

UDS  
Mi Universidad

*Nombre del Alumno: Juan Manuel Jimenez Alvarez.*

*Nombre del tema: Creación de documentos profesionales.*

*Nombre de la Materia: Computación I.*

*Nombre del profesor: Evelio Calles Pérez.*

*Nombre de la Licenciatura: Enfermería.*

*Cuatrimestre: 1°*

*Parcial: 3°*

# ÍNDICE

<a href="#">INTRODUCCIÓN</a> .....	4
<a href="#">Fútbol</a> .....	6
<a href="#">Naturaleza del juego</a> .....	7
<a href="#">Posición táctica de los jugadores</a> .....	9
<a href="#">Guardameta, arquero o portero</a> .....	9
<a href="#">Defensa</a> .....	9
<a href="#">Centrocampista</a> .....	9
<a href="#">Delantero</a> .....	10
<a href="#">Actividad física</a> .....	10
<a href="#">Recepción</a> .....	11
<a href="#">Pase</a> .....	12
<a href="#">Tiro</a> .....	12
<a href="#">Historia</a> .....	13
<a href="#">Orígenes</a> .....	13
<a href="#">Unificaciones del siglo XIX</a> .....	14
<a href="#">Primeros eventos</a> .....	16
<a href="#">Expansión internacional</a> .....	16
<a href="#">Denominación: de football a fútbol</a> .....	18
<a href="#">Desarrollo en el mundo</a> .....	21
<a href="#">Popularidad</a> .....	21
<a href="#">Fútbol femenino</a> .....	21
<a href="#">Arte marcial</a> .....	23
<a href="#">Clasificación</a> .....	26
<a href="#">Métodos</a> .....	27

<a href="#">Historia</a> .....	27
<a href="#">Egipto, Grecia, África y Roma</a> .....	27
<a href="#">China, Corea y Japón</a> .....	28
<a href="#">Monjes budistas</a> .....	29
<a href="#">Dinastía Ming</a> .....	30
<a href="#">Otros países</a> .....	30
<a href="#">El enfoque de las artes marciales en el siglo xxi</a> .....	31
<a href="#">Narcotráfico en México</a> .....	33
<a href="#">Historia</a> .....	34
<a href="#">Principales cárteles</a> .....	36
<a href="#">Métodos</a> .....	37
<a href="#">Fuentes de financiamiento</a> .....	38
<a href="#">La cultura del narcotráfico</a> .....	39
<a href="#">La mujer mexicana en el narcotráfico</a> .....	40
<a href="#">Los Medios de comunicación: Control y Censura</a> .....	42
<a href="#">Bibliografía</a> .....	44

## INTRODUCCIÓN

La creación de documentos profesionales es esencial en el ámbito laboral y empresarial. Estos documentos no solo sirven como herramientas de comunicación, sino que también reflejan la imagen y la credibilidad de una organización o individuo. Desde informes y propuestas hasta cartas formales, la habilidad para generar documentos efectivos y bien estructurados es crucial para transmitir información de manera clara y persuasiva. En esta era digital, dominar las técnicas y herramientas para la creación de documentos profesionales se ha convertido en una destreza indispensable para el éxito profesional.

En primer lugar, los documentos profesionales actúan como medios de comunicación formal, permitiendo la transmisión de información de manera estructurada y organizada. Los informes, por ejemplo, proporcionan análisis detallados sobre diversos temas, ayudando a la toma de decisiones informada. Las propuestas, por otro lado, son instrumentos persuasivos que buscan convencer a stakeholders, socios comerciales o clientes potenciales. En este contexto, la creación de documentos efectivos no solo radica en la información que contienen, sino también en la forma en que se presenta. La claridad en la redacción, la coherencia en la estructura y la atención a los detalles son elementos clave que contribuyen a la efectividad de estos documentos.

Además de la función comunicativa, los documentos profesionales son una extensión de la identidad corporativa. La apariencia, el estilo y el formato de estos documentos contribuyen significativamente a la percepción que los demás tienen de una organización. Un informe bien diseñado y profesional transmite seriedad y compromiso, mientras que una propuesta atractiva visualmente puede destacar entre la competencia. La coherencia en la presentación, el uso adecuado de gráficos y la elección de un lenguaje acorde con la audiencia contribuyen a construir una imagen sólida y confiable.

En la era digital actual, la creación de documentos profesionales se ha visto transformada por el uso de herramientas y software especializado. Procesadores de texto, hojas de cálculo y programas de presentación ofrecen funciones avanzadas que facilitan la creación, edición y colaboración en documentos. El dominio de estas herramientas no solo aumenta la eficiencia en la producción de documentos, sino que también permite la integración de elementos multimedia y gráficos, enriqueciendo la presentación de la información.

El correo electrónico, como forma de comunicación escrita en el ámbito profesional, también requiere una consideración especial. La redacción de correos electrónicos profesionales debe ser clara, concisa y respetuosa. El uso adecuado de saludos y despedidas, así como la estructura organizada del contenido, son aspectos importantes para garantizar una comunicación efectiva y mantener una imagen profesional.

## Fútbol

El fútbol, futbol o balompié (del inglés británico football) es un deporte de equipo jugado entre dos conjuntos de once jugadores cada uno, mientras los árbitros se ocupan de que las normas se cumplan correctamente. Es, ampliamente, considerado el deporte más popular del mundo, pues lo practican unas 270 millones de personas. También se le conoce como fútbol 11 por el número de jugadores de un equipo o fútbol asociación, nombre derivado de la «Asociación del Fútbol» (The Football Association), primera federación oficial del mundo en este deporte y que utilizó ese nombre para distinguirlo de otros deportes que incluyen la palabra «fútbol» o «futbol». En algunos países de habla inglesa, también se le conoce como soccer, abreviatura de association, puesto que el nombre de football en esos países se asocia mayoritariamente a otros deportes con esa denominación (principalmente en Estados Unidos, donde el nombre football aplica para el fútbol americano, un deporte totalmente distinto).

El terreno de juego es rectangular de césped natural o artificial, con una portería o arco a cada lado del campo. Se juega mediante una pelota que se debe desplazar a través del campo con cualquier parte del cuerpo que no sean los brazos o las manos, y mayoritariamente con los pies (de ahí su nombre). El objetivo es introducirla dentro de la portería o arco contrario, acción que se denomina marcar un gol. El equipo que logre más goles al cabo del partido, de una duración de 90 minutos, es el que resulta ganador del encuentro.

El juego moderno fue reinventado en Inglaterra tras la formación de la Football Association, cuyas reglas de 1863 son la base del deporte en la actualidad. El organismo rector del fútbol es la Federación Internacional de Fútbol Asociación, más conocida por su acrónimo FIFA. La competición internacional de balompié más prestigiosa es la Copa Mundial, organizada cada cuatro años por dicho organismo. Este evento es el más famoso y el que cuenta con mayor cantidad de espectadores del mundo, doblando la audiencia de los Juegos Olímpicos.

El fútbol se define en primer lugar como un juego que incluye dos contrincantes y un árbitro con la capacidad de imponer justicia imparcial. Cada contrincante está compuesto por un equipo de 11 jugadores en campo de juego cada uno, con la opción de incluir jugadores suplentes en el transcurso del partido de fútbol.

El objetivo es hacer rodar un balón esférico con el fin de anotar un punto, cuya anotación es válida al cruzar la línea límite del arco contrario. Cada punto logrado es conocido como gol, por lo tanto el equipo que más goles sume en el transcurso de 90 minutos –tiempo neto de un partido- será el ganador.

Cada equipo deberá de incluir en su plantilla un arquero o portero, único jugador capaz de tocar el balón con las manos y con la tarea de impedir que el balón cruce su propio arco; un grupo de defensores; un grupo de volantes y finalmente un grupo de delanteros. Las tácticas de cada plantilla pueden variar en preferencia del director técnico a cargo del equipo de fútbol.

## **Naturaleza del juego**

El fútbol se juega siguiendo una serie de reglas, llamadas oficialmente reglas de juego. Este deporte se practica con una pelota esférica (de cuero u otro material con una circunferencia no mayor a 70 cm y no inferior a 68 cm, y un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido), donde dos equipos de once jugadores cada uno (diez jugadores "de campo" y un guardameta) compiten por encajar la misma en la portería rival, marcando así un gol. El equipo que más goles haya marcado al final del partido es el ganador; si ambos equipos no marcan, o marcan la misma cantidad de tantos, entonces se declara un empate. Puede haber excepciones a esta regla; véase Duración y resultado más abajo.

La regla principal es que los jugadores, excepto los guardametas, no pueden tocar intencionalmente la pelota con sus brazos o manos durante el juego, aunque deben usar sus manos para los saques de banda.

En un juego típico, los jugadores intentan llevar la pelota hasta la portería rival, lo que se denomina gol, a través del control individual de la misma, conocido como regate, o de pases a compañeros o tiros a la portería, la cual está protegida por un guardameta. Los jugadores rivales intentan recuperar el control de la pelota interceptando los pases o quitándole la pelota al jugador

que la lleva; sin embargo, el contacto físico está limitado. El juego en el fútbol fluye libremente, y se detiene solamente cuando la pelota sale del terreno de juego o cuando el árbitro decide que debe detenerse. Luego de cada pausa, se reinicia el juego con una jugada específica. Al final del partido, el árbitro compensa el tiempo total en minutos que se suspendió el juego en diferentes momentos.

Daniel Souček realizando un saque de banda en un partido clasificatorio de Eurocopa Sub-21 entre la República Checa y Grecia.

A nivel profesional, en la mayoría de los partidos se marcan solo unos pocos goles. Por ejemplo, durante la temporada 2006/07 de la Primera División de España, la liga de fútbol española, se marcó un promedio de 2,48 goles por partido.

Las reglas no especifican ninguna otra posición de los jugadores aparte de la del guardameta, portero o arquero, pero con el paso del tiempo se han desarrollado una serie de posiciones en el resto del campo. A grandes rasgos, se identifican tres categorías principales: los delanteros, cuya tarea principal es marcar los goles; los defensas o defensores, ubicados cerca de su portería, quienes intentan frenar a los delanteros rivales; y los centrocampistas, mediocampistas o volantes, que manejan la pelota entre las posiciones anteriores. A estos jugadores se los conoce como jugadores de campo, para diferenciarlos del guardameta. A su vez, estas posiciones se subdividen en los lados del campo en que los jugadores se desempeñan la mayor parte del tiempo. Así, por ejemplo pueden existir centrocampistas derechos, centrales (de contención) e izquierdos. Los diez jugadores de campo pueden distribuirse en cualquier combinación. Por ejemplo, puede haber cuatro defensas, cuatro centrocampistas y dos delanteros (4-4-2); o tres defensas, cuatro centrocampistas y tres delanteros (3-4-3), y la cantidad de jugadores en cada posición determina el estilo de juego del equipo: más delanteros y menos defensas (por ejemplo 3-3-4) creará un juego más agresivo y ofensivo, mientras que lo contrario (por ejemplo 5-3-2) generará un juego más lento y defensivo. Aunque los jugadores suelen mantenerse durante la mayoría del tiempo en una posición, hay pocas restricciones acerca de su movimiento en el campo. El esquema de los jugadores en el

terreno de juego se llama la formación del equipo, y esta, junto con la táctica, es trabajo del entrenador.

## **Posición táctica de los jugadores**

### **Guardameta, arquero o portero**

El guardameta, también conocido como portero, arquero o golero, es el jugador cuyo principal objetivo es evitar que la pelota entre a su meta durante el juego, acto conocido como gol. El guardameta es el único jugador que puede tocar la pelota con las manos durante el juego activo, aunque solo dentro de su propia área. Cada equipo debe presentar un único guardameta en su alineación. En caso de que el jugador deba abandonar el terreno de juego por cualquier motivo, deberá ser sustituido por otro futbolista, ya sea uno que se encuentre jugando o un sustituto. Este tipo de jugadores deben llevar una vestimenta diferente a la de sus compañeros, sus rivales (incluido el guardameta) y el cuerpo arbitral. Por lo general suelen llevar el número 1 estampado sobre la camiseta.

### **Defensa**

El defensa, también conocido como defensor, es el jugador ubicado una línea delante del guardameta y una por detrás de los centrocampistas, cuyo principal objetivo es detener los ataques del equipo rival. Generalmente esta línea de jugadores se encuentra en forma arqueada, quedando algunos defensas más cerca del guardameta que los demás. Si es solo un jugador el ubicado más atrás, recibe el nombre de líbero; si son dos o más, reciben el nombre de zagueros. Los defensores posicionados en los costados del terreno son llamados laterales o stoppers (en el caso de que haya un líbero), y debido a su colocación (más cerca de los centrocampistas) estos pueden avanzar más en el terreno si lo desean. Para nombrarlos se agrega la zona a la palabra defensa: por ejemplo, un defensa que juega por la derecha (mirando hacia la meta rival) sería un lateral derecho. También el arquero debe proteger y dar instrucciones a los defensas.

### **Centrocampista**

El centrocampista, mediocampista o volante es la persona que juega en el mediocampo en un campo de fútbol. Entre sus funciones se encuentran las de recuperar balones, propiciar la creación de jugadas y explotar el juego ofensivo. De acuerdo a estas funciones podemos distinguir: los volantes carrileros (los que juegan más cerca de la línea de banda); los de contención, que juegan casi a la misma altura que los defensores laterales para contribuir a la defensa y pueden ser uno o dos jugadores (el apodo de "Cinco" que se da a estos jugadores se debe a que es el número que suelen llevar en la camiseta); y los de creación o enganches, que se sitúan entre la línea de los carrileros y delanteros (son el cerebro del ataque y se caracterizan por su habilidad).

### **Delantero**

Un delantero o atacante es un jugador de un equipo de fútbol que se destaca en la posición de ataque, la más cercana a la portería del equipo rival, y es por ello el principal responsable de marcar los goles. Es muy importante estar en movimiento y buscar siempre pase, es decir, desmarcarse para que le sea más fácil al que lleva la pelota pasársela. La velocidad es esencial.

### **Actividad física**

El fútbol incluye una actividad física muy importante. Durante un partido de balompié profesional de 90 minutos, un jugador, dependiendo de su posición y de las dimensiones del campo, recorre entre 12 y 15 km.<sup>8910</sup> También durante un partido de similares características, un futbolista pierde alrededor de 2 kg de líquidos, parte de los cuales son recuperados durante el tiempo de descanso. En partidos que se juegan con altas temperaturas, los árbitros tienen el derecho de detener el encuentro, generalmente a mediados de un período, para que los jugadores y el cuerpo arbitral se hidraten.

Pero al mismo tiempo, el fútbol es uno de los deportes con mayor número de lesiones, aunque la mayoría de ellas no son de gravedad. Las lesiones más comunes ocurren en las rodillas y los tobillos, debido a los movimientos rotativos a los que son sometidos. Las roturas de meniscos

y ligamentos cruzados junto a los desgarros musculares, son lesiones habituales dentro del fútbol. Las probabilidades de lesión aumentan cuando el jugador no recibe una preparación física adecuada, particularmente en un deportista aficionado, y cuando el juego se desarrolla sobre un terreno irregular. Para futbolistas profesionales o semiprofesionales es de vital importancia la presencia de un preparador físico que regule el tipo de ejercicio físico, así como la duración y regularidad del mismo. El trabajo del preparador físico se debe complementar con una correcta alimentación, donde también es recomendable la presencia de un profesional en la materia.

## Recepción

Jugadores de fútbol deben ser capaces de controlar los balones que reciben. La forma más fácil suele ser parar la pelota; en este caso, el balón debería ser situado en la posición ideal para el próximo toque. Los jugadores avanzados pueden usar el primer toque para hacer que el balón se mueva de forma rápida hacia donde tienen planeado correr. También pueden utilizar el primer toque para pasar el balón. Evitar el balón en vez de recibirlo puede despistar a los jugadores oponentes.

Es una acción muy utilizada durante un partido, con el objetivo de recibir el balón, controlarlo y ponerlo a su servicio para desarrollar en buenas condiciones una acción posterior. La recepción en parada es aquella en la que se consigue controlar totalmente el balón en los pies, perdiendo el componente de velocidad pero aumentando la precisión en el manejo posterior del esférico.

La recepción en semiparada es para conseguir que el balón pierda parte de su valor inicial. La recepción de amortiguamiento se utiliza para controlar balones aéreos, con trayectoria descendente, y se produce una amortiguación de la aceleración con el que llega la pelota.

El control del balón puede ser al ras de suelo, o bien con la cara interna de la bota, o con la planta del pie, con la punta hacia arriba y encajando la pelota entre la planta y el suelo. En los balones altos, se debe conseguir llevar el balón al suelo con posibilidades de ser jugado adecuadamente.

## **Pase**

Para mantener la posesión del balón es esencial tener capacidad para pasarlo en corto entre los jugadores cercanos de forma precisa y a tiempo. Los pases largos precisos permiten una mayor variedad de situaciones y un juego más directo. Generalmente, los pases que crean ocasiones de gol se les llama asistencia, aunque cualquier jugador en el campo podría hacer este tipo de jugadas, generalmente es un mediocampista ofensivo quien lo hace, es trabajo usual de los jugadores marcados con el 10 o el 8 en sus camisetas.

## **Tiro**

Los jugadores deben tener un equilibrio a la hora de tirar a puerta: ni hacerlo en demasiadas ocasiones ni tampoco dejar de intentarlo cuando tienen ocasión. Los tiros deberían ser precisos y potentes, aunque generalmente no se logra esta precisión y potencia al mismo tiempo. Elegir precisión o potencia depende de la situación y de las características del jugador.

La elección del lugar de la portería al cual disparar es un tema controvertido y depende de cuántos jugadores estén cubriéndola. Cuando el jugador encara solo al guardameta, los tiros deberían situarse cerca de uno de los postes. De forma ideal, el tiro debería ir dirigido a la escuadra, pero es menos difícil y también efectivo hacerlo a ras de suelo. Cuando el guardameta está demasiado adelantado, se puede intentar un globo.

## Historia

### Orígenes

La humanidad ha realizado a lo largo de su historia diversos juegos de pelota, desde la Antigüedad. Se conoce que este entretenimiento existía tanto en la cultura del Mar Mediterráneo como en América.<sup>15</sup> El hallazgo más antiguo y revelador se remonta a un relieve de la Antigua Grecia (400 a. C.), donde un hombre domina una pelota sobre su muslo. Este deporte era el episkyros,<sup>16</sup><sup>17</sup> que se jugaba con una pelota de cuero pintada con colores brillantes y dos equipos de 12 a 14 jugadores. La FIFA lo reconoció como una de las formas más antiguas del actual balompié.<sup>18</sup> Más tarde, en Roma, el mismo recibió el nombre de harpastum.<sup>19</sup>

En Europa, ya a finales de la Edad Media y siglos posteriores, se desarrollaron en las islas británicas y zonas aledañas distintos juegos de equipo, a los cuales se los conocía como códigos de fútbol. Estos códigos se fueron unificando con el paso del tiempo, pero fue en la segunda mitad del siglo xvii cuando se dieron las primeras grandes unificaciones del fútbol, que más tarde dieron origen al fútbol de rugby, al fútbol americano, al fútbol australiano y al deporte que hoy se conoce en gran parte del mundo como fútbol a secas.[cita requerida]

En otras zonas del mundo también se practicaban juegos en los que una pelota era impulsada con los pies. Entre ellas pueden mencionarse las Reducciones Jesuíticas de la zona guaraní, más específicamente en la de San Ignacio Miní en el siglo xvii, en la región que ahora se conoce como Misiones. El jesuita español José Manuel Peramás escribió en su libro *De vita et moribus tredecim virorum paraguaycorum*: «Solían también jugar con un balón, que, aún siendo de goma llena, era tan ligero y rápido que, cada vez que lo golpeaban, seguía rebotando algún tiempo, sin pararse, impulsado por su propio peso. No lanzaban la pelota con la mano, como nosotros, sino con la parte superior del pie desnudo, pasándola y recibéndola con gran agilidad y precisión».[cita requerida] “Sí, los Guaraníes jugaban un juego de pelota con los pies. Lo describe el padre jesuita

José Cardiel, en el libro *Las misiones del Paraguay*” (Madrid, Historia 16, 1989, p. 135): Los Guaraníes no juegan a la pelota como nosotros con la mano, sino que la envían y la vuelven a recibir con la parte superior del pie descalzo con gran rapidez y mucha destreza” (José Manuel Peramás, Platón y los Guaraníes. Asunción, CEPAG, 2004, p. 97).

Los primeros códigos británicos se caracterizaban por tener pocas reglas y por su extrema violencia.<sup>20</sup> Uno de los más populares fue el fútbol de carnaval. Por dicha razón el fútbol de carnaval fue prohibido en Inglaterra por decreto del rey Eduardo III y permaneció prohibido durante 500 años.<sup>21</sup> El fútbol de carnaval no fue el único código de la época; de hecho existieron otros códigos más organizados, menos violentos e incluso que se desarrollaron fuera de las islas británicas. Uno de los juegos más conocidos fue el calcio florentino, originario de la ciudad de Florencia (Italia). Este deporte influyó en varios aspectos al fútbol actual, no solo por sus reglas, sino también por el ambiente de fiesta en que se jugaban estos encuentros.

## **Unificaciones del siglo XIX**

Los colegios británicos se dividieron frente al Código Rugby; mientras varios decidieron seguirlo, otros decidieron rechazarlo debido a que en ellos la práctica era no tocar el balón con la mano. Entre estos últimos colegios se encontraban los de Eton, Harrow, Winchester, Charterhouse y Westminster.<sup>23</sup>

A mediados del siglo XIX se dieron los primeros pasos para unificar todos los códigos del fútbol en uno. El primer intento fue en 1848, cuando en la Universidad de Cambridge, Henry de Winton y John Charles Thring hicieron un llamamiento a miembros de otras escuelas para reglamentar un nuevo código, el Código Cambridge, también conocido como las Reglas de Cambridge.<sup>24</sup> Las reglas presentaban un importante parecido a las reglas del fútbol actual. Quizás el más importante de todos fue la limitación de las manos para tocar la pelota, pasando la responsabilidad de trasladar la misma a los pies. El objetivo del juego era hacer pasar una pelota entre dos postes verticales y por debajo de una cinta que los unía, y el equipo que marcaba más goles

era el ganador. Incluso se creó una regla de fuera de juego similar a la actual.<sup>25</sup> Los documentos originales de 1848 se perdieron, pero se conserva una copia de las reglas de 1856.<sup>26</sup> Entre 1857 y 1878 se utilizó un código del fútbol que también aportaría características al fútbol moderno: el Código Sheffield, también conocido como las Reglas de Sheffield. El código, creado por Nathaniel Creswick y William Prest, adoptó reglas que se ven reflejadas en el fútbol actual, como el uso de un travesaño (poste horizontal) de material rígido, en lugar de la cinta que se usaba hasta el momento. También se adoptó la utilización de tiros libres, saques de esquina y saques de banda como métodos de reanudación del juego.

Si bien con estas unificaciones del fútbol se lograron varios avances para la creación del balompié moderno, se considera que el día de su nacimiento es el 26 de octubre de 1863, cuando The Football Association se reunió por primera vez.<sup>28</sup> Ese día, Ebenezer Cobb Morley inició una serie de seis reuniones entre doce clubes de distintas escuelas londinenses en la Taberna Freemason's, con el objetivo de crear un código de fútbol universal y definitivo, que tuviera la aceptación de la mayoría.

Finalizadas las reuniones, el 8 de diciembre, once de los doce clubes lograron el consenso para establecer 14 reglas del nuevo código, el cual recibiría el nombre de fútbol asociación (association football en inglés), para diferenciarlo de otros códigos del fútbol de la época. Solo el club Blackheath se negó a la creación de estas reglas, que más tarde se convertiría en uno de los creadores de otro famoso deporte, el rugby.<sup>29</sup>

El reglamento utilizado como base para el fútbol fue el Código Cambridge, excepto por dos puntos del mismo, los cuales eran considerados de mucha importancia para los códigos actuales: el uso de las manos para trasladar el balón y el uso de los tackles (contacto físico brusco para quitarle la pelota al rival) contra los adversarios. Este fue el motivo del abandono del club Blackheath.

Junto a la creación del nuevo código se creó la Asociación Inglesa de Fútbol (FA por sus siglas en inglés), órgano que rige hasta la actualidad el balompié en Inglaterra. En esos momentos, los estudiantes de las escuelas inglesas desarrollaron las abreviaturas rúgber y soccer (derivado de association), para designar a ambos deportes: el rúgber y el fútbol, respectivamente. Con este último término es mayoritariamente conocido el fútbol en los Estados Unidos.

## **Primeros eventos**

Ya con el fútbol bien definido, se comenzaron a disputar los primeros encuentros con este nuevo código.

El 20 de julio de 1871, un periódico británico anunció la creación de un torneo organizado por la FA, el primer paso para la creación de la Copa de Inglaterra.<sup>31</sup> Ese año, la FA estaba compuesta por 50 equipos, pero solo 12 decidieron participar en la primera edición del torneo,<sup>32</sup> 1871-1872, que fue ganada por el Wanderers FC.<sup>33</sup> El 30 de noviembre de 1872, Escocia e Inglaterra disputaron el primer partido oficial entre selecciones nacionales, encuentro que concluyó en empate sin goles. El partido se disputó en el Hamilton Crescent, actual campo de críquet, en Partick (Escocia).

Entre enero y marzo de 1884, se disputó la primera edición del British Home Championship, que hasta su desaparición en 1984 fue el torneo de selecciones más antiguo de la historia. El primer título correspondió a Escocia.<sup>35</sup> La primera competición de liga llegó en la temporada 1888-1889 con la creación de la Football League. Participaron 12 equipos afiliados a la FA, y cada uno jugó un total de 22 encuentros. Dicho torneo quedó en manos del Preston North End Football Club, que además lo logró sin ser vencido.

## **Expansión internacional**

Con el pasar de los años, el fútbol se expandió rápidamente en las islas británicas, donde se crearon nuevas asociaciones balompédicas, aparte de la inglesa (fundada en 1863), que representaban a las cuatro regiones del por entonces Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda: la Asociación Escocesa de Fútbol (Escocia, 1873), la Asociación de Fútbol de Gales (Gales, 1876) y la

Asociación Irlandesa de Fútbol (Irlanda, 1880).<sup>37</sup> A finales de los años 1880 el fútbol comenzó a expandirse rápidamente fuera del Reino Unido, principalmente debido a la influencia internacional del Imperio británico. Los primeros países en fundar sus asociaciones balompédicas fueron Dinamarca y los Países Bajos (1889),<sup>37</sup> a los que luego se sumaron las asociaciones de Nueva Zelanda (1891), Argentina (1893), Bélgica, Chile y Suiza (1895), Italia (1898), Alemania y Uruguay (1900), Hungría (1901), Noruega (1902), Suecia (1904) y España (1913).<sup>3738</sup>

El auge del fútbol a nivel mundial motivó la creación de la FIFA el 21 de mayo de 1904. Las asociaciones fundadoras fueron Bélgica, España (representada por el Madrid F. C.), Dinamarca, Francia, Países Bajos, Suecia y Suiza. Las cuatro asociaciones de fútbol del Reino Unido, las denominadas Home Nations, se opusieron a la creación de dicho órgano.<sup>38</sup> Debido al crecimiento del balompié, la FIFA había anunciado la primera competición internacional de selecciones para 1906, pero por problemas internos de varias asociaciones la misma no se desarrolló.<sup>38</sup> El fútbol ya se había presentado al mundo por medio de una serie de encuentros de exhibición durante los Juegos Olímpicos de 1900, 1904, 1906 (juegos intercalados), todos a nivel de clubes, hasta que la edición de 1908 recibió por primera vez una competición de selecciones. La medalla de oro quedó en manos de la selección de fútbol del Reino Unido.

En 1916 se fundó la Confederación Sudamericana de Fútbol (Conmebol), que ese mismo año organizó la primera edición del Campeonato Sudamericano de Fútbol, actual Copa América —dicho torneo se mantiene como el más antiguo de la historia del fútbol a nivel de selecciones, de los que todavía existen—.<sup>39</sup> En esa primera edición participaron Argentina, Brasil, Chile y Uruguay, resultando campeón este último.

La Primera Guerra Mundial hizo retroceder el desarrollo del fútbol, pero las ediciones de 1924 y 1928 de los Juegos Olímpicos revitalizaron el deporte, en particular las actuaciones de la selección uruguaya. Este crecimiento nuevo del fútbol motivó que la FIFA confirmara el 28 de mayo de 1928 en Ámsterdam la realización de un campeonato mundial de selecciones, cuya sede sería confirmada el 18 de mayo de 1929 en el congreso de Barcelona. Uruguay sería sede de la

primera edición de la Copa Mundial de Fútbol, que se celebraría en conjunto con el centésimo aniversario de la primera Constitución uruguaya. La selección uruguaya se quedó con el primer título de la historia de la competición. La segunda edición del torneo se realizó en 1934 en Italia, y fue utilizada por el dictador Benito Mussolini como propaganda de su régimen. La competición se vio deslucida debido a la intervención de Mussolini, que hizo todo para que su selección italiana obtuviera el torneo, incluso con amenazas a los árbitros de la final.<sup>40</sup> La tercera edición del torneo también se vio deslucida debido a Mussolini, que antes de la final entre Italia y Hungría envió un telegrama a su selección amenazándolos de muerte. Finalmente la selección azzurra, que vistió un uniforme completamente negro representando al Partido Nacional Fascista, se impuso en la final por 4 tantos a 2.<sup>41</sup>

La Segunda Guerra Mundial también tuvo un efecto similar sobre el fútbol. En 1946 las Home Nations, que se habían desafiliado de la FIFA tras la Primera Guerra Mundial, volvieron al órgano internacional. El 10 de mayo de 1947 se considera una fecha de vital importancia para el resurgimiento de la FIFA y del fútbol mundial, gracias a la realización del encuentro amistoso entre la selección británica y un combinado de futbolistas europeos, el Resto de Europa XI, en el denominado Partido del Siglo. El encuentro se disputó en Hampden Park (Glasgow, Escocia), ante 135 000 espectadores. El conjunto británico ganó el partido con un marcador de 6 goles a 1, y la recaudación del partido fue donada a la FIFA para ayudarla en su relanzamiento.<sup>38</sup> La primera edición de la Copa Mundial posterior a la Segunda Guerra Mundial se desarrolló en Brasil durante 1950. El triunfo de la selección uruguaya en el recordado Maracanazo coronó el resurgimiento de la FIFA y del balompié mundial.

### **Denominación: de football a fútbol**

La castellanización de la palabra se produce a principios del siglo xx.<sup>42</sup>[página requerida] El juego de la pelota o balompié, que ya es bastante popular en Inglaterra, aparece por primera vez en una revista gráfica de España en 1868. La revista "El Panorama", publicada en Valencia entre

1867 y 1869, incluyó un pequeño reportaje de curiosidades hablando por primera vez del "football" inglés en su número del 30 de abril de 1868, e incorporando una ilustración gráfica del mismo.<sup>43</sup>

A partir de entonces se empieza a extender el juego del football en España y otros países hispanoamericanos (Argentina, Paraguay) y son muchas las referencias a este juego, utilizando la denominación original.<sup>44</sup> Para entonces los primeros clubes y equipos en España y Argentina incorporan la palabra inglesa a sus denominaciones originales. Son muy comunes las denominaciones Sport Club, Sporting Club, Racing Club, Athletic Club, Recreation Club o Foot-ball Club que acompañaban a la localidad que representaban.<sup>45</sup> En 1908, Mariano de Cavia propone que se denomine al nuevo juego "balompié"<sup>46</sup> y en septiembre de ese mismo año ya algunos nuevos equipos lo incorporan, como el recién creado "Sevilla Balompié", antecedente inmediato del Real Betis Balompié.<sup>47</sup>

En 1922, la Real Academia de la Lengua Española, a instancias de Gabriel Maura y Gamazo, quien fuera presidente de la Real Federación Española de Football, incorpora la palabra "futbol" sin tilde, aunque se seguía utilizando asiduamente la denominación inglesa. Con la llegada de la República, en 1931, la Federación Española incorpora definitivamente la palabra "fútbol" a su denominación y empieza a utilizarla asiduamente, oficializándola.<sup>18</sup>

Al término de la Guerra civil hubo una política clara de "castellanización" y "depuración" del franquismo de todas las palabras y vocablos, incluidos los extranjeros. Mediante la Orden del Ministerio de la Gobernación de 16 de mayo de 1940,<sup>48</sup> se prohibió el empleo de vocablos genéricos extranjeros en todo tipo de rótulos, carteles y espacios públicos, lo que llevó al cambio definitivo hacia la denominación "futbol" tanto de los clubes como de su comunicación, utilizándose de facto todas aquellas palabras del léxico que ya habían sido incorporadas por el diccionario de la Real Academia Española.

El Consejo Nacional de Deportes, bajo cuyo mando quedó la Federación Española de Fútbol, impuso a todas las federaciones nacionales una limpieza idiomática, unificando la terminología del fútbol mediante una decisión tomada el 20 de diciembre de 1940.<sup>18</sup> La Federación trasladó la voluntad del gobierno a sus asociados mediante la circular federativa 3. 149, comunicada el 21 de diciembre de 1940, por la que se obligaba a todos los clubes a cambiar su denominación, lo que debía hacerse antes del 1 de febrero de 1941. Así fue como el Real Madrid F.C. pasó a ser Real Madrid C. F., el F. C. Barcelona a C.F. Barcelona, el Valencia F.C. a Valencia C. F., el Athletic Club a Atlético de Bilbao y el Athletic-Aviación Club a Club Atlético-Aviación, mientras que otros, como el Real Sporting de Gijón o el Real Santander Racing Club quedaron en Real Gijón y Real Santander SD. A partir de ese momento se unificó totalmente el léxico futbolístico adoptándose por los medios de comunicación y las instituciones del fútbol gran parte de la terminología que ha llegado hasta el siglo XXI.

### Consolidación

La segunda mitad del siglo XX sería la época de mayor crecimiento del fútbol. El balompié sudamericano ya se encontraba organizado desde 1916, año en que se fundó la Confederación Sudamericana de Fútbol, pero el deporte en otras zonas se comenzaría a agrupar en los años 1950 y 60. En 1954 el fútbol europeo y asiático se organizaría en la Unión de Asociaciones Europeas de Fútbol y la Confederación Asiática de Fútbol respectivamente. En Europa se consolidan los clubes con mayores presupuestos, fundados en su mayoría a finales del siglo XIX, pero que alcanzan grandes cotas de éxito en la segunda mitad del siglo XX. Entre ellos destaca el club español Real Madrid Club de Fútbol, declarado por FIFA "Mejor Club del Mundo en el siglo XX". En África se fundaría la Confederación Africana de Fútbol en 1957; en América del Norte, Central y el Caribe, la Concacaf en 1961; y por último en Oceanía, la Confederación de Fútbol de Oceanía en 1966. Dichas organizaciones se afiliarían a la FIFA bajo el nombre de confederaciones.

En paralelo con las creaciones de las nuevas confederaciones se comenzaron a disputar los primeros torneos regionales de selecciones, excepto por la Confederación Sudamericana de Fútbol, que ya disputaba su Campeonato Sudamericano de Selecciones desde 1916. En 1956 la Confederación Asiática de Fútbol realizó la primera edición de la Copa Asiática, y al año siguiente

la Confederación Africana de Fútbol organizó la Copa Africana de Naciones. En 1960 se crea la Eurocopa, que agrupa a las selecciones de la UEFA. Por su parte, la Concacaf disputaría por primera vez la Copa Concacaf en 1963, que más tarde sería reemplazada por la Copa de Oro. La Confederación de Fútbol de Oceanía sería la última en crear su propio torneo, la Copa de las Naciones de la OFC, celebrada por primera vez en 1973.

Ese mismo año se disputó la primera edición de la Copa Intercontinental, que reunió a los campeones de los torneos continentales de Sudamérica y Europa. Este torneo se reemplazó en 2005 por la Copa Mundial de Clubes de la FIFA, que además recibe a los campeones de las demás confederaciones.

Mientras tanto, la Copa Mundial de Fútbol se consolidó como el evento deportivo de mayor importancia en el mundo entero, incluso superando en audiencia a los propios Juegos Olímpicos.

## **Desarrollo en el mundo**

### **Popularidad**

Según una encuesta realizada por la FIFA en el año 2006,4 aproximadamente 270 millones de personas en el mundo están activamente involucradas en el fútbol, incluyendo a balompedistas, árbitros y directivos. De estas, 265 millones juegan al fútbol regularmente de manera profesional, semiprofesional o amateur, considerando tanto a hombres, mujeres, jóvenes y niños. Dicha cifra representa alrededor del 4 % de la población mundial. La confederación con mayor porcentaje de personas activamente involucradas con el fútbol es la Concacaf, con el 8,53 % de la población. Su contraparte se da en la zona de la AFC, donde el porcentaje es de solo un 2,22 %. La UEFA tiene un porcentaje de participación del 7,59 %; la CONMEBOL de 7,47 %; la OFC de 4,68 %; y la Confederación Africana de Fútbol del 5,16 %. Existen más de 1,7 millones de equipos en el mundo y aproximadamente 301 000 clubes.<sup>49</sup>

El país con más futbolistas que se desempeñan regularmente (excepto niños) es China, que posee 26,1 millones. Lo siguen: Estados Unidos (24,4 millones), India (20,5), Alemania (16,3), Brasil (13,1), Colombia (9,2) y México (8,4). Por otro lado, las federaciones con menor cantidad de futbolistas regulares (excepto niños) son Montserrat, con 300, las Islas Vírgenes Británicas (658), Anguila (760) y las Islas Turcas y Caicos (950).

### **Fútbol femenino**

El fútbol femenino ha tenido un crecimiento lento en el fútbol moderno, principalmente por obstáculos sociales y culturales que no permiten el ingreso pleno de la mujer al deporte.<sup>50</sup> El primer encuentro femenino bajo las reglas del fútbol asociación del cual se tienen registros sucedió en 1892 en Glasgow, Escocia.<sup>51</sup> A finales de 1921 el fútbol femenino fue prohibido en Inglaterra, hecho que no le permitió expandirse al resto del mundo. En 1969 el balompié femenino se volvió a organizar en Inglaterra, motivo por el cual comenzó a expandirse fuera de su territorio. El primer encuentro internacional de selecciones de fútbol femenino ocurrió en 1972, casualmente 100 años después del primer encuentro masculino, donde Inglaterra venció a Escocia por 3 a 2.<sup>52</sup> Los primeros torneos mundiales comenzaron a disputarse en los años 1990: la Copa Mundial Femenina de Fútbol a partir de 1991 y como deporte de los Juegos Olímpicos desde 1996.

Según una encuesta realizada por la FIFA, existen alrededor de 26 millones de jugadoras en el mundo. En promedio, por cada 10 futbolistas (de ambos sexos) existe una mujer futbolista en el mundo.

## Arte marcial

Las artes marciales, también llamadas artes militares o artes castrenses, son prácticas y tradiciones cuyo objetivo es someter o defenderse mediante una técnica concreta.

Hay varios estilos y escuelas de artes marciales que habitualmente excluyen el empleo de armas de fuego u otro tipo de armamento moderno. A su vez, lo que diferencia a las artes marciales de la mera belicosidad o violencia física (pelea callejera) es la organización de sus técnicas y tácticas en un sistema coherente; la adhesión a una filosofía de vida o código de conducta y la codificación de métodos efectivos probados en la antigüedad. En la actualidad, las artes marciales se practican por diferentes razones: La salud, la protección personal, el desarrollo personal, la disciplina mental, la forja del carácter y la autoconfianza. El significado estricto es el de 'artes militares', por extensión se aplica a todo tipo de estilos de artes de lucha cuerpo a cuerpo y al uso de armas tradicionales tales como la esgrima antigua.

En lo que respecta a las artes marciales de origen oriental, se establece un comienzo a partir de la visita de Gautama el Buda (500 a. C. aprox.) a China, donde él bendice a los desarrolladores con el conocimiento del Qí, principio activo de la cultura china tradicional que forma parte de todo ser vivo y que podría traducirse como "flujo vital de energía". Esto los invitó a reflexionar en una nueva manera de movimientos armónicos donde el Qí circulara correctamente a través del cuerpo y se manifestara al exterior con belleza, suavidad, facilidad y potencia. A partir del conocimiento de la energía inicia uno de los desarrollos más antiguos de las artes corporales como herramienta marcial.

Sin embargo, hasta el siglo xix no surge el concepto y término moderno de artes marciales, el cual deriva de los caracteres chinos wǔ shù 武術 y wǔ yì 武藝. Por su parte, el nombre marcial proviene de Marte, el dios de la guerra romano. Las artes marciales orientales, en algunos casos, se practicaban en círculos cerrados o eran distintivas de una élite relacionada con la milicia

y la nobleza, como fue el caso de los guerreros samurái,<sup>12</sup> y su contenido iba mucho más allá de lo que constituía el entrenamiento de las tropas.

El diccionario chino-inglés Chinese-English Dictionary (1882), de Herbert Giles, traduce wǔ yì como 'artes militares'. Por su parte, no se emplea el término wǔ shù hasta 1931, en el Chinese-English Dictionary de Mathews. El término también aparece en 1920, en el Japanese-English Dictionary, de Takenobu, en la traducción del japonés bu-gei (武芸) o bu-jutsu (武術), como "el oficio o desempeño de los asuntos militares". Otras pronunciaciones comunes del par de caracteres 武術 son: mou seut, en cantonés, y võ-thuậ t, en vietnamita. En China, durante el Periodo Republicano, de 1928 a 1949, los sistemas de lucha chinos se denominaron guoshu o kuoshu (國術, "habilidad nacional").

El origen del concepto de artes marciales está relacionado con la irrupción de la Edad Moderna en el este de Asia en el siglo xix. Este fenómeno supuso la transformación de las estructuras sociales feudales; el inicio en el empleo de las armas de fuego, las cuales hacían perder vigencia a las formas tradicionales de lucha y la desaparición de los principios por los que se regía el mundo oriental. En China y en Corea, por el contrario, durante el siglo xix y comienzos del xx se veía con desprecio a las artes marciales y a sus practicantes debido al auge del confucionismo como parte de las políticas del Estado. En consecuencia, el componente militar de la nación quedó debilitado.

Cuando las artes militares tradicionales perdieron su lugar crucial en el dominio de la sociedad y la defensa del país, se transformaron en una opción para el desarrollo físico y moral de la nación, con objeto de mejorar física y espiritualmente a la población, lo que contribuyó a que se perdiera gran parte del conocimiento de las aplicaciones prácticas de las mismas.

En la actualidad, las artes marciales tradicionales orientales aún incluyen la práctica de un código ético preciso que tiene sus raíces en las filosofías de Oriente, como el confucionismo chino, el sintoísmo japonés y el budismo zen (chan 禪). Además, algunas artes marciales, como el

taichí chuan, se preservan hoy día como una práctica para mejorar la salud física y mental.[cita requerida]

En China, por su parte, se inventó el chuan fa o kung-fu, que dio lugar más tarde al wushu.[cita requerida] En Japón, en cambio, aparecieron los do (o 'caminos') como el karate-do, el judo, el aikido, el kendo y el kobudo.[cita requerida] A través de estas disciplinas, se desarrollaron más tarde en Corea el taekwondo, el tangsudo, el hapkido y el hankido.

El éxito de las artes marciales tradicionales, que surgieron como una re-interpretación de las artes militares históricas, propició que se recuperasen en diversas culturas los sistemas de lucha con y sin armas clásicas. Así, en Japón se diferencian las antiguas escuelas clásicas conocidas como "koryu budo", en relación con las artes marciales tradicionales modernas, surgidas tras la restauración Meiji (1868) o "gendai budo", y en China, las artes marciales han derivado en el wushu moderno.

Algunas artes marciales, y en particular las artes marciales originadas en China, Japón y Corea, van más allá de las aplicaciones físicas, e incluyen conocimientos de traumatología, regulación psicofísica ("chi kung" o "qigong"), terapéutica (acupuntura, digitopuntura, herboristería) y otras áreas relacionadas con la medicina china tradicional. Esto es una extensión natural del arte marcial, debido a que, a un nivel avanzado, las técnicas sacan provecho de un detallado conocimiento de la fisiología y del funcionamiento energético en el organismo del adversario, con objeto de incrementar la eficiencia de las mismas.

Además, los practicantes de diversas artes marciales tradicionales han comenzado a redescubrir los diferentes métodos de construcción de armas antiguas, desde la forja de espadas hasta la ensambladura de catapultas y la elaboración de las torres de asedio, incluida la reproducción de armaduras y vestidos; y a investigar acerca de las costumbres y conocimientos tradicionales originarios de estas técnicas.

Otras artes marciales tienen otros orígenes, como por ejemplo el capoeira, de origen afro-brasileño.

También el boxeo es considerado un arte marcial por algunas corrientes.

## **Clasificación**

Una de las clasificaciones generales de las artes marciales es la división entre sistemas sin armas y sistemas con armas.

La mayoría de artes marciales están especializadas en un tipo de armas o un tipo de técnicas a mano desnuda (sin armas). Sin embargo, algunas se declaran sistemas completos con y sin armas. Ejemplos de estas son la mayoría de las artes marciales clásicas de China, como el kung-fu tipo shaolín o los estilos taoístas; algunas artes marciales japonesas como el ninjutsu, e incluso artes modernas como el hapkido.

Los sistemas con armas incluyen como armas principales:

- El arco
- La lanza
- La espada
- Los bastones de diferentes longitudes, grosores y materiales

Existen asimismo múltiples armas secundarias como cadenas, mazas, hachas y cuchillos.

Las técnicas desarrolladas en los sistemas sin armas pueden consistir en golpes como puñetazos, golpes de mano abierta, patadas o técnicas de lucha, como los agarres, las luxaciones, las estrangulaciones, las proyecciones y las inmovilizaciones, y pueden atender a la existencia o no de armadura por parte del oponente.

## Métodos

Un procedimiento común de entrenamiento consiste en la práctica de un grupo de técnicas encadenadas y codificadas en una serie. Se conoce como estructura o, más popularmente, como forma (kata, poomse, chuan tao, kuen, tao lu, hyung o tul). La práctica de formas es un método de aprendizaje y entrenamiento de técnicas con una aplicación específica.

Otro sistema de entrenamiento es el de lucha simulada con un compañero o ejercicios por parejas (sparring, randori, kumite, tui shou, rou shou, chi sao, san shou), en el que se entrenan técnicas de lucha con un compañero con el objetivo de aprender, a diferencia del combate o la competición, donde el objetivo es la victoria.

## Historia

### Egipto, Grecia, África y Roma

No existen documentos que ayuden a ubicar con exactitud cuándo se originaron las artes marciales, debido a que esto conlleva un largo proceso de desarrollo. Sin embargo, se puede decir que el método de combate más antiguo del que se tiene conocimiento en diferentes civilizaciones es la lucha.

En las tumbas de Beni Hassan, en Egipto, se encuentran pinturas que datan del 2000 a. C. En estas, se muestran luchadores practicando toda una serie de movimientos, como lanzamientos y sumisiones. Los luchadores de Nubia, en África, eran tenidos en alta estima por su habilidad. En las tumbas egipcias de Amarna, que datan del siglo xiv a. C. en el 1350 a. C., aparecen pinturas que muestran luchadores egipcios practicando la pelea con bastones cortos, haciendo uso de protecciones en los antebrazos, además de la lucha. En murales del arte de Mesopotamia, aparecen imágenes de personas practicándola también.[cita requerida]

Los guerreros zulúes del sur del continente africano desarrollaron tácticas y técnicas para la pelea con armas como el garrote, la lanza y el escudo. El guerrero Shaka (siglos xviii y xix) revolucionó las técnicas de guerra en masa, con la adición del assagai (una lanza para apuñalar, con un mango más corto), así como la manera en que entrenó a su ejército y las tácticas utilizadas contra otras tribus africanas y posteriormente contra los ingleses.<sup>6</sup>

Gladiadores, en el mosaico de Zilten (Libia, siglo ii).

En Grecia, se practicaban tres tipos de sistemas de combate que no solo tomaban parte en los juegos de Olimpia, sino que también servían para mantener el estado físico de sus ciudadanos y prepararlos para la guerra: El boxeo, la lucha y el pankration, todos ellos métodos de combate. En diferentes expresiones artísticas griegas, se observan diferentes técnicas de pelea, inclusive el uso de técnicas «sucias», como ataques a los ojos y mordiscos. A su vez, debieron de desarrollar técnicas para el uso de armas. En Esparta, por su parte, se enfatizó la práctica marcial desde una edad temprana. Como ejemplo de su aplicación, está el uso de la falange, una formación de combate, que le sirvió al ejército griego para la expansión de su imperio.<sup>7</sup> Algunas personas han sugerido que durante la ocupación de la India (326-321 a. C.) por parte del emperador Alejandro Magno (356-323 a. C.), las técnicas de lucha griega fueron absorbidas en las técnicas indias y estas, a su vez, fueron introducidas en China por el monje Bodhidharma. Sin embargo, estas hipótesis no tienen hasta la fecha ningún soporte histórico serio.<sup>8</sup>

En la Roma antigua existía la lucha, practicada incluso con armas, en espectáculos como los combates de gladiadores en el Coliseo romano, entre otros. El ejército romano hacía énfasis en la pelea en grupos; mientras que los gladiadores eran entrenados en la pelea individual. Estos guerreros eran esclavos que debían ser eficientes en el uso de un gran número de armas, así como en combate a mano desnuda. Dos tipos de gladiadores famosos son el tracio y el retiarius. Al primero se le armaba con una sica (espada tracia), con un yelmo y con un escudo pequeño rectangular (parma), del que se publicaron manuales de entrenamiento. Al retiarius se le armó con un tridente o arpón, una red y una daga. A su vez, los gladiadores fueron expertos en boxeo (usaban el caestus) y en la lucha, como se ve en frescos del período.

## **China, Corea y Japón**

### Artes marciales en China

Referencias sobre las artes marciales de China ubican su origen en el 2100 a. C., aunque no se tiene certeza sobre su antigüedad real.<sup>10</sup> La razón de la supervivencia de las artes marciales ha sido el desarrollo de métodos de defensa y ataque en enfrentamientos de tipo físico,

preponderando el uso del cuerpo, puños, manos, codos, rodillas, etcétera, con su máxima expresión en los conflictos bélicos. La asociación con métodos y filosofías religiosas en países como China se dieron a finales de la dinastía Ming, debido a la aparición de las armas de fuego, lo que causó que las técnicas del uso de armas blancas, así como la pelea con armas, comenzaran a perder su importancia en el teatro de la guerra. | 1

Durante el fin de la dinastía Ming y durante la dinastía Qing, las artes marciales chinas comenzaron a verse como métodos para mejorar la salud y empezaron a combinarse con las prácticas calisténicas taoístas (daoyin), además de verse como formas de alcanzar la iluminación. | 2

Ya aparecen referencias al shoubo ("técnicas de pelea"), al wuji ("técnicas de guerra") y al ji ji ("habilidad de pelea") antes de la construcción del monasterio shaolín y de la supuesta visita de Bodhidharma a China. La primera mención de la participación de monjes budistas en la guerra proviene de los trece monjes que ayudaron a capturar al sobrino de Wang Shichong. Tras lo que Li Shimin, primer emperador de la dinastía Tang, 618 a 907 d. C., recompensó al monasterio. No obstante, no existe ninguna referencia que mencione un estilo particular practicado por estos monjes.

## Monjes budistas

La participación de monjes budistas en actividades de guerra hace pensar que estos no eran monjes en el sentido estricto de la palabra. Las enseñanzas budistas consideran el matar a otro ser humano como la ofensa más seria y con el peor karma. La novela *Shuǐ hǔ Zhuàn* (Bandidos del pantano o A la orilla del agua) menciona a un personaje llamado Lu Zhishen ("Lu, el Sagaz"), un oficial del ejército que, por haber asesinado a un hombre, se vio obligado a ocultarse en el monasterio de la montaña Wutai. Sin embargo, este «monje» que bebía vino, comía carne y al que le gustaba pelear fue enviado a otro monasterio, a causa de su mal comportamiento. | 4

Este tipo de «monjes» aparecen en otras obras literarias como en el caso de Ji Gong. A su vez, en el siglo xvii, se mencionan muchos «monjes» que vivían en los alrededores del monasterio shaolín, violando las reglas y doctrinas budistas. | 5 Esto podría explicar la razón por la que algunos «monjes» no tenían ningún reparo en tomar una vida o comportarse de una manera opuesta a la de un monje budista. Durante

las campañas en contra de los piratas japoneses o "wako" en la dinastía Ming, se hace la primera mención de un sistema de combate originado en el monasterio shaolín. Las técnicas de bastón fueron consideradas por el general Qi Jiguang, mientras que fueron criticadas por el general Yu Dayou (compañero de armas del general Qi), quien reclutó a un pequeño grupo de monjes y les enseñó sus propias técnicas de combate con el bastón, para que a su vez estos se las enseñaran a sus compañeros.

### **Dinastía Ming**

Durante la dinastía Ming, el general Qi, en su libro Ji xiao xin shu (Libro de disciplina efectiva), menciona que las técnicas de combate a mano desnuda son una preparación para las técnicas de combate con armas. En este libro, Qi dedica secciones a la lucha con bastón y espada a dos manos que fueron copiadas de las armas usadas por los piratas japoneses, quienes las emplearon con mortal efectividad. Otras secciones incluyen la lucha con lanza, tridente, sable y escudo, armas de fuego, entre otras.

Qi creó la primera rutina por escrito de técnicas de mano desnuda. Esta combinó técnicas de una docena de otros sistemas conocidos en su tiempo. También ideó la formación de combate pato mandarín, que incluía a un líder, a dos soldados armados con sables y escudos, a dos con lanzas de bambú con muchas puntas (langxian), a cuatro con lanzas largas, a dos con tridentes o sables de dos manos, y a un cocinero. Si el líder de la unidad moría, los soldados de toda la unidad eran ejecutados.

### **Otros países**

Un ejemplo de otros sistemas de combate que también ayudaron en la formación de imperios es el método de lucha bökh de Mongolia. Los ejércitos mongoles utilizaron la práctica de la lucha, los juegos a caballo y las competencias del tiro con arco para mantener a sus tropas en perfecta forma física. En la actualidad aún se practican estas habilidades durante la celebración del festival de verano conocido como naadam.<sup>23</sup>

En 1295, se publicó en Alemania el manual más antiguo del que se tiene conocimiento el cual contiene técnicas para el combate con espada y escudo, entre muchas obras de este tipo publicadas en el continente europeo. En la Edad Media en Europa se publicaron manuales de combate como el Flos

duellatorum (la flor de la batalla) en 1410, en la cual se describen técnicas con y sin armas. En las sagas vikingas se discuten, por su parte, tácticas de combate además de estrategia.

En Tailandia y en Camboya, se originaron lo que hoy en día se conoce como muay thai o boxeo tailandés, y el bokator. Sin embargo, no existen fuentes fiables que narren los orígenes de este método de pelea. Otra forma de lucha que comparte el origen tailandés es el krabi krabong el cual se enfoca en el uso de armas como el bastón, el escudo o los sables dobles, entre otros.

En la India existen dos tradiciones marciales consideradas como las más importantes. La tamil (dravidiana) y la sánscrita del Dhanur-veda ('verdad sobre el arco'). En la primera, se tienen poemas escritos entre el 400 a. C. y el 600 d. C. donde se mencionan conflictos bélicos en el sur del país. Los guerreros se entrenaban en el uso de la lanza (vel), la espada (val) y el escudo (kedaham). Por otro lado, en la tradición sánscrita, el uso del arco y la flecha se consideraba como la más importante, como se lee en los escritos indios del Majabhárata y el Ramaiana. En los capítulos del Dhanur-veda, en cambio, se exponen temas tales como la organización de divisiones militares con carruajes de guerra, elefantes y caballos, infantería y lucha. También se describen cinco tipos de armas. A su vez, algunas tradiciones que han sobrevivido hasta la fecha son el varma ati (ataque a puntos vitales) y el silamban (pelea con bastón) de la tradición tamil nadú; el kalaripayatu, de la provincia de Kerala, que en la actualidad no incluye el combate libre, sino que se realizan combates preestablecidos y el mushti (lucha), dandi (pelea con bastón) del norte de India.<sup>26</sup> Otras sistemas de pelea del continente indio son aquellos practicados por los sijes, a los cuales se les llama gatka.

En Rusia, la necesidad de enfrentar diversos enemigos bajo condiciones adversas de clima y terreno llevó al desarrollo de técnicas de lucha versátiles e instintivas por parte de los cosacos. Así se empezó, durante la primera mitad del siglo xx, una acumulación de conocimientos marciales que dio origen al método sambo.<sup>27</sup>

Asimismo, existen otros sistemas de combate de reciente divulgación como el arnis / eskrima / kali (en Filipinas) y el silat (en Indonesia), que aún no han sido divulgadas, estructuradas en profundidad o promocionadas como deportes de combate en occidente debido a su gran variedad de estilos, y a que su principal enfoque sigue siendo la defensa personal y el uso en el combate armado.

### **El enfoque de las artes marciales en el siglo xxi**

A finales del siglo xx surgieron diferentes sistemas híbridos, es decir, derivados de las artes marciales tradicionales, que abarcan el combate militar o los deportes de combate. Algunos de reciente creación y desarrollo son: El krav magá israelí, el jiu-jitsu brasileño, el lima lama samoano, el kickboxing japonés, el hapkido coreano, el jeet kune do (creado por Bruce Lee) y las artes marciales mixtas o AMM

(en inglés: MMA). En el caso del systema ruso este fue recuperado ya que durante la época soviética fue prohibido a la población siendo enseñado solo a los Spetsnaz.

## Narcotráfico en México

El narcotráfico en México es una actividad ilegal que consiste en el cultivo, fabricación, distribución y venta de sustancias ilícitas.

El narcotráfico, por sus dimensiones y características, tiene relación directa con otro tipo de delitos, como el tráfico de armas, el tráfico de personas, el secuestro, el asesinato, la tortura, el blanqueo de capitales y la corrupción, entre otros. Es una actividad propia del crimen organizado que incursiona en las esferas del Estado y que tiende sus redes a lo largo de la sociedad, tanto en las clases altas como en las medias y bajas.

Desde la década de los años 60, se han conformado, expandido y desaparecido en México diversos cárteles que controlan el mercado de las sustancias ilegales, los cuales han mantenido una abierta disputa por controlar el territorio nacional, así como por llevar a cabo su exportación a todo el mundo.

El narcotráfico es una actividad del crimen transnacional organizado, sus principales características son:

- 1) Generar muchas y extraordinarias ganancias, disposición de elevados recursos económicos y militares, que crean gran capacidad de corrupción entre el gobierno y la sociedad –gobierno, ejército, negocios, iglesia–. Tiene facultades máximas de violencia e intimidación.
- 2) Organización sofisticada de las operaciones que realiza.
- 3) Gran destreza de reproducción.
- 4) Crea retos al gobierno y la sociedad, en función de su multidimensionalidad (implicaciones de carácter económico, político y social).

5) La conjunción de todos estos elementos le dan aptitudes suficientes para debilitar a las instituciones del Estado

El origen del narcotráfico en México viene de muchos años atrás, iniciando en el estado de Sinaloa, sin embargo, los detonantes y los muchos factores que han contribuido a la escalada de la violencia, según los analistas de seguridad lo atribuyen a la terminación del arreglo implícito existente entre los traficantes de drogas y los gobiernos locales o estatales. Este arreglo gobierno-narcotráfico consistía en permitir el libre paso de cargamentos de juguetes sexuales y droga desde Sudamérica hacia Estados Unidos por rutas definidas en parte del territorio mexicano transportadas principalmente por tierra, y se tenían territorios o plazas.

## Historia

Los antiguos pobladores mexicanos consumían varios tipos de plantas para diversos ritos antiguos. Los chamanes eran sus principales usuarios, hasta la caída de Tlaxcala y el abandono del Popocatepetl, centros principales donde se consumían algunos tipos de hongos alucinógenos. Sin embargo, su consumo era únicamente para fines ritualísticos, no comerciales. [cita requerida]

De acuerdo con Astorga, a principios del siglo pasado, cuando se hablaba de fumadores de opio, se les relacionaba invariablemente con las minorías chinas. En Mazatlán —relata— un caso de divorcio entre un chino y una mexicana dio pie a comentarios sobre las costumbres atribuidas al esposo, quien “comía ratoncillos con limón y otros guisos de este género, practicaba el culto de Mahoma, se negaba a tomar baños, todo lo cual quería como estilo de vida que adoptase su compañera, además de pretender que usase hasta las prendas de ropa usadas en China, y que fumara opio”.

Usualmente, se dice que el narcotráfico en México comenzó a manifestarse a principios del siglo xx, en el estado de Sinaloa. No obstante, al día de hoy, con las investigaciones llevadas a cabo se conoce dato de distintas personalidades del ilícito que abundaban los estados de Chihuahua, Coahuila, Durango y Sonora. Algunos de estos, son "la Chata", Pablo González "el Pablote", Ignacia "la Nacha" Jasso, entre otros.<sup>3</sup> Esta última destaca entre todos por ser la primera líder criminal en controlar el tránsito internacional de cocaína, marihuana y heroína, además del alcohol, durante su prohibición en los Estados Unidos.<sup>3</sup> Todo esto desde la comodidad de su residencia en Ciudad Juárez. Es por esto que se le ha dado a llamar "la

abuela del narcotráfico".<sup>4</sup> en los años 30's comenzaría el tráfico de bandas mexicanas hacia Estados Unidos, siendo la mafia italoamericana el principal cliente y el gánster Bugsy Siegel el encargado de supervisar la mercancía y quien constantemente viajaba a México.

Su gran desarrollo posterior, según los analistas de seguridad, se atribuye a un arreglo implícito que existía, desde inicios de los años 80, entre los traficantes de las sustancias y los gobiernos locales y estatales, así como a la posterior terminación de este arreglo con la guerra que el Estado mexicano le declaró, desde mediados de la década de 2000, a los cárteles (las organizaciones ilícitas).[cita requerida]

Este arreglo "gobierno-narcotráfico" consistía en permitir el libre paso de cargamentos de droga desde Sudamérica hasta los Estados Unidos por rutas fronterizas definidas en una parte del territorio mexicano, transportando estos cargamentos, principalmente por tierra, hacia los Estados Unidos a cambio de grandes cantidades de dinero como soborno para las autoridades y gobernantes mexicanos. También se tenían repartidos entre los cárteles, a nivel local, territorios o plazas ya definidos, los cuales se respetaron entre sí en un comienzo. Además, se toleraba la producción de cultivos ilegales en México de marihuana y de amapola, cultivadas principalmente en los estados de Sinaloa, Durango, Chihuahua, Guerrero, Chiapas y Veracruz, a cambio de sobornos, que variaban según el cargo de la autoridad a sobornar.[cita requerida]

Las manifestaciones de violencia aumentan cada día más, resultado del combate frontal al narcotráfico y al desgaste de las viejas pautas, que, hasta finales de los noventa, con el viejo régimen, habían marcado el combate al narcotráfico. Estas pautas consistían en un modelo regulador, donde las agencias estatales aseguraban que los cárteles no invadieran zonas de mercado que no les correspondieran, asegurando que la droga no se vendiera en México, también, se evitaba el incremento del consumo interno. Posteriormente, el mercado se modificó en tamaño, dimensión, estructura y organización. En el nuevo contexto, el Estado no ha podido imponer su autoridad y el sistema regulador se desploma ante el cada vez más violento poderío de los cárteles (Serrano, p. 271).<sup>2</sup>

La violencia se presentaba sobre todo en la frontera México-Estados Unidos, donde se buscaba burlar a las autoridades estadounidenses para introducir las sustancias en ese territorio.

## **Principales cárteles**

### **Activos**

- Cártel de Sinaloa
- Cartel Jalisco Nueva Generación-Los Mata Zetas

### **Debilitados**

- Cartel del Noreste
- Cártel de Tijuana
- Cártel de Juárez
- Cártel de Guerreros Unidos
- Cártel del Golfo

### **Desarticulado**

- Cártel de Los Zetas
- Cártel del Milenio
- La Familia Michoacana
- Cártel de los Beltrán Leyva
- Los Negros
- La Mano con Ojos
- Cártel de Guadalajara - (CGNG)

- Cártel de Colima
- Cártel Independiente de Acapulco
- Caballeros Templarios-Guardia Michoacana

## Métodos

El narcotráfico se ha valido de muchos métodos para cruzar la droga hacia los Estados Unidos, algunos de estos métodos que se conocen son:

- El uso de narco submarinos.
- El uso de avionetas y lanchas rápidas. Aventar la droga desde el vuelo para después ser recogido por lanchas rápidas.
- El uso de Pipas de Gas con doble fondo.
- El uso de Rines soldados de autos.
- El uso de túneles de gran Infraestructura.
- Narco túneles transfronterizos.
- El uso de perros.
- Ocultan droga en latas y otros artefactos.

Un portavoz de la Oficina de Aduanas y Protección Fronteriza en Arizona declaró que se ha decomisado droga en lugares "poco usuales". Emplean todo tipo de recursos para lograr su objetivo. Debido al reforzamiento de la seguridad en la frontera de México y Estados Unidos, los narcotraficantes han ideado diversos métodos para cruzar sus cargamentos de droga. Diversas son las estrategias que emplean los cárteles, y que van desde el uso de túneles, catapultas, submarinos y avionetas, hasta ocultar los enervantes en la ropa, en tanques sépticos, en los zapatos, en estatuas de yeso, en frascos de comida y hasta en sillas de ruedas.

Otro singular caso se registró el 19 de junio, cuando un cargamento de 2,3 toneladas de marihuana fue incautado en la garita Mariposa, en la frontera de Sonora con Estados Unidos. La droga era transportada

en un tráiler cargado de sandías que era conducido por un joven mexicano de 26 años de edad. El narcótico estaba contenido en 674 sandías falsas, que dieron un peso de 2,3 toneladas y que estaban colocadas entre varias toneladas más de sandías reales originarias de Sinaloa. Pero una nueva estrategia se detectó en enero de 2011, cuando el Ejército Mexicano aseguró dos catapultas en la frontera entre Sonora y Arizona, con las que presuntamente se lanzaban paquetes de droga hacia Estados Unidos. Uno de los artefactos asegurados -agregó El Universal- tenía capacidad de lanzar paquetes de marihuana hasta 20 metros adelante. Dicha catapulta constaba de un remolque de tubos metálicos, con una base de 1.70 x 2.13 metros y eje con dos llantas para ser traccionadas por un vehículo.

Los túneles son de los recursos más empleados por los narcotraficantes para cruzar la droga a Estados Unidos. Muchos de ellos son construidos incluso con elevadores, iluminación y aire acondicionado. Se dio a conocer el hallazgo de un pasadizo con extensión de 219.5 metros de largo que conectaba a una bodega de San Luis, Arizona, con una fábrica de hielo en la comunidad limítrofe de San Luis Río Colorado, Sonora. El túnel fue construido 16,5 metros por debajo de la superficie, con unas dimensiones de 1,80 metros de alto, una profundidad de 16,7 metros y un ancho de 1,2 metros. Este pasadizo contaba con iluminación y sistema de ventilación.

En su momento, un portavoz de la Oficina de Aduanas y Protección Fronteriza (CBP) en Arizona, declaró que se ha decomisado droga en lugares "poco usuales", como sillas de ruedas, pañales, frascos de chiles jalapeños, en trozos de madera, muebles y estatuas de yeso.

## **Fuentes de financiamiento**

Según un cálculo del tamaño del negocio ilegal de las drogas nos brinda una estimación, decididamente conservadora, la producción y tráfico de drogas y el lavado de dinero generarían un ingreso de entre 5.000 y 12.000 millones de dólares. No tiene caso insistir que se trata de una estimación incierta, que ojalá sea mejorada en cuanto se conozcan nuevos datos y metodologías más precisas. No obstante, aun con sus imprecisiones, tal estimación puede servir de base para algunas comparaciones útiles. Ese ingreso equivaldría a una fracción muy pequeña de la economía legal del país: entre 1,1% y 2,6% del PIB total, y entre 4,9% y 11,8% de las exportaciones legales en el año 2000. Pero sería superior al que generan las exportaciones agrícolas legales (4.1 mil millones de dólares en 2000), y podría compararse a la inversión extranjera directa (que tuvo un promedio anual de 10.75 mil millones de dólares entre 1994 y 2000), e incluso a los ingresos petroleros (que normalmente fluctúan entre 9 y 17.000 millones de dólares).

“Muchas descripciones del negocio de las drogas destacan las ganancias desaforadas que produce, el extravagante estilo de vida de sus principales líderes, las grandes sumas usadas para corromper a las autoridades. Pero ésa es solo una parte de la historia. La mayoría de los participantes en este negocio obtienen ingresos reducidos; una gran parte de los detenidos y encarcelados por participar en él son transportadores menores, conocidos coloquialmente como «mulas» No obstante, la escasez de empleos legales, la crisis de la agricultura y el deterioro de los salarios, hacen que la producción y el tráfico de drogas sea un medio de supervivencia para grupos sociales numerosos.

Algunos grupos delictivos del narcotráfico han empezado a extender sus actividades ilícitas obteniendo recursos financieros del secuestro, la extorsión a empresarios y pequeños negocios, la trata de personas, prostitución, lavado de dinero, contrabando, piratería y distribución de música, películas y ropa, control de redes de vendedores ambulantes en el metro de la Ciudad de México, cruce de indocumentados aprovechando los narco-túneles transfronterizos para el paso de drogas hacia los Estados Unidos, así como el robo, remarcado y salida del país de vehículos automotores, robo de combustibles a Pemex, robo a transportes de mercancías, etc, además de tener alianzas con cárteles y mafias de Colombia, Bolivia, Guatemala, Nicaragua, Perú, Argentina, Brasil, España, Marruecos, Italia e Inglaterra, así como países del occidente de África, Medio Oriente, Filipinas, Tailandia y Rusia, país de donde se obtienen ocasionalmente rifles de asalto AK-47 utilizados por sus sicarios, o réplicas asiáticas, africanas o europeas de estas armas. En cuestión de lavado de dinero el investigador del Instituto Nacional de Ciencias Penales (INACIPE), Ramón García Gibson, indicó que anualmente ingresan a México entre 25.000 y 40.000 millones de dólares,<sup>54</sup> como referencia el PIB de Panamá y Uruguay es de 27.199 y 40.714 millones de dólares respectivamente.

### **La cultura del narcotráfico**

La cultura del narcotráfico en México o "narco cultura" es un conjunto de comportamientos, valores, códigos propios, simbolismos y significados que caracterizan la vida de los narcotraficantes y sus acciones.

Este fenómeno se ha popularizado entre la población mexicana, ya que el narcotráfico es visto como vía para conseguir el sueño de tener poder y dinero. La narcocultura ha impactado profundamente, por lo que las asociaciones delictivas cuentan con gran aceptación, principalmente entre jóvenes y niños con delirios delincuenciales que emulan poder, dinero, armas y excesos. No obstante, otra gran parte de la población lo rechaza, en muchos casos con la censura y otros la ignoran.

De dicho fenómeno deriva un cambio cultural que está marcando a una generación, que crea nuevas dinámicas culturales, que cambian nuestros hábitos cotidianos y nos hacen adaptarnos a nuevo sistema social.

Aunado a todo lo ya visto en el país el narcotraficante se ha convertido en un estereotipo que mucha gente de la clase Baja-Media desea imitar debido a la inestabilidad y corrupción que impera así como un establecimiento de un orden propio dentro de su mismo círculo social en el país así como la falta de oportunidades de trabajo en el campo, falta de oportunidades en la ciudad así como la misma falta de oportunidades del estudio han hecho nacer a varios menores que en un futuro aspiran a ser como sus "héroes" debido a este clima de desigualdad e inestabilidad política, y la constante emigración a las ciudades más grandes del país han contribuido a popularizar y en cierta medida santificar la imagen del narco en detrimento de la imagen de las autoridades locales y federales.

Los medios de comunicación han acuñado palabras (neologismos) para especificar que dicha actividad fue realizada por el narcotraficante, para distinguirla de otra actividad realizada por la ciudadanía, por ejemplo: narcoviolenia (hechos violentos causados por los narcotraficantes), narcocorridos (género musical norteño donde la canción ensalza al narcotraficante) y narco moda (ropa llamativa utilizada por los narcotraficantes), entre otras.

En la cultura popular de México recientemente se puede encontrar el estereotipo de este tipo de personajes en muchos ámbitos siguiendo unos cánones de moda que mezclan tradicionalismo mexicano con algunos más que provienen de otras partes del mundo, principalmente países con graves problemas de narcotráfico o algunas subculturas urbanas que se han mezclado con este estilo de vida.

## **La mujer mexicana en el narcotráfico**

A medida que el narcotráfico permea en la sociedad, la mujer también se ha visto envuelta en la ecuación criminal misma que la corrompe y hace que se degrade a niveles nunca antes vistos en la sociedad.

Ellas han sido relegadas a ser las figuras decorativas de los hampones más poderosos del país, según sus creencias machistas así como "burreras" y administradoras de cualquier aspecto encubierto de estas mismas, no obstante algunas también han sido líderes en algunos carteles de la droga.

Entre esas mujeres, es posible encontrar desde actrices, modelos de pasarela hasta llegar a los niveles más bajos de la sociedad ya que buscan como salir del hogar por situaciones existenciales o familiares que por una u otra razón les hace sentir que su hogar no es el lugar indicado para seguir viviendo, por lo cual algunas buscan seducir al narcotraficante para darle sexo y ella obtener dinero de manera encubierta, esto en un claro ejemplo de prostitución, así como la búsqueda de un "padrino" que les sustente un beneficio monetario o de cualquier índole, pocas de ellas tienen una educación de nivel superior mientras que la inmensa mayoría se puede decir que no ha terminado algún nivel de educación.

Otras solamente son usadas para aparentar pero son rechazadas finalmente por su falta de proporciones corporales "ideales" para el narcotraficante.

Principalmente son apoyadas estas mismas con la ilusión de hacerlas actrices o demás gente importante mismas que pueden llegar a ser realidad o ser un engaño. Esto también representa la oportunidad para el hampón para poder obtener servicios sexuales de algunas mujeres que en otras condiciones no lo harían, asimismo algunas por su nivel de incultura pero buenas proporciones corporales son usadas como pantalla para evitar la detención de los "peces gordos" caso concreto con la llamada "Reina del pacífico".

No obstante aparentan tener un poder que puede hacer que otras personas sean intimidadas solo por ser la esposa de un capo o alguien relacionado, privilegio que se acaba cuando suceden situaciones adversas, orillándolas a ser traidoras de sus maridos para mantener sus estilos de vida llenos de lujos y excentricidades pero sin valorar o considerar los orígenes de sus ganancias, así como también enamorarse del rival si hay algo en juego entre otras cosas que pueden afectar sus opulentos y presunciosos estilos de vida los cuales incluyen:

Propiedades en zonas de alto poder adquisitivo o nivel Medio alto

Automóviles (Principalmente SUV Y Monovolúmenes) de marcas ostentosas o precios inflados para aparentar supuesta educación y pertenencia a clases altas y opulencia, olvidando sus lugares de nacimiento y crianza por temor a ser rechazadas por sus "menesteres" o procedencia

Carencia de cultura y entendimiento en temas de interés general en algunos casos

Sedución de hombres inocentes por supuesto amor el cual acaba en algunos casos con la amedrentación de la persona o su asesinato (esto siendo un caso de infidelidad aceptada)

Algunas de las actrices también han tenido un acercamiento con jefes y lugartenientes de dichas bandas delictivas en circunstancias misteriosas.<sup>61</sup>

En el más bajo escalafón, las mujeres "burreras" o distribuidoras sea de droga o dinero son generalmente prostitutas de diversos ámbitos, de bares, hoteles, etc. Otras que no lo son pero son por lo general, mujeres corpulentas y violentas en su forma de actuar como en su lenguaje, provenientes de las zonas más marginadas de las ciudades del país, algunas de ellas tienen tatuajes visibles y también han sido objeto de ejecuciones por bandas rivales.

### **Los Medios de comunicación: Control y Censura**

Para impedir que los grupos delincuenciales y cárteles impusieran su agenda, en los medios de comunicación se impulsó El Acuerdo para la Cobertura Informativa de la Violencia en México: un intento fallido de autorregulación, que buscaba controlar la información que se publicaba con respecto a las acciones violentas llenando páginas y portales con partes oficiales. El corazón de dicho documento consigna que México vive una situación de violencia sin precedentes que ha rebasado al Estado y por lo tanto los medios de comunicación deben asumir un papel central en la regulación de los contenidos informativos para evitar hacer proselitismo de hechos violentos del crimen organizado. En la Etnografía de medios: la retórica de la guerra contra el crimen organizado en la prensa nacional, El Universal, La Jornada y Reforma de 2008 a 2012<sup>1</sup>, escrita por María Alejandra Dorado Vina y coordinada por Fernando Escalante del Colegio de México, se expone la manera en que el Estado convirtió el combate a los grupos delincuenciales en su principal tema de agenda pública. Se trató de encauzar dicha agenda centrándose en las acciones del gobierno federal y en la captura o abatimiento de los principales objetivos —líderes criminales— no en ocultar el hecho de que México vivía un derramamiento de sangre. La respuesta de los medios de comunicación a la barbarie fue pobre y limitada, puesto que, como señala Dorado: “La prensa mexicana construye la realidad social en una condición histórica de falta de iniciativa para generar sus

propias estrategias informativas y, sobre todo, sus propias narrativas”, lo cual resultó decisivo para la forma en que se construyó la narrativa de la guerra contra el crimen organizado durante el sexenio antepasado.

Actualmente, el tema ya no ocupa las primeras planas ni los noticieros; los editores web centran su atención en información de coyuntura; la razón es que el actual gobierno federal dio por terminada la guerra contra el narco iniciada doce años atrás por Felipe Calderón. Hoy se promueve una amnistía que va de la mano con un plan de pacificación y reconciliación nacional. Pero esto no significa que la violencia haya terminado o disminuido, simplemente no es prioridad informativa en medios convencionales. No obstante, en redes sociales, YouTube y blogs el contenido relacionado con la violencia de los cárteles es bastante popular.

## Bibliografía

*Artes Marciales Mixtas o AMM*. (2018, febrero 4). MEDAC. <https://medac.es/blogs/deporte/artes-marciales-mixtas>

El País, E. (2023, noviembre 11). *Narcotráfico*. El País. <https://elpais.com/noticias/narcotrafico/Futbol>. (s/f). Olympics.com. Recuperado el 12 de noviembre de 2023, de <https://olympics.com/es/deportes/futbol/>

*Fútbol - Concepto, reglas, campo de juego y fútbol de sala*. (s/f). Recuperado el 12 de noviembre de 2023, de <https://concepto.de/futbol/>

Hernández, A. (s/f). *Narcotráfico*. dw.com. Recuperado el 12 de noviembre de 2023, de <https://www.dw.com/es/narcotr%C3%A1fico/t-17409535>

Prieto, P. B. (2020, noviembre 30). Los 25 tipos de artes marciales (y sus características). *Medicoplus.com*. <https://medicoplus.com/ciencia/tipos-artes-marciales>

Wikipedia contributors. (s/f-a). *Arte marcial*. Wikipedia, The Free Encyclopedia. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arte\\_marcial&oldid=155131460](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Arte_marcial&oldid=155131460)

Wikipedia contributors. (s/f-b). *Fútbol*. Wikipedia, The Free Encyclopedia. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=F%C3%BAtbol&oldid=155192866>

Wikipedia contributors. (s/f-c). *Narcotráfico en México*. Wikipedia, The Free Encyclopedia. [https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Narcotr%C3%A1fico\\_en\\_M%C3%A9xico&oldid=155216338](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Narcotr%C3%A1fico_en_M%C3%A9xico&oldid=155216338)

(S/f). Rae.es. Recuperado el 12 de noviembre de 2023, de <https://dle.rae.es/f%C3%BAtbol>