

# DEPORTE TOTAL ®

## EL MUNDO DEL DEPORTE

DEPORTE • RECREACION • EDUCACION FISICA • ENTRETENIMIENTO

ISSN 2027- 422X

ORGANO INFORMATIVO DE LA FUNDACION MUSEO DEL DEPORTE  
NIT. 900.254.265-1

### DIRECTOR

EDUARDO LINARES RODRIGUEZ

### EDITOR GENERAL

CESAR AUGUSTO ARIAS

### JEFE DE REDACCION

ALBEIRO CASTILLO NIÑO

### COORDINACION GENERAL

ANDREA CASTILLO

### DISEÑO

ROMMY SMILE HERNANDEZ

### ARTE Y DIAGRAMACION

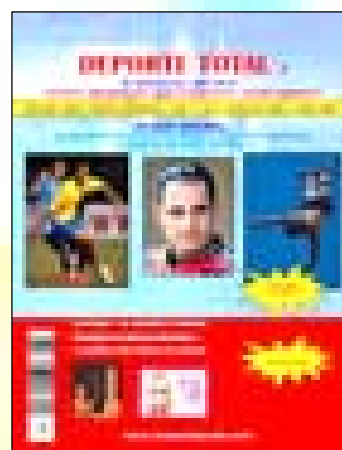
JHON G. MARTINEZ

### FOTOGRAFIA

F. COLOMBIA ROCUTS

### IMPRESIÓN

PRINTER COLOR



### COMITÉ EDITORIAL

ANDREA CASTILLO - F. COLOMBIA ROCUTS  
ROMMY SMILE HERNANDEZ - ALBEIRO CASTILLO NIÑO - CESAR AUGUSTO ARIAS  
JOHN G. MARTINEZ - EDUARDO LINARES RODRIGUEZ



Los comentarios y opiniones aquí expresadas son responsabilidad única de sus autores.

Av. calle 72 No 50-26 Bogotá, D.C. - Colombia Telefax: (071) 2 402685

Móviles: 320 5119426 - 301 6035992 - 310 7759273

[www.museodeporte.com](http://www.museodeporte.com)

[revista@museodeporte.com](mailto:revista@museodeporte.com)

EDITADO EN COLOMBIA

EDITED IN COLOMBIA

DERECHOS RESERVADOS ® COLOMBIA 2009

# DEPORTE TOTAL ®

## EN ESTA EDICION...

<b>ARTICULOS</b>	
<b>TEMA</b>	<b>PÁGINA</b>
Instituciones deportivas: El Comité olímpico Internacional	12
Deporte para Todos	20

<b>SECCIONES</b>	
<b>DEPORTE</b>	
<b>TEMA</b>	<b>PÁGINA</b>
Deporte: Concepto e historia	1
Súper campeones : Juan Pablo Montoya	4
Fútbol : El mejor espectáculo del mundo	6
Ajedrez : El deporte ciencia	8
Deportes extremos	10
<b>RECREACION</b>	
<b>TEMA</b>	<b>PÁGINA</b>
La seguridad no es un juego	14
Historia de los juguetes	22
Historia del hula hoop	24
<b>EDUCACION FISICA</b>	
<b>TEMA</b>	<b>PÁGINA</b>
Qué es el dopaje?	19
El fotofinish	23
<b>ENTRETENIMIENTO</b>	
<b>TEMA</b>	<b>PÁGINA</b>
Barbie: la muñeca mas famosa del mundo	17
El cubo de rubik	27
Pasatiempos	25
Humor	25

# **DEPORTE TOTAL ®**

## **EDITORIAL**

**Respetado Lector:**

**Es de nuestro agrado presentar a la comunidad deportiva nacional este medio, el cual esperamos se convierta en un puente comunicación abierto para todos los estamentos.**

**Nuestra misión será la integración de la comunidad deportiva colombiana; la masificación del deporte, la recreación y la educación física como instrumentos para formar mejores ciudadanos y mejorar la calidad de vida de la comunidad en general.**

**Nuestra Visión es ser reconocidos por la nuestras propuestas de trabajo social, cultural, educativo y por el cumplimiento de nuestros planes, proyectos y metas al servicio de los más altos intereses generales, en el marco de la globalización, la democracia participativa y del desarrollo sostenible.**

**La metodología será abordar los diferentes elementos desde lo particular a lo general, de una manera secuencial para así adentrarnos cada vez más en las diferentes materias.**

**Todos los temas serán tratados en profundidad y de una manera totalmente pedagógica pero con un lenguaje ameno y asequible para todos.**

**Igualmente gracias a todas las bondades de la gran red, nuestro equipo de trabajo estará interactuando con todos nuestros lectores en cualquiera de nuestros puntos de contacto para atender así de manera ágil y oportuna todas las inquietudes, sugerencias y opiniones de todos.**

**Sea bienvenido respetado lector al fascinante mundo del deporte, la recreación, la educación física y el entretenimiento.**

**Bienvenido a Deporte Total....**

**Los editores**

# DEPORTE TOTAL ®

## DEPORTE CONCEPTO E HISTORIA



El deporte es toda aquella actividad que se caracteriza por: tener un requerimiento físico o motriz, estar institucionalizado, requerir competición con uno mismo o con los demás y tener un conjunto de reglas perfectamente definida.

Como término, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física del competidor son la forma primordial para determinar el resultado; por lo tanto, también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico

del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento. Tal es el caso de, por ejemplo, los deportes mentales o los deportes de motor. Los deportes son un entretenimiento tanto para quien lo realiza como para quien lo ve.

Aunque frecuentemente se confunden los términos deporte y actividad física, en realidad no significan exactamente lo mismo. La diferencia radica en el carácter competitivo del primero, en contra del mero hecho de la práctica del segundo.

### ALGO DE HISTORIA

Existen utensilios y estructuras que sugieren que los chinos realizaron actividades deportivas ya en el año 4000 a. C. La gimnasia parece haber sido un popular deporte en la antigua China. Los monumentos a los Faraones indican que una cierta cantidad de deportes, incluyendo la natación y la pesca, fueron ya diseñados y regulados hace miles de años en el antiguo Egipto. Otros deportes egipcios incluyen el lanzamiento de jabalina, el salto de altura y la lucha. Algunos deportes de la Antigua Persia como el arte marcial iraní de Zourkhaneh están ligados a las habilidades en la batalla. Entre otros deportes originales de Persia están el polo y la justa.

Una amplia variedad de deportes estaban ya establecidos en la época de la Antigua Grecia, y la cultura militar y el desarrollo de los deportes en Grecia se influyeron mutuamente.

# DEPORTE TOTAL ®



Los deportes se convirtieron en una parte tan importante de su cultura que los griegos crearon los Juegos Olímpicos, los cuales se disputaban, en tiempos antiguos, cada cuatro años en una pequeña población en el Peloponeso llamada Olimpia.

Los deportes han visto aumentada su capacidad de organización y regulación desde los tiempos de la antigua Grecia hasta la actualidad. La industrialización ha incrementado el tiempo de ocio de los ciudadanos en los países desarrollados, conduciendo a una mayor dedicación del tiempo a ver competiciones deportivas, una mayor participación en actividades deportivas y una mayor accesibilidad en general. Estas pautas continúan con la llegada de los medios de comunicación masivos.

La profesionalización del deporte se convirtió en algo común conforme aumentaba la popularidad de los deportes y el número de aficionados que seguían las hazañas de los atletas profesionales a través de los medios de comunicación.

## La Profesionalización del deporte

El aspecto de entretenimiento del deporte, junto al crecimiento de los medios de comunicación y el incremento del tiempo de ocio, ha provocado que se profesionalice el mundo del deporte. Esto ha conducido a cierta polémica, ya que para el deportista profesional puede llegar a ser más importante el dinero o la fama que el propio acto deportivo en sí.

Al mismo tiempo, algunos deportes han evolucionado para conseguir mayores beneficios o ser más populares, en ocasiones perdiéndose algunas valiosas tradiciones.

Esta evolución conduce a un aumento de la competitividad, dado que la lucha por la victoria adquiere otro significado al incluirse también el aparato económico.

# DEPORTE TOTAL ®

Este aumento, asimismo, lleva a la aparición de un importante lado negativo de la profesionalidad, el uso de diversas argucias o trampas, que puede terminar en ocasiones en la práctica del dopaje por parte de los deportistas.

## Tecnología

Se encuentra presente desde la nutrición hasta el tratamiento de lesiones, incrementando el potencial del deportista. Los atletas contemporáneos son capaces de practicar deporte a mayores edades, recuperarse más rápidamente de lesiones y entrenar de forma más efectiva que en generaciones anteriores. Un aspecto negativo de la tecnología aplicada al deporte consiste en el diseño y consumo de sustancias dopantes, las cuales mejoran el rendimiento del deportista hasta muy altos niveles, en ocasiones llegando a afectar seriamente a la salud del mismo, pudiendo ocasionar daños irreversibles en el cuerpo o incluso la muerte. Por esta razón, en un gran número de deportes, dichas sustancias están prohibidas por los distintos órganos reguladores del deporte a nivel profesional, pudiendo significar su consumo la descalificación o la inhabilitación del infractor.

Los avances de la tecnología han creado nuevas oportunidades en la investigación deportiva. Ahora es posible analizar aspectos del deporte que antes se encontraban fuera del alcance de nuestra comprensión. Técnicas como la captura de movimientos o las simulaciones por ordenador han incrementado el conocimiento acerca de las acciones de los atletas y el modo en que estas pueden mejorarse. Las mejoras en tecnología también han servido para mejorar los sistemas de entrenamiento, en ocasiones asistidas por máquinas diseñadas para tal efecto. Caso práctico se encuentra en el ciclismo. A la fecha, se han realizado una serie de investigaciones en túneles de viento con el objeto de mejorar la postura sobre la bicicleta, de esta forma alcanzar una aerodinámica perfecta en la cual la resistencia del viento sea la menor posible.

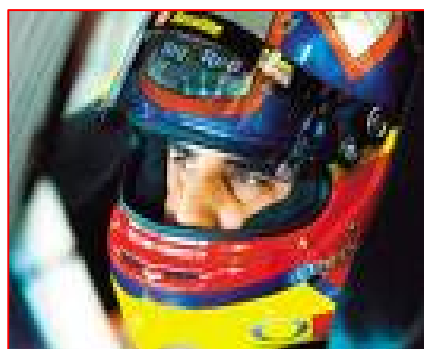
## CUIDA LA NATURALEZA...



## SUPERCAMPEONES

Esta sección estará dedicada a exaltar la vida y obra de los grandes deportistas nacionales y mundiales de todos los tiempos.

### JUAN PABLO MONTOYA



Piloto de carreras colombiano nacido en Bogotá el 20 de septiembre de 1975. A los nueve años ya estaba ganando su primer Campeonato Infantil Nacional de Karts. En 1986 ganó la categoría junior en karts. Por los siguientes tres años ganó diferentes títulos nacionales e internacionales en la categoría Kart Komet. Todo esto lo cerró con broche de oro al ganar el Campeonato Mundial de Kart Junior en 1990 y 1991.

En 1992, Montoya siguió en la Copa Fórmula Renault en Colombia. Ese mismo año participó en la serie estadounidense Barber Pro Series.

Para 1993 participó en el Campeonato Swift GTI, el cual dominó casi por completo al ganar 7 de 8 carreras.

En 1994 compitió en 3 categorías diferentes: Campeonato de Karting Sudam 125, Barber Pro Series de EEUU y la Fórmula N mexicana (en la cual ganó el título).

Por los siguientes tres años siguió participando en diferentes categorías, siempre logrando buenos resultados. En 1995 consiguió la tercera plaza en el Campeonato Británico de Fórmula Vauxhall y ganó las Seis Horas de Bogotá imponiendo un nuevo récord de pista.

En 1996 compitió en el Campeonato de Gran Bretaña de Fórmula 3 y se ubicó tercero en la tabla final y por su gran participación logró un puesto para correr en la Fórmula 3000.

También participó en el Masters de Fórmula 3, logrando una cuarta plaza y repitió otro triunfo en las Seis Horas de Bogotá, a la vez que compitió para Mercedes-Benz en la carrera ITC en Silverstone.

## **DEPORTE TOTAL ®**

En 1997, compitió con el equipo Marko en la Fórmula 3000 Internacional, terminando en segundo lugar. Este mismo año el agente de Montoya, David Sears, se lo hizo notar a Frank Williams, propietario de la escudería Williams F1, el cual lo contrató como piloto de pruebas. El colombiano mostró su velocidad en los ensayos de Jerez con tiempos muy cercanos a los de Jacques Villeneuve (campeón de aquel año), y en el resto de tests en los que participó.

En 1998, Montoya compitió de nuevo en la Fórmula 3000 Internacional, la cual ganó en ese mismo año. Se destaca su participación en el Gran Premio de Pau, en el que se impuso magistralmente sacándole una vuelta de ventaja al segundo clasificado.

En 1999, después de un acuerdo entre Williams y Chip Ganassi se trasladó al otro lado del Atlántico y participó en la serie CART en los EEUU. En su primer año se coronó brillantemente campeón en un torneo que se definió en la última carrera tras una reñida temporada con el escocés Dario Franchitti, mientras Alex Zanardi, luchaba en la Fórmula 1 en un Williams que no lograba rendir. Montoya ganó siete carreras, entre ellas las 500 millas de Michigan, considerada como una de las carreras más espectaculares y reñidas de la categoría, así como siete poles, y además se consagró como el piloto más joven en ganar esta categoría a los 24 años de edad y el mejor novato de la historia de la misma.

Durante el 2000, permaneció en el mismo equipo, pero el cambio de chasis (a Lola) y de motor (a Toyota), produjeron cambios apreciables en la confiabilidad, rendimiento del vehículo y errores del equipo, lo que le impidió al menos lograr 5 victorias que tenía casi aseguradas como Nazareth, Fontana, Laguna Seca, Road America. De este modo queda al margen de la disputa por un nuevo título, terminando noveno en la clasificación general al ganar solo 2 carreras, aunque gracias a su incuestionable talento natural, pudo lograr 7 poles (4 de manera consecutiva) y 6 vueltas rápidas. Ese mismo año consiguió su más ilustre conquista al ganar la legendaria carrera de las 500 millas de Indianápolis en su primer intento, dándole así la primera victoria a Toyota en la CART.

En el 2001, tras su paso por Norteamérica, Montoya regresó al equipo Williams, pero esta vez no como piloto de pruebas, sino como piloto de carreras. En su primera temporada fue el novato del año obteniendo una victoria (Gran Premio de Italia en Monza) y tres poles.

Durante las Temporadas 2002 y 2003 se convirtió en una alternativa real en la lucha por el Campeonato del Mundo contra Michael Schumacher, quedando tercero en la clasificación final en ambos años.

Permaneció con Williams-BMW hasta el 2004, año en el que las deficiencias en su vehículo imposibilitaron su lucha por el campeonato, quedando detrás de dos nuevos aspirantes, Jenson Button y Fernando Alonso. No obstante consiguió una brillante victoria en el Gran Premio de Brasil de 2004 y la vuelta más rápida de la historia de la F1 en el Gran Premio de Italia de 2004 en Monza. Su periodo con Williams se saldó con 4 victorias y 11 poles.

En el Gran Premio de Canadá de 2006, en la que fue su última temporada en la F1 Para el 2005, Montoya se integró por dos temporadas en el equipo McLaren-Mercedes en compañía del finlandés Kimi Räikkönen.

## DEPORTE TOTAL ®

Después de sólo dos Grandes Premios, se lesionó oficialmente el hombro jugando al tenis, lo que impidió su participación tanto en el Gran Premio de Bahrein como en el Gran Premio de San Marino; siendo sustituido por los pilotos probadores Pedro de la Rosa y Alexander Wurz, respectivamente. Durante la NASCAR NEXTEL Cup de 2007 en el Texas Motor Speedway, de Texas 2006 fue el año en que culminó su carrera en la Fórmula 1, para dar paso a una nueva etapa en su trayectoria, esta vez en la categoría NASCAR de los Estados Unidos, conformando parte del equipo de su antiguo jefe de la CART, Chip Ganassi. A finales de este año, inició su período de adaptación a la NASCAR, empezando en la Busch Series (la segunda en importancia en la NASCAR detrás de la NEXTEL Cup) en la que compitió en tres ocasiones (un retiro). Luego, en ese mismo año 2006, hizo una aparición más, pero esta vez, en la NEXTEL Cup, en la cual, no pudo culminar.

En 2007 se anunció que sería parte de los corredores de la famosa carrera de resistencia estadounidense 24 horas de Daytona, algo que no se esperaba, pero en la que salió victorioso junto a sus compañeros de vehículo: Scott Pruett (estadounidense) y Salvador Durán (mexicano), con el coche número uno, del equipo Telmex Target (Lexus), de Chip Ganassi. Más tarde, el 4 de marzo de 2007 obtuvo su primera victoria en la categoría Nascar, serie Busch, en el circuito de Ciudad de México (México), Autódromo Hermanos Rodríguez.

El 24 de junio de 2007 se convierte en el primer latino en ganar una competencia en la categoría NEXTEL Cup, en el circuito mixto de Infineon Raceway en la Toyota/Save Mart 350 y estableciendo un récord al obtener la victoria arrancando desde el puesto 32.

El 18 de noviembre de 2007 se consagró como el Novato del Año en la NEXTEL cup, después de ser el mejor debutante en las 36 competencias de la máxima serie de la Nascar, y finalizar la temporada en la posición número 20, con 3487 puntos.

El 27 de enero de 2008, Montoya junto a Scott Pruett, Guillermo Rojas y Dario Franchitti gana nuevamente las 24 horas de Daytona, un hecho mítico. Sólo falta que corra y gane en las 24 horas de Le Mans para ser el piloto que ha ganado casi todas las carreras más importantes del automovilismo mundial.

Actualmente es piloto de la categoría NASCAR, tras su retiro de la Formula 1 en 2006. Lidera Junto con su esposa Conny Freydel la Fundación Fórmula Sonrisas, una organización sin ánimo de lucro creada en Estados Unidos, con el fin de mejorar, a través del deporte, la calidad de vida de los niños colombianos en situaciones vulnerables.



Para saber más visite: [www.jpmontoya.com](http://www.jpmontoya.com)

## FUTBOL: EL MEJOR ESPECTACULO DEL MUNDO



La historia del fútbol, suele considerarse a partir de 1863, año de fundación de The Football Association, aunque sus orígenes, al igual que los de los demás códigos de fútbol, se pueden remontar varios siglos en el pasado, particularmente en las Islas Británicas durante la Edad Media. Si bien existían puntos en común entre diferentes juegos de pelota que se desarrollaron desde el siglo III a. C. y el fútbol actual, el deporte tal como se lo conoce hoy tiene sus orígenes en las Islas Británicas.

Los primeros códigos británicos que dieron origen al fútbol asociación se caracterizaban por su poca organización y violencia extrema. No obstante, también existían otros códigos menos violentos y mejor organizados: quizás uno de los más conocidos fue el calcio florentino, deporte de equipo muy popular en Italia que tuvo incidencia en los códigos de algunas escuelas británicas.

La formación definitiva del fútbol tuvo su momento culminante durante el Siglo XIX. En 1848 representantes de diferentes colegios ingleses se dieron cita en la Universidad de Cambridge para crear el código Cambridge, que funcionaría como base para la creación del reglamento del fútbol moderno. Finalmente en 1863 en Londres se oficializaron las primeras reglas del fútbol.

Desde entonces el fútbol ha tenido un crecimiento constante, hasta llegar a ser el deporte más popular del mundo con unas 270 millones de personas involucradas. Con la realización de la primera reunión de la International Football Association Board en 1886 y la fundación de la FIFA en 1904, el deporte se ha expandido hasta llegar a todos los rincones del mundo. A partir de 1930 se comenzó a disputar la Copa Mundial de Fútbol, que se convertiría en el evento deportivo con mayor audiencia del planeta.

**Continúa en la Siguiente edición...**

## AJEDREZ: EL DEPORTE CIENCIA



Este deporte ciencia, juego de ingenio simboliza la guerra, y ha adquirido gran popularidad, se juega entre dos oponentes, en que no interviene para nada el azar, sino la rapidez intelectual de los competidores.

Cada jugador cuenta con dieciséis piezas (8 peones, 2 torres, 2 caballos, 2 alfiles, el Rey y la Reina); y se desplazan estas piezas por un tablero de 64 casillas blancas y negras alternadas, llamadas escaques. El juego concluye cuando uno de los Reyes es vencido, en la terminología ajedrecística, cuando está en Jaque Mate.

El ajedrez se originó en el Valle del Indo, y sus comienzos datan del siglo VI de la era cristiana. En sus orígenes se lo denominó Chaturanga o juego del ejército. Fue difundiéndose a través de las rutas comerciales de aquel tiempo, llegó a Persia y al Imperio Bizantino, extendiéndose por toda Asia.

Los árabes estudiaron profundamente el juego, analizaron sus movimientos y escribieron varios tratados sobre ajedrez.

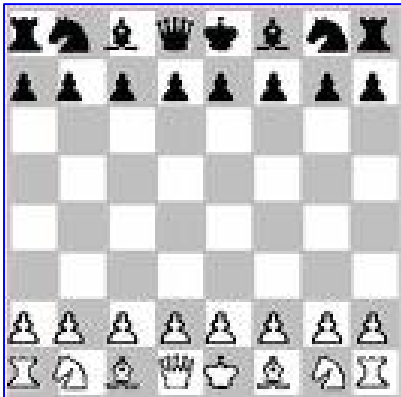
Con la invasión de los árabes a España, llega alrededor del año 700 a la península y se comienza a difundir en Europa, aunque hay datos de que ya lo jugaban los vikingos y los cruzados que habían visitado Tierra Santa.

Se han encontrado piezas de épocas medievales que testimonian la presencia del juego en varias zonas europeas. Alfonso X, El Sabio, el escritor medieval galaico-toledano, interpretó, tradujo y adaptó tratados de ajedrez, a la vez que escribe su "Libro de Ajedrez". Hasta el siglo XVIII el ajedrez era un juego predilecto especialmente de la nobleza y la aristocracia, pero comienza a popularizarse hasta llegar a jugarse en cualquier ámbito, y tanto entra a la Universidad como a los cafés. Las normas y su reglamento han variado a través del tiempo, pero sigue siendo un juego de lógica, estrategia y concentración.

**PROTEJE EL MEDIOAMBIENTE**



# DEPORTE TOTAL ®



Llegar a saber con certeza cuándo y dónde nació verdaderamente el ajedrez, es pretender apresar lo inasequible. Si bien se han tejido mil conjeturas al respecto y se han realizado investigaciones minuciosas, los afanes de quienes así perseveraban se han visto de continuo mutilados por la sombra impenetrable de los siglos.

Entre los objetos hallados en la tumba de Tutankamón, por ejemplo, fueron encontradas piezas de un juego de interior que se supuso habría pertenecido a un juego del que habría derivado el ajedrez. Tiempo después, no obstante, hubo que descartar aquella teoría. Quizás el primer vestigio palpable que se tiene hasta la fecha de una forma de ajedrez, data de 500 años antes de

La era cristiana y fue descubierto en la India bajo el nombre de Chaturanga.

Los persas adoptaron el juego y a ellos debemos gran parte de su actual nomenclatura. Asimismo, los árabes fueron quienes difundieron el ajedrez a lo largo de la costa norte de África y en la Península Ibérica.

Los Bizantinos, entusiastas y practicantes del juego ciencia, lo difundieron en Rusia y en los Países Escandinavos. Aquel tipo de ajedrez, sin embargo, no echó raíces en Europa Occidental, en donde prevaleció la forma italiana del juego, derivada de una fusión con el ajedrez árabe.

Las competencias individuales de quienes pretendían ser los más grandes jugadores de su tiempo, llevó en el siglo pasado a la realización de un torneo entre los mejores ajedrecistas de la época. Dicho torneo fue llevado a cabo en Londres, Inglaterra, en 1851, y su vencedor fue el brillante combinador alemán Adolf Anderssen. Oficialmente, el primer campeón mundial de ajedrez fue Wilhelm Steinitz.

**REVISTA DEPORTE TOTAL ®**  
**SU REVISTA**  
**DEPORTE, RECREACIÓN, EDUCACION**  
**FÍSICA Y ENTRETENIMIENTO**

**La expresión Jaque Mate, proviene de las palabras persas SHAH MAT:  
"el Rey está muerto"**

Continúa en la Siguiente edición...

# DEPORTE TOTAL ®

## LOS DEPORTES EXTREMOS



Los deportes extremos son todas aquellas actividades o disciplinas en su mayoría ya existentes, pero que debido a circunstancias especiales o situaciones particulares implícitas como el peligro y la dificultad para realizarlos, se les consideran extremos. Por ejemplo escalar una roca que está a unos centímetros del piso no se considera deporte extremo, en cambio si se realiza en una pared vertical rocosa a cientos de metros ya se le considera extremo.

Ha sido utilizado dentro del deporte alternativo y por lo medios de comunicación para relacionar su productos y atraer la atención de quienes están en busca del reto y la aventura. Algunos deportes extremos son:, paracaidismo, vuelo en parapente, rafting o descenso de ríos, ciclismo de montaña, escalada, salto en bungee, excursionismo, buceo, moto náutica, etc.

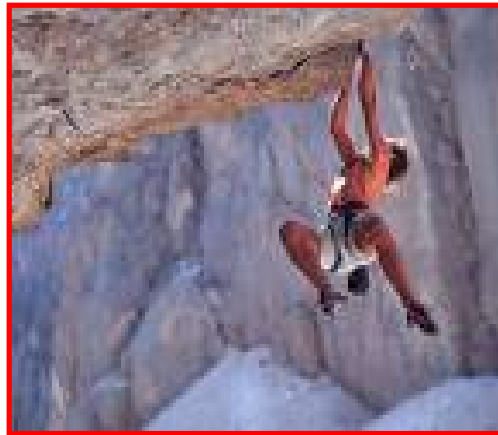
**Estos deportes de aventura y quienes los practican, tienen ciertas características como:**

- No hay reglamentación fija.
- No hay horario específico.
- Las prácticas varían el ritmo y la intensidad.
- Los deportes son originales y creativos.
- Hay una constante búsqueda de placer y satisfacción.
- Sensaciones de riesgo y aventura.
- Necesidad de autorrealización.
- Satisfacción de preferencias.
- Ampliación del yo (personalidad).
- Control de emociones.
- Compromiso personal.
- Liberación psíquica y física.
- Búsqueda de nuevos retos.
- Exteriorización del estrés.
- Desarrollo de una práctica diferente.



## DEPORTE TOTAL ®

· Influencia de modas.



Sin embargo, este tipo de actividades requiere de mayor conocimiento y conciencia que cualquier otra, ya que el riesgo se incrementa por la velocidad o la altura.

Algunos científicos han determinado que esta pasión por el peligro puede tener una raíz fisiológica; o sea que se encuentra relacionada con los niveles de determinadas sustancias, como la adrenalina o ciertos neurotransmisores que hacen que algunas personas sean más audaces que otras.

Los jóvenes son los que más practican estos deportes de aventura y todo aquellos que tenga la posibilidad económica; ya que se requieren de recursos para trasladarse a diferentes lugares donde practicarlos, comprar el equipo necesario, orientación de especialistas y empresas encargadas de guiar y cuidar al deportista.

En todo el mundo hay lugares en donde se pueden practicar estos deportes, en Jalisco a ya sé cuenta con varios lugares donde se han creado ya las condiciones necesarias para practicar deportes extremos.

Por otro lado también ya hay bastantes empresas dedicadas a la venta de equipo, entrenadores, guías y servicios de emergencia, así que los aventureros y amantes del peligro además de experiencia y destreza, necesitan tomar también medidas extremas para evitar accidentes que pongan en riesgo su vida.

**TODO EL MUNDO DEL DEPORTE**  
EN SU REVISTA DEPORTE TOTAL  
SUSCRIBASE GRATIS



### EL COMITÉ OLÍMPICO INTERNACIONAL

El Comité Olímpico Internacional (COI) con sede en Lausana (Suiza), fue creado el 23 de junio de 1894 por el Barón Pierre de Coubertin en París con el fin de revivir los antiguos juegos olímpicos griegos.

En su primera integración estaban representados doce países:

Argentina (José Benjamín Zibiaur)  
Bélgica (Maxime de Bousies)  
Austria-Bohemia (Jiri Guth-Jarkovsky)  
Estados Unidos (William Sloane)  
Francia (Ernest F. Callot y Pierre de Coubertin)  
Grecia (Demetrius Vikelas)  
Gran Bretaña (C. Herbert Ampfhill y Charles Herbert)  
Hungria (Ferenc Kemény)  
Italia (Mario Luccesi Palli y Andria Carafa)  
Nueva Zelanda (Leonard A. Cuff)  
Rusia (Alexei General de Boutowsky)  
Suecia (Viktor General Balck).



El COI coordina las actividades del Movimiento Olímpico. Además está encargado de supervisar y administrar todo lo concerniente a los Juegos Olímpicos. Es dueña de todos los derechos asociados a los símbolos olímpicos, la bandera, himno, lema, juramento y los juegos. Controla los derechos de transmisión de los juegos, la publicidad y demás actividades de acuerdo a la Carta Olímpica. Además es el organismo internacional encargado de organizar y seleccionar las ciudades que serán sedes de los Juegos Olímpicos cada 4 años.

Los Juegos Olímpicos se inician con el encendido de la Llama Olímpica y en ese momento es el inicio de la Olimpiada que terminará con el encendido de la siguiente a los 4 años.

LA RECREACION Y EL  
DEPORTE SON VIDA.  
PRACTICALOS...



# DEPORTE TOTAL ®

## Presidentes del COI

Desde 1894 el COI ha tenido 8 presidentes:

NO	NOMBRE	PAÍS	PERIODO
1	Demetrius Vikelas	Grecia	1894-1896
2	Pierre de Coubertin	Francia	1896-1925
3	Henri de Baillet-Latour	Bélgica	1925-1942
4	Johannes Sigfried Strom	Suecia	1942-1952
5	Avery Brundage	USA	1952-1972
6	Lord Killanin	Irlanda	1972-1980
7	Juan Antonio Samaranch	España	1981-2001
8	Jaques Rogge	Bélgica	En el cargo desde 2001

## Reuniones del COI

Desde su fundación, el COI, ha realizado una serie de reuniones de alto nivel donde se han discutido el pasado, presente y futuro del movimiento olímpico internacional. Se dividen en dos tipos, a saber:

Congresos del COI: En los congresos, 13 en su totalidad, celebrados en periodos de tiempo irregulares, se trata sobre temas de importancia referentes al movimiento olímpico internacional en ese momento; además se expone, discute y concluye sobre el nivel e historial olímpicos logrados hasta ese entonces y su proyección al futuro. La primera de estas reuniones se realizó en París en el año 1894, la más reciente fue también en la capital francesa, en 1994 y la próxima será en Copenhague, Dinamarca, en el año 2009.

## Sesiones del COI

Las Sesiones del COI son generalmente reuniones de miembros del COI donde se pone a votación cuestiones o acciones a tomar referentes al movimiento olímpico. Es el órgano supremo del COI y sus decisiones son finales. Cada miembro del COI tiene derecho a voto.

Una sesión ordinaria se efectúa una vez al año. En caso de emergencia o de resolver puntos aún pendientes, se puede llamar a una sesión extraordinaria en conveniencia con el Presidente del COI o por petición escrita de al menos las dos terceras partes de los miembros.

Las actividades más importantes realizadas en las sesiones son, entre otras: Adaptar o modificar la Carta Olímpica. Elegir los miembros del Comité Olímpico, el Presidente Honorario, miembros honorarios y miembros de honor.

Elegir el Presidente, Vicepresidente y todos los demás miembros del Cuerpo Ejecutivo, elegir la ciudad sede de los Juegos Olímpicos, determinar qué deportes formarán parte de los calendarios olímpicos y cuáles no.

## LA SEGURIDAD NO ES UN JUEGO....

### LA SEGURIDAD EN PARQUES INFANTILES



Las instalaciones para que los niños jueguen al aire libre pueden hacer que las niñas y niños se diviertan, que tomen aire fresco y hagan ejercicio; pero también pueden significar algunos peligros para su seguridad cuando las instalaciones son defectuosas, las superficies poco adecuadas, y el comportamiento descuidado aparecen peligros que hacen que algunos niños que frecuentan los jardines de juego terminen en la sala de emergencia de los hospitales.

Cada año, más de 200.000 niños son tratados en los hospitales y en las salas de emergencia por lesiones ocurridas en

#### La supervisión de los adultos

Los padres pueden ayudar a prevenir los accidentes en los jardines de juego tomando algunas precauciones y asegurándose que cualquier equipo en el que su hijo(a) juegue sea apropiado para su edad y su nivel de madurez.

La supervisión adulta puede ayudar a prevenir lesiones al asegurarse que los niños(as) utilizan apropiadamente el equipamiento de los jardines de juego y que no se compartan de forma peligrosa alrededor de estas instalaciones. Si ocurre una lesión, un adulto puede ayudar al niño(a) y brindarle primeros auxilios inmediatamente. Los niños(as) deberían estar siempre bajo supervisión mientras estén en el patio de juegos.

accidentes en los jardines de juego. Muchas de estas lesiones podrían haber sido prevenidas con la supervisión adecuada.

Usted puede hacer que el jardín de juego sea un lugar entretenido y seguro para los infantes, revisando las instalaciones para cerciorarse de que no haya posibles peligros siguiendo sencillas instrucciones de seguridad. Además, el enseñarles a los pequeños cómo jugar con cuidado es importante: si los niños conocen las reglas del sitio de juego, será menos probable que se lastimen.

# DEPORTE TOTAL ®

Los niños (y muchas veces los mayores) no pueden calcular las distancias con exactitud y no son capaces de prever situaciones de peligro por sí mismos. A los niños generalmente les gusta probar sus límites en los jardines de juego, así que es importante que un adulto esté presente para mantenerlos bajo supervisión.

Antes de que visite un jardín de juego, asegúrese de que las áreas de juego estén diseñadas para permitir que un adulto vea claramente a los niños(as) mientras estos juegan con el equipo.

## Instrucciones de seguridad

Los factores más importantes al evaluar la seguridad de cualquier jardín de juego son las superficies, diseño y espacio, e inspección y mantenimiento de los equipos.

### Superficie

Una superficie adecuada para un jardín de juego es uno de los factores más importantes para reducir las lesiones por accidentes que ocurren cuando los niños(as) se caen de los equipos. La superficie que está debajo de los equipos de juego debe ser lo suficientemente suave y gruesa para suavizar el impacto de la caída de un niño(a).

A continuación detallamos algunos datos para tener en cuenta:

Concreto y asfalto son peligrosos e inaceptables. Césped, tierra, y superficies de tierra compacta también son inseguras porque el clima y el uso excesivo pueden reducir su capacidad de proteger al niño(a) en caso de una caída.

La superficie del jardín de juego debe estar libre de agua estancada y de desperdicios que pudieran hacer que un niño(a) se tropiece y se caiga, como piedras, ramas de árboles y raíces de árboles.

No debería haber materiales peligrosos como trozos de vidrio y metales torcidos.

Las superficies deben estar rellenas de materiales como trocitos finos de madera, pajote, arena, piedritas de grava o goma en trizas.

Las coberturas de superficies hechas de goma que haya sido sometida a pruebas de seguridad o materiales similares a la goma también son seguras.

Las colchonetas de goma y los trocitos finos de madera permiten el mejor acceso a personas en sillas de ruedas.

Las superficies rellenas de materiales poco compactos de 12 pulgadas (30 cm.) de profundidad deben ser usadas para equipamientos de 8 pies (2.5 m) de alto. El material de estas superficies no debe acumularse de forma compacta porque esto reducirá su efecto amortiguador.

# DEPORTE TOTAL ®

No existen materiales que se consideren seguros si la altura combinada del jardín de juego y del niño (estando de pie en la plataforma más alta) es superior a 12 pies (3.7 m).

La superficie acolchonada debe extenderse como mínimo 6 pies (1.9 m) más allá del espacio que cubre el equipo. Puede que se necesite espacio adicional, dependiendo de cuán alto un tobogán sea o cuán largo sea el alcance de un columpio.

Tenga en mente que incluso las superficies adecuadas no pueden prevenir todas las lesiones. También, cuanto más altos sean los equipamientos, más altos serán los riesgos de que un niño(a) se lastime si se cae.

## Diseño y espacio

El equipamiento del jardín de juego debe ser diseñado para dos grupos diferentes de edades: de 2 a 5 años (niños pre-escolares) y de 5 a 12 años de edad (niños en edad escolar). En los jardines de juego más seguros, las áreas de juego para los niños más pequeños están separadas de las de los niños mayores, y existen señales que designan cada área para evitar cualquier tipo de confusión.

Los niños(as) más pequeños no deben de jugar en equipamientos diseñados para niños(as) mayores porque el tamaño de estos equipos y sus proporciones no serán adecuadas para los niños(as) pequeños y esto puede ocasionar accidentes. Igualmente, los niños(as) mayores no deberían jugar en instalaciones diseñadas para niños más pequeños. Los equipos y espacios pequeños pueden causar problemas a los niños más grandes.

## Mantenimiento e inspección

Independientemente de que su niño(a) juegue en el hogar o en un jardín de juego público, es importante que usted revise el equipamiento de forma general para asegurarse de que está limpio y en buenas condiciones.

No debe haber partes rotas en el equipamiento.

El equipamiento de madera no debe tener grietas o astillas.

El equipamiento de metal no debe estar oxidado.

Las cercas que rodean un jardín de juego público deben estar en buenas condiciones para prevenir que los niños(as) salgan corriendo al tráfico de los alrededores.

Los materiales en la superficie del jardín de juego deben mantenerse en buenas condiciones con regularidad de modo que los elementos de la superficie no estén demasiado compactos y que cubran todas las áreas de juego necesarias -especialmente las zonas que rodean los equipamientos de juego desde donde pueden ocurrir caídas.

El equipamiento de los jardines de juego debe estar fabricado con materiales resistentes que no caerán o se desgastarán con el clima de la zona.

Asegúrese de que no existan objetos peligrosos (como por ejemplo, tornillos o bulones, cerraduras en forma de S, y esquinas afiladas sin acabados) que sobresalgan del equipamiento pudiendo cortar a un niño(a) o hacer que su ropa se enrede y quede atrapada.

## DEPORTE TOTAL ®

Todas las partes del equipamiento deben estar bien instaladas, sin partes sueltas o rotas. Los equipamientos de plástico y de madera no deben tener signos de desgaste, y no deben tener ninguna superficie astillada u oxidada.

Si el jardín de juego local tiene una caja de arena al aire libre, revise la superficie para confirmar que no hay desperdicios peligrosos como palitos o vidrios rotos, y asegúrese que no hay insectos en la arena. Las cajas de arena deben de ser cubiertas en la noche para prevenir contaminación proveniente de animales.

### BARBIE: LA MUÑECA MÁS FAMOSA DEL MUNDO



Barbie es la muñeca de juguete más famosa y vendida del mundo. Debutó el 9 de marzo de 1959 en la American International Toy

Fair, feria del juguete. Fue creada por Ruth Handler esposa de Elliot Handler, co-fundador de la empresa Mattel.

En los años 50, Ruth Handler se dio cuenta de que su hija (Bárbara), prefería jugar con muñecas con características adultas, en vez de las infantiles. En esos momentos, la gran mayoría de las muñecas que se fabricaban eran infantiles. Al darse cuenta del posible negocio, decidió proponérselo a su esposo y co-fundador de Mattel, aunque la idea no llegaría a buen puerto, debido a la reacción que mostró el director de Mattel.

Elliot Handler, el esposo de Ruth, durante un viaje a Alemania, descubrió una muñeca en un escaparate, llamada Lilli. Se trataba de una muñeca, inspirada en una mujer adulta, sociable, que sabía lo que quería, y no dudaba en usar a los hombres para obtenerlo. La muñeca en cuestión comenzó vendiéndose a hombres, pasando a venderse a niñas, dada su popularidad, niñas que disfrutaban vistiéndola y cambiando su ropa. Lilli llegó a ser tan popular que traspasó las fronteras alemanas, alcanzando a los Estados Unidos.

Cuando esto sucedió, Mattel, tras haber rechazado la idea anterior de Ruth Handler, compro los derechos de Lilli. Le dieron un cambio de imagen, un nuevo cuerpo, y un nuevo nombre, Barbie, en honor a la hija de Ruth, Bárbara. Cuando estaba todo perfecto, se decidieron a hacer nacer a Barbie el 9 de marzo de 1959 en la American International Toy Fair, conservando esa fecha, como el cumpleaños oficial de la muñeca.

## DEPORTE TOTAL ®

En su "debut", Barbie lucía un peinado rubio muy a los años 60, con un bañador simulando en su estampado la piel de cebra. A lo largo de los años los modelos se han sabido ir actualizando, así como el color del pelo de la muñeca y la forma. La muñeca se creó como una joven apasionada de la moda.

En el mundo actual Barbie dejó ya de ser una muñeca, para convertirse en un icono de la moda, además de que su mercancía es tan apreciada por las niñas (y coleccionistas) que Barbie ya no vende artículos basados en la muñeca. Ahora el sello Barbie produce una cantidad increíble de mercancías que si bien no se venden tan bien como la muñeca son una importante suma a Mattel. Entre los productos que podemos encontrar de Barbie, hay ropa para niñas, joyas, relojes, cajas registradoras, autos para niñas, juegos de PC, juegos de GBA, películas, estampas, accesorios de decoración, música, etc. Una enorme lista que hace que Barbie sea la muñeca más vendida mundialmente. Algunas de la Profesiones de Barbie: gimnasta, modelo, profesora, fotógrafa, Veterinaria, etc.



## EL DOPAJE O DOPING



El dopaje o doping es la promoción o consumo de cualquier método o sustancia prohibida en el deporte que puede ser potencialmente peligrosa para la salud de los deportistas y que es susceptible de mejorar su rendimiento de manera ilícita. En la actualidad, algunos trabajadores que están sometidos a grandes tensiones recurren al consumo de sustancias peligrosas con el objetivo de aumentar su rendimiento tanto físico como intelectual.

# DEPORTE TOTAL ®

De acuerdo con el Comité Olímpico Internacional (COI), el dopaje es la administración o uso por parte de un atleta de cualquier sustancia ajena al organismo o cualquier sustancia fisiológica tomada en cantidad anormal o por una vía anormal con la sola intención de aumentar en un modo artificial y deshonesto su rendimiento en la competición. Cada asociación deportiva posee una lista detallada de las sustancias prohibidas con las cantidades máximas permitidas. De acuerdo a la sustancia utilizada y otros factores particulares, cada asociación sanciona al atleta en cuestión.

La palabra doping es un anglicismo y su versión castellanizada, incluida en las últimas revisiones del Diccionario de la Real Academia Española, es dopaje.

## Métodos de dopaje



### Dopaje sanguíneo

Este tipo de dopaje se refiere a la administración en por vía intravenosa de sangre o sus componentes a un deportista, persona o animal, al que proporcionan un aumento de las capacidades motoras dejando al resto de sus competidores en relativa desventaja.

### Administración de oxígeno o expansores coloidales de plasma

La administración de este tipo de sustancias suele llevarse a cabo a través de la transfusión de sangre o vectores artificiales de oxígeno como por ejemplo el RSR-13 o hemoglobina sintética. Entre sus riesgos se encuentran el desarrollo de reacciones alérgicas así como daños renales o la transmisión de enfermedades infecciosas tales como hepatitis virales o SIDA.

### Manipulación farmacológica, química o física

Se trata de fármacos con los que se mejora la capacidad física (apertura de bronquios, mayor cantidad de glóbulos rojos en sangre, etc.) y el rendimiento de los atletas. Algunos pueden llegar a ser adictivos. Sin embargo, se pueden consumir por mediación de un doctor (por ej. En el caso de los asmáticos).

# DEPORTE TOTAL ®

## DEPORTE TOTAL ® ES SU REVISTA!

POR SU DISEÑO  
POR SU CONTENIDO  
POR SU INTERACTIVIDAD  
POR LA VARIEDAD DE SUS TEMAS  
POR SU LENGUAJE CLARO Y AMENO...



## DEPORTE PARA TODOS



Pierre de Coubertain, Creador de los juegos Olímpicos Modernos, pensaba que el deporte de élite estimularía el deporte para todos. “Para que cien personas participen en la cultura física, es necesario que cincuenta participen en el deporte; para que cincuenta participen en el deporte, veinte deben especializarse; para que veinte se especialicen, cinco deben ser capaces de hacer auténticas proezas de habilidad”.

Sin embargo, el Comité Olímpico internacional (COI), decidió que el fomento de deporte para todas las personas, no se podía dejar a merced de la inspiración de los campeones; por lo que se creó la Comisión especial Deporte para Todos, que informa al COI den cada una de sus sesiones. Su función no consiste en organizar acontecimientos deportivos para los participantes de todos los niveles, si no en estimular y ayudar a aquellos que los practican. Estos grupos incluyen colegios, universidades, trabajadores y discapacitados.

Deporte para todos es un movimiento que tiene como objetivo hacer realidad el ideal olímpico, que declara que el deporte es un derecho que corresponde a todas las personas, por encima de las diferencias raciales y de clase.

# DEPORTE TOTAL ®

Es un movimiento que persigue la consecución de la salud, la buena forma física y el bienestar por medio de las actividades deportivas, que se puedan adaptar a las diferentes circunstancias sociales y económicas, sea cual sea el contexto cultural de la zona. Deporte para todos abarca todo tipo de deporte, con la única excepción del deporte de élite.

De acuerdo con el tema del Deporte Para Todos como una herramienta para la educación y el desarrollo, instan a los gobiernos, a sectores públicos y privados de salud, del deporte, la educación y a organizaciones ambientales a reconocer que las necesidades de los programas de Deportes para Todos y de realizar acciones, especialmente a través de asociaciones, en y para comunidades de todo el mundo, es ahora mayor que nunca.

Consideraciones, a la hora de implementar y desarrollar las políticas deportivas recreativas:

## **Salud**

Cambios de estilos de vida que se dan en todo el mundo, el hecho de que las enfermedades crónicas, sobre todo cardiovasculares y diabetes, tienen más importancia ahora que las enfermedades infecciosas como una causa de mal y muerte, La alta proporción de muertes por enfermedades no- contagiosas en países desarrollados. La incidencia cada vez más alta de las dietas insanas o poco nutritivas, en todo el mundo, debido a la falta de alternativa o a una mala elección, los evidentes beneficios para la salud pública por el crecimiento de la actividad física y los programas de educación física para toda la vida.

## **Beneficios Sociales**

Los beneficios sociales de la comunidad deportiva y recreativa, que incluyen la cohesión y las habilidades sociales y el aumento de la sensación de bienestar.

La necesidad de atender las necesidades concretas de las personas con discapacidad.

## **Aspectos económicos**

Los costos económicos de una salud pública pobre y de la inactividad física, que incluyen los costes de administración y de infraestructuras. La necesidad de programas apropiados y de políticas para culturas y economías particulares, en especial teniendo en cuenta la falta de recursos y oportunidades en países en vías de desarrollo.

## **Medio Ambiente**

La necesidad de condiciones y políticas ambientales apropiadas, así como la adecuación de espacios internos y externos, para maximizar la seguridad, ampliar las oportunidades de deporte y recreo para la comunidad e integrar la actividad física en el estilo de vida.

# DEPORTE TOTAL ®

## EL DEPORTE UN DERECHO HUMANO

En 1978 una resolución de la asamblea general de la UNESCO proclamó la Carta Internacional de la Educación Física y el Deporte, este histórico documento cambió el estatus de la Educación Física y el Deporte y los convirtió en un derecho humano fundamental.

Además pidió que sus objetivos se orienten al bienestar del individuo y la sociedad, a partir de esta resolución. La UNESCO, La Organización Mundial de la Salud, El Comité Olímpico Internacional, y los Congresos Panamericanos de Educación Física, entre otros importantes organismos internacionales, están impulsando una nueva modalidad deportiva: DEPORTE PARA TODOS, para que la población pueda ejercer en la práctica, su derecho a hacer deporte de acuerdo a sus posibilidades y conveniencias.

## HISTORIA DE LOS JUGUETES



Hay vestigios que comprueban la existencia de éstos en la antigua China, Egipto, Grecia, Roma, civilizaciones mesoamericanas, edad media, etc.

En la historia de los juguetes hay simples ramas o piedras que al ser empleadas para jugar se convierten en objetos lúdicos, como evidencia basta mencionar que los hombres han creado juguetes de arcilla, madera, papel, tela, hojalata, hierro, plomo, plástico y otros.

Los juguetes existen desde tiempos muy remotos.

Las colecciones especializadas en artefactos lúdicos muestran como el juguete siempre ha estado en estrecha relación con los materiales y tecnologías disponibles al momento histórico en que surgen y son reflejo de la cultura y creencias de la sociedad que los crea.

Algunas de las colecciones privadas o públicas que reúnen juguetes de todo tipo se pueden encontrar en museos del juguete en México, Argentina, España, Londres, Alemania y en el museo de la infancia también en Inglaterra.

En la línea del tiempo de juegos y juguetes podemos observar la evolución de los artefactos destinados al entretenimiento. El siglo XX fue escenario de múltiples transformaciones históricas que convirtieron el diseño y consumo de juguetes en toda una industria de dimensiones

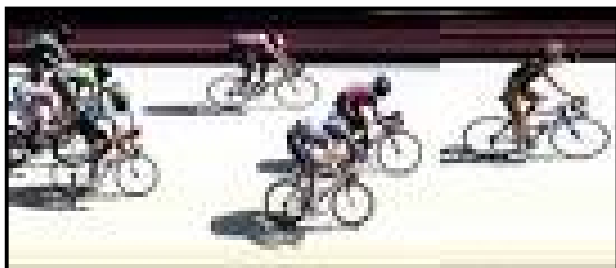
# DEPORTE TOTAL ®

Internacionales, ahora la mayoría de los juguetes son producidos en serie y han desplazado casi totalmente al juguete artesanal.

Destaquemos que las videoconsolas son consideradas juguetes y actualmente forman parte de los objetos lúdicos más vendidos y utilizados por niños, adolescentes y adultos de todo el mundo. Los videojuegos, como el resto de los juguetes, evolucionan de forma paralela al avance de la tecnología y para muestra de ello basta conocer las características de las consolas de nueva generación que incorporan dispositivos electrónicos tan sofisticados que resulta difícil creer que sean objetos exclusivamente lúdicos.

## TEGNOLOGIA DEPORTIVA

### FOTO FINISH O FOTO DE LLEGADA



En muchos deportes el registro del orden de la llegada de los competidores a la línea de meta, ya que hasta la más mínima fracción de segundo puede decidir el triunfo. En deportes como el atletismo, ciclismo, patinaje, remo, etc. Estos deportes tienen en común que muchos participantes llegan al mismo tiempo. Registrar el final de la llegada de una manera

precisa, con aparatos apropiados es una especialización única en el mundo del cronometraje. Originalmente se registran estos datos con una cámara con película tradicional, pero en la actualidad existen sistemas digitales ultra modernos. Las posibilidades son infinitas.

Un sistema de foto de llegada consta de una o más cámaras especiales y un computador con un programa software para la operación. La cámara Etherlynx 2000 es el centro del sistema. La cámara toma fotos del final de la llegada y puede registrar el tiempo de llegada de los atletas, con una precisión de una diezmilésima de segundo. Los datos pueden ser llevados automáticamente al sistema de cómputo que procesa el resultado. Gracias a ello no es necesario introducir los datos nuevamente de forma manual.

A la cámara se le puede conectar un sensor que puede registrar la señal de la pistola de salida o del pito de inicio en la natación, para iniciar automáticamente la medida del tiempo. Este sensor está conectado a la cámara por medio de un cable eléctrico. Para largas distancias se puede usar un emisor y receptor de alta frecuencia para comunicar la señal de salida.

# DEPORTE TOTAL ®

Además con ayuda de un programa especial de software, es posible enviar los resultados, directamente desde la cámara a los relojes de cronometraje, pantallas de resultado e indicadores, monitores de televisión etc.

También es posible con ayuda de programas especiales, enviar los resultados y los datos a la televisión en forma de gráficos para combinarlos con las imágenes. De esta forma se puede hacer visible, los nombres de los participantes, el tiempo de la competencia y los resultados.

## EL HULA HOOP



El hula hoop es un juguete en forma de aro que fomenta la actividad física. Hoy se fabrica a menudo de plástico y se gira alrededor de la cintura o de otro miembro del cuerpo como brazos o piernas.

Los niños alrededor del mundo han jugado siempre con aros, girándolos, balanceándolos y lanzándolos. Los materiales tradicionales para los aros han incluido ramas y

hierbas. Los aros fueron inventados en Egipto hace alrededor de 3.000 años. En Grecia antigua su uso fue recomendado para perder peso. En el siglo XIV, el hooping era popular en Inglaterra y los médicos le culparon de ataques al corazón y dislocaciones de espalda. La palabra hula fue agregada a comienzos del siglo XVIII cuando los marineros que visitaron Hawai notaron la semejanza entre el hula que se bailaba y el hooping.

En 1957, el hula hoop fue reinventado por Richard Knerr y Arturo "Spud" Melin, que habían fundado a compañía llamada Wham-O en un garaje de Los Ángeles en 1948 para comercializar el lanzador Wham-O (inventado originalmente para lanzar trozos de carne al aire, un dispositivo de entrenamiento para los halcones).

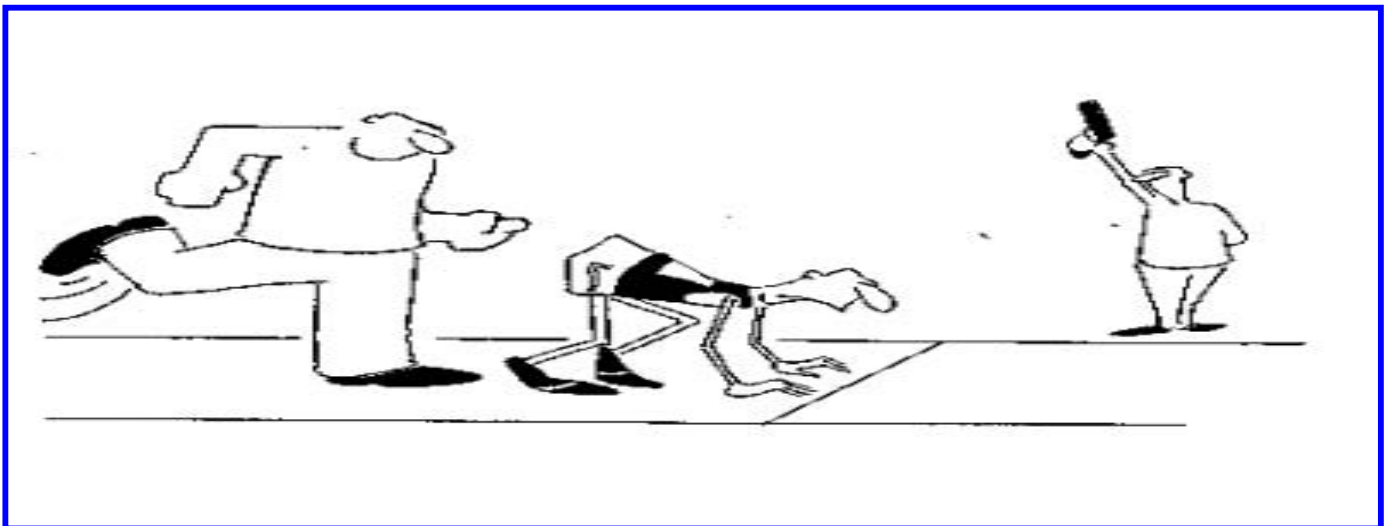
La idea vino de un californiano que había visitado Australia que informó a Knerr y Melin sobre los niños que giraban aros de bambú alrededor de la cintura en clase de gimnasia. Los nuevos hula hoops fueron creados con Marlex, un plástico duradero recientemente inventado (donde el aro ayudó como lanzamiento para la producción de Marlex). El hula hoop se conoce hoy como el capricho más grande y provechoso de los años 50.

# DEPORTE TOTAL ®

Knerr y Medlin no podían patentar su re-inención sumamente provechosa, pues había estado en uso durante miles de años. Que la fabricación del dispositivo fuera de un nuevo material no resolvió los requisitos de originalidad de la patente. Podían en gran parte, sin embargo, proteger su marca de producto el "Hula Hoop", un nombre tan ligado al juguete que los niños apenas estaban interesados en cualquier otra marca de aro plástico.

Después de que el aro fuera lanzado en 1958, Wham-O vendió más de 100 millones de unidades en dos años. De esto trataba la película de 1994 de los hermanos Cohen *The Hudsucker Proxy*, que cuenta de forma ficticia cómo fue creado. Mientras que el capricho quema, wham-O tuvieron fortuna otra vez con el lanzamiento de su frisbee.

## HUMOR



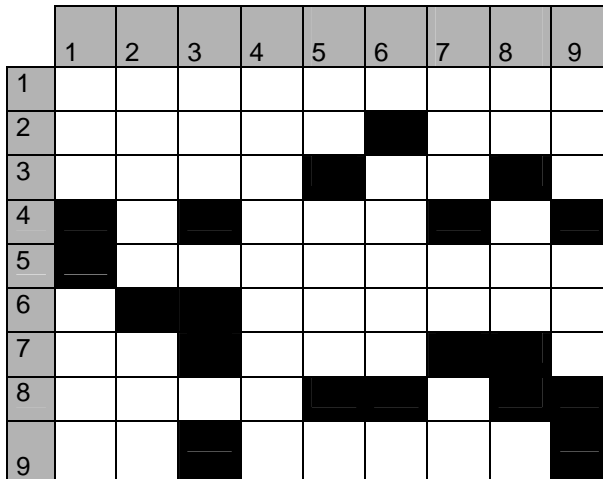
## PASATIEMPOS

1. Cuántos y cuáles deportes ve en la imagen ?



# DEPORTE TOTAL ®

## 2. CRUCIGRAMA



2. Cuales son los días de la semana?

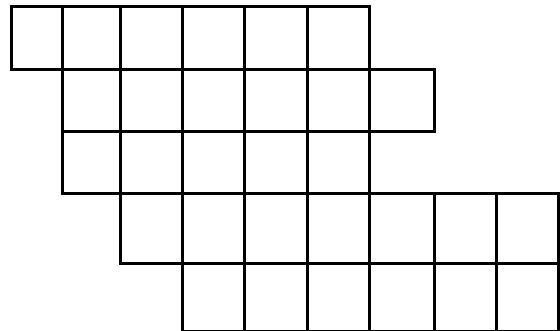
### HORIZONTALES

1. La máxima justa deportiva del mundo.
2. Hermosas flores. Plantígrado mamífero.
3. Echar el discurso. El mejor en su área.
4. De la misma condición.
5. Modalidad olímpica y atlética, Inv.
6. Este es un deporte que suscita pasiones, Inv.
7. Pronombre. Bruce... gran artista marcial.
8. Hoyo profundo.
9. Contracción gramatical. Famoso deporte de élite, Inv.

### VERTICALES

1. La medalla por la que todos van. Codiciado premio.
2. García... afamado escritor. Astro rey.
3. Sigla eléctrica.
4. Otra modalidad atlética olímpica. Inv.
5. Puede ser un pascal. Suavizante natural.
6. Adule.
7. Cuna de Hipócrates. Consonantes.  
Preposición.
8. Interjección, Inv. Medio laurel.
9. Emergencia manifiesta. Presidente de USA.

## 3. DAMERO



Ubique en las casillas de manera horizontal 5 de los días de la semana sin repetir ninguno. En sentido vertical aparecerá el nombre de un espectacular deporte.

1. Cual es el deporte?

3. Cuales son los días no utilizados?

## 4. AJEDREZ...



Juegan las blancas y dan mate en 2 jugadas.

Solución en la próxima edición

# DEPORTE TOTAL ®

## EL CUBO DE RUBIK



El cubo mágico, como se conoce en algunos países es un rompecabezas mecánico inventado por el escultor y profesor de arquitectura húngaro Ernő Rubik en 1974.

Se trata de un conocido rompecabezas cuyas caras están divididas en cuadrados de

un mismo color que se pueden cambiar de posición. El objetivo de resolver el rompecabezas se consigue al colocar todos los cuadrados de cada cara del cubo con el mismo color.

Se ha estimado que se han resuelto más de 350 millones de cubos de Rubik o imitaciones en todo el mundo. Su sencillo mecanismo sorprende tanto desde el punto de vista mecánico, al estudiar su interior, como por la complejidad de las combinaciones que se consiguen al girar sus caras. El cubo celebró su aniversario número 25 en 2005 por lo que salió a la venta una edición especial del mismo en la que la cara blanca fue remplazada por una reflejante en la que se leía "Rubik's Cube 1980-2005".

En el cubo típico, cada cara está cubierta por nueve cuadrados de un color sólido. Cuando está resuelto, cada cara es de un mismo color. Sin embargo, el rompecabezas se encuentra, principalmente, en cuatro versiones: el 2x2x2 "Cubo de bolsillo", el 3x3x3 el cubo de Rubik estándar, el 4x4x4 (La venganza de Rubik) y el 5x5x5 (Cubo del Profesor). Se han lanzado cubos aún más complejos.

En marzo de 1970, Larry Nichols inventó un rompecabezas de 2x2x2 (similar a los ya conocidos cubos de Rubik) y lo llamó "Rompecabezas con Piezas Rotables en Grupos". El juguete de Nichols se sostenía usando imanes. Obtuvo una patente canadiense y posteriormente otra estadounidense el 11 de Abril de 1972, dos años antes de que Rubik inventara su cubo mejorado.

El 9 de abril de 1970, Frank Fox patentó su "3x3x3 esférico". Recibió una patente del Reino Unido (1344259) el 16 de Enero de 1974.

Rubik inventó su "Cubo Mágico" en 1974 y obtuvo una patente Húngara, por el Cubo Mágico en 1975, pero no adquirió otras patentes internacionales. Los primeros productos de este invento salieron a la venta en 1977 en jugueterías de Budapest. El cubo mágico se unía por medio de piezas de plástico ensambladas entre sí, las cuales eran más baratas de producir que los imanes de Nichols.

# DEPORTE TOTAL ®

En septiembre de 1979 hizo un trato con Ideal Toys para llevar el Cubo Mágico a occidente, y el juguete llegó por primera vez a las jugueterías fuera de Hungría en febrero de 1980.

Después del lanzamiento internacional el éxito del Cubo en las jugueterías occidentales se detuvo brevemente para que el juguete pudiera adecuarse a los estándares occidentales de seguridad y empaquetado. Se produjo un cubo más ligero e Ideal. Toys decidió cambiarle el nombre; se consideraron el "El nudo gordiano" y "Oro Inca", pero la compañía finalmente se decidió por "El cubo de Rubik", y la primera entrega fue exportada de Hungría en mayo de 1980. A raíz de la escasez del producto surgieron muchas imitaciones más baratas.

## Número de combinaciones posibles.

Podemos combinar entre sí de cualquier forma todos los vértices del cubo, lo que da lugar a posibilidades. Con las aristas pasa lo mismo; es decir, que podemos combinarlas como se desee, lo que da lugar a posibilidades, pero la permutación total de vértices y aristas debe de ser en total par, lo que nos elimina la mitad de las posibilidades. Por otra parte, podemos rotar todos los vértices como queramos salvo uno sin cambiar nada más en el cubo. La orientación del último vértice vendrá determinada por la que tengan los otros siete, y esto nos crea posibilidades. Igual debe ocurrir con las aristas, pues aparecen posibilidades más. En total tendremos que el número de permutaciones posibles en el Cubo de Rubik es de:

$$\frac{8! \cdot 12! \cdot 3^7 \cdot 2^{11}}{2} = 43.252.003.274.489.856.000$$

Es decir, cuarenta y tres trillones doscientos cincuenta y dos mil tres billones doscientos setenta y cuatro mil cuatrocientos ochenta y nueve millones ochocientas cincuenta y seis mil permutaciones.

## DEPORTE TOTAL ®

EL MUNDO DEL DEPORTE...

EN LA PROXIMA EDICION DE JULIO - SEPTIEMBRE

METODOLOGIA DEL ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

NUTRICION PARA DEPORTISTAS

HISTORIA DE LA F1

DEPORTE & CINE

HISTORIA DE LOS COMICS

Y MUCHO MÁS....

# DEPORTE TOTAL ®

ES SU REVISTA!

POR SU DISEÑO  
POR SU CONTENIDO  
POR SU INTERACTIVIDAD  
POR LA VARIEDAD DE SUS TEMAS  
POR SU LENGUAJE CLARO Y AMENO...



**ENVIENOS SUS ARTICULOS, INQUIETUDES, OPINION O SUGERENCIAS A:  
[revista@museodeporte.com](mailto:revista@museodeporte.com)**

## **Condiciones para publicación de trabajos, artículos, crónicas y demás.**

- 1. Los trabajos deberán ser preferiblemente originales e inéditos y se recibirán únicamente al correo electrónico indicado.**
- 2. Las opiniones y comentarios expresados serán responsabilidad única de sus autores.**
- 3. El texto de los trabajos deberán presentarse preferiblemente en lenguaje Word y en tipo de letra Arial 12.**
- 4. Los trabajos, así como sus fotos, imágenes y demás que provengan de otras fuentes distintas del remitente, deberán estar acompañados de su respectiva bibliografía.**
- 5. El comité editorial de la Revista se reserva el derecho de publicar los trabajos recibidos en cualquier tiempo.**
- 6. Los trabajos deberán estar acompañados de una carta remisoría, así mismo de una breve reseña de su(s) autor(es).**
- 7. No se publicaran trabajos que constituyan perjuicio para personas o instituciones.**
- 8. La Revista no pagará costo alguno por la publicación de cualquier tipo de trabajo, únicamente se darán los créditos correspondientes a su(s) autor(es).**
- 9. El cierre de edición será durante las dos últimas semanas del trimestre inmediatamente anterior.**

**Comité Editorial**