinámica competitiva" exclusivamente con "la búsqueda del triunfo como valor superior".^{xxv} De esta manera la competencia deportiva se presenta como un fenómeno estructurado en la diada ganar-perder cuyo objetivo es sólo lograr el triunfo propio. Consecuentemente, y reforzando la concepción de la competencia deportiva como juego de suma cero, el diseño curricular estima que su objeto "no [es] demostrar superioridad de unos sobre los otros".^{xxvi} Quizá por ello no se estimule la participación en competencias deportivas en la Secundaria Básica, sino en "variados encuentros de juegos deportivos y deportes: masivos, internos, interescolares."^{xxvii} La distinción entre competencia y encuentro deportivo es importante. La presuposición es que la competencia deportiva es incapaz de generar encuentros significativos o peor aun que directamente genera desencuentros. Bajo esta mirada, el encuentro sería preferible porque al contrario de la competencia deportiva, que se supone enfrenta y disocia, al encuentro deportivo se concurre para coincidir y asociarse.

La lógica desde la cual el diseño curricular critica a la competencia deportiva requiere que su implementación esté complementada con una función

formativa coincidente con el propósito de la Educación Secundaria. Por ello, en la Secundaria Superior los encuentros deportivos incluyen “La participación en competencias pedagógicas intraescolares e interescolares”.^{xxviii} Es decir, la competencia deportiva es salvaguardada a través de la incorporación de valores que pretenden reformular la concepción de juego de suma cero criticada. De esta manera, el diseño curricular propone que los alumnos deben “apropiarse del sentido lúdico, abierto y participativo del deporte escolar”.^{xxix} Asimismo, se favorece la “construcción solidaria y compartida” de los deportes.^{xxx} En el mismo sentido, uno de los contenidos de la enseñanza está relacionado con “Los elementos constitutivos de la estructura sociomotriz de los juegos deportivos o deportes seleccionados”.^{xxxi} La pretendida reformulación de la competencia se manifiesta en la necesidad de que en la enseñanza de los deportes los docentes asuman

el Juego como medio de socialización por el que se despliegan las capacidades sociales y relacionales que permiten la construcción de normas y reglas, el desarrollo de la solidaridad, la cooperación, el respeto, la ejercitación de su responsabilidad y el fortalecimiento de vínculos con los demás.^{xxxii}

El problema tanto de la crítica como de la reformulación de la competencia deportiva del diseño curricular es que reafirman la visión de juego de suma cero. La competencia deportiva es admitida si se minimiza su lógica binaria y si los docentes enseñan una serie de valores considerados apropiados a través de la misma. Así, el deporte competitivo es presentado como carente de valores intrínsecos adecuados. Como indica el apartado anterior esta no es la visión más razonable de la competencia deportiva. La concepción mutualista reconoce su lógica binaria pero resalta el logro de la excelencia deportiva, su carácter cooperativo y, por ende, el proceso competitivo. Entendida como la búsqueda mutua de la excelencia a través del desafío, la competencia implica un conjunto de valores que conforman lo que Simon llama “moral interna de los deportes competitivos”.^{xxxiii} Es decir, la evaluación mutua de los competidores en pos de la excelencia requiere que éstos, por ejemplo, respeten las reglas del deporte, aprecien sus habilidades y tácticas constitutivas, y se reconozcan

como moralmente iguales. Bajo este modelo, la cooperación, la solidaridad, el respeto por los contrincantes, y la apreciación de la excelencia y las reglas deportivas, todos elementos que hacen a la estructura sociomotriz de los deportes, son inherentes a la competencia deportiva. Además, en el proceso competitivo los competidores aprenden sobre sí mismos, por ejemplo descubriendo sus limitaciones y potencial, así como sobre los requerimientos y complejidad del deporte. El deporte competitivo pasa así a ser una práctica social con valores intrínsecos adecuados que posibilita significativos horizontes personales y colectivos. Adentrarse en el deporte implica adentrarse en una comunidad amplia, compleja y simbólicamente rica. Esto revela claramente que este modelo de la competencia está alineado con las ideas del diseño curricular ya que pone en juego los valores que éste busca promover por fuera de la misma. Incluso va más allá al estimular el cultivo de la excelencia.

La reformulación de la competencia deportiva del diseño curricular sugiere que de no complementarse con valores apropiados la misma promueve el tipo de competidores que César R. Torres y Douglas W. McLaughlin denominan como “buscadores de resultados”. Si bien estos competidores son atraídos y aceptan al deporte tal como es constituido por sus reglas, la estructura diádica ganar-perder les es aún más atractiva. Su fascinación con la misma los impulsa a enfatizar el resultado auspicioso en detrimento del mérito deportivo, la calidad del juego que conduce a ese resultado y las condiciones en que se desarrolla la competencia. En algunos casos, incluso se desestiman los medios prescriptos por las reglas para enfrentar y resolver el problema que las mismas plantean. Al decir del periodista Ariel Scher, para este tipo de competidores “pesan los hechos absolutos [los resultados], no los modos en que se consiguieron, ni siquiera si esos modos son ejemplares”.^{xxxiv} Debido a que la medida del éxito deportivo es ganar, los buscadores de resultados no valoran la excelencia ni su carácter cooperativo. Por lo tanto, es muy probable que el proyecto de estos competidores sea ganar en lugar de asociarse para la creación de la excelencia.

Por el contrario, entendida y enseñada mutualistamente la competencia deportiva promueve un tipo de competidores que no sólo es compatible sino

que también encarna los propósitos del diseño curricular. Torres y McLaughlin los llaman “buscadores de soluciones”. Al tener un interés fundamental en los modos con que se materializa el resultado, estos competidores “toman en serio lo que significa ganar” pero “comprenden el rol importante que juegan los adversarios en hacer que ganar no sólo sea posible sino también significativo”.^{xxxv} Indudablemente, para estos competidores el ansia por ganar manifiesta un compromiso con la excelencia y su carácter cooperativo. Aquí cómo se juega es tan o más importante que el resultado. Los buscadores de soluciones “no aprecian la victoria en sí misma sino como reflexión de un proceso por el cual los competidores encuentran adversarios dignos, acuerdan producir la mejor prueba posible, e intentan superar el desafío encarado”.^{xxxvi} Parafraseando a Huizinga, los buscadores de soluciones persiguen la satisfacción de intentar “haberlo hecho bien” y por ello van más allá de la victoria y se adentran en el deseo de materializar la excelencia deportiva. Como se vio anteriormente, “haberlo hecho bien” también significa respetar las reglas del deporte y a los rivales como iguales morales que cooperan en la construcción de la excelencia deportiva.

A modo de conclusión

En este trabajo se argumenta que el diseño curricular para la Educación Física de la Educación Secundaria construye a la competencia deportiva como juego de suma cero y que para tornarla justificable se la reforma adosándole una función formativa. Este posicionamiento frente a la competencia deportiva no es el único posible ni el más adecuado para dar cuenta de su complejidad. Entendida bajo el modelo mutualista la competencia deportiva es inherentemente formativa y los valores que la subyacen son compatibles con los propósitos de la Educación Secundaria. El desafío es articular explícitamente la visión mutualista en el diseño curricular y capacitar a los docentes para que faciliten la formación de alumnos que en tanto buscadores de soluciones aprecien y honren la moralidad interna del deporte. La enseñanza del deporte competitivo puede ser complementada con otros valores que se consideren importantes, pero sin desconocer los que les son

inherentes en su mejor interpretación. Después de todo, la lógica mutualista del deporte competitivo supone la participación en una práctica social y un proceso que son dignos del aprecio y el cultivo de los jóvenes estudiantes. Entendida mutualistamente, la competencia deportiva ofrece posibilidades para vivir una vida significativa que, dado el carácter del deporte, necesariamente activa complejas formas de relación social mutuamente beneficiosas.

ⁱ Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria, 1º año (ESB)* (La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2007), 132.

ⁱⁱ Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria, 3º año* (La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2008), 252.

ⁱⁱⁱ Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria, 1º año (ESB)*, 136. Véanse también Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria ciclo superior. ES4: Educación Física* (La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2010) y Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria ciclo superior. ES5: Educación Física* (La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2010).

^{iv} Para una discusión sobre la competencia entendida como “juego de suma cero” véase César R. Torres y Peter F. Hager, “Desenfatar la competencia en el deporte juvenil organizado: reformas mal manejadas y niños engañados” en *Niñez, deporte y actividad física: reflexiones filosóficas sobre una relación compleja*, ed. César R. Torres (Buenos Aires: Miño y Dávila Editores, 2008), 171-193.

^v Para una discusión sobre la visión “mutualista” de la competencia véase *ibíd.*

^{vi} De aquí en adelante se utilizará “Educación Secundaria” para referirse a la “Educación Secundaria en la Provincia de Buenos Aires”.

^{vii} Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria: 1º año ESB/coordinado por Ariel Zysman y Marina Paulozzo*, 2a ed. (La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2006), 9.

^{viii} *Ibíd.*, 10.

^{ix} *Ibíd.*, 11.

^x *Ibíd.*, 131.

^{xi} *Ibíd.*, 132.

^{xii} Dirección General de Cultura y Educación, *DECS3 Educación Física/coordinado por Claudia Bracchi* (La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2008), 30.

^{xiii} *Ibíd.*

^{xiv} Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria ciclo superior. ES4: Educación Física/coordinado por Claudia Bracchi* (La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2010), 16.

^{xv} Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria: 1º año ESB*, 136.

^{xvi} Esta sección está basada en la discusión de los modelos que César R. Torres y Peter F. Hager realizan en su artículo “Desenfatar la competencia en el deporte juvenil organizado: reformas mal manejadas y niños engañados” en *Niñez, deporte y actividad física: reflexiones filosóficas sobre una relación compleja*, comp. César R. Torres (Buenos Aires: Miño y Dávila Editores, 2008), 171-193.

^{xvii} Eduardo Archetti, *El potrero, la pista y el ring. Las patrias del deporte Argentino* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2001), 32.

^{xviii} En Argentina estos modelos están representados por las visiones futbolísticas de Carlos Salvador Bilardo y César Luis Menotti respectivamente. En el fútbol internacional actual Josep Guardiola, entrenador del Fútbol Club Barcelona, y José Mourinho, entrenador del Real Madrid Club de Fútbol, encarnan dichos modelos.

^{xix} Robert L. Simon, *Fair Play. The Ethics of Sport*, 3a ed. (Boulder, CO: Westview Press, 2010), 18.

^{xx} Ídem., “El fútbol como fuente de valores morales” en *¿La pelota no dobla? Ensayos filosóficos en torno al fútbol*, comp. César R. Torres y Daniel G. Campos (Buenos Aires: Libros del Zorzal, 2006), 152.

^{xxi} Juan Sasturain, “Resultadismo, etapa superior del capitalismo futbolero” en Juan Sasturain, *Wing de metegol. De qué hablamos cuando hablamos de fútbol* (Buenos Aires: Libros del Rescoldo, 2004), 21.

^{xxii} Véanse, por ejemplo, Nicholas Dixon, “On Winning and Athletic Superiority”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 26 (1999), 10-26; R. Scott Kretchmar, “From Test to Contest: An Analysis of Two Kinds of Counterpoint in Sport”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 2 (1975), 23-30; Simon, *Fair Play. The Ethics of Sport*, 17-38; ídem, “El fútbol como fuente de valores morales”, 152-173; César R. Torres, “Los goles con la mano: ¿deben o no ser considerados como parte del juego?” en *¿La pelota no dobla? Reflexiones filosóficas en torno al fútbol*, comp. César R. Torres y Daniel G. Campos, (Buenos Aires: Libros del Zorzal, 2006), 89-120; y César R. Torres y Peter F. Hager, “Competitive Sport, Evaluation Systems, and Just Results: The Case of Rugby Union’s Bonus-Point System”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 32, no. 2 (2005), 208-222.

^{xxiii} Johan Huizinga, *Homo ludens*, trad. Eugenio Imaz (Buenos Aires: Emecé Editores, 2004 [1938]), 87.

^{xxiv} Simon, *Fair Play. The Ethics of Sport*, 27.

^{xxv} Dirección General de Cultura y Educación, *DECS3 Educación Física*, 30.

^{xxvi} *Ibíd.*

^{xxvii} Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria: 1º año ESB*, 150.

^{xxviii} Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria ciclo superior. ES4: Educación Física*, 16.

^{xxix} Dirección General de Cultura y Educación, *DECS3 Educación Física*, 30.

^{xxx} *Ibíd.*, 45.

^{xxxi} Dirección General de Cultura y Educación, *Diseño curricular para la educación secundaria ciclo superior. ES4: Educación Física*, 16.

^{xxxii} *Ibíd.* p. 28.

^{xxxiii} Véanse Simon, *Fair Play. The Ethics of Sport*, 195-197 e ídem, “El fútbol como fuente de valores morales”, 152-173.

^{xxxiv} Ariel Scher, “Dioses y demonios en la era de la exageración”, *Clarín*, 14 de junio de 2007. [en línea], <<http://www.clarin.com/diario/2007/06/14/deportes/d-07303.htm>>. [Consulta: 14/6/2007].

^{xxxv} César R. Torres y Douglas W. McLaughlin, “Indigestion?: An Apology for Ties”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 30, no. 2 (2003), 149.

^{xxxvi} *Ibíd.*