

Juegos de pueblos originarios y deportes alternativos en los CAJ

Mg. CESARO, Román – Profesor de Educación Física

UNLP-FaHCE

rancull@hotmail.com

Resumen

En esta presentación se pone en discusión algunos aportes teórico/prácticos a partir de la implementación y posterior reflexión en torno a la enseñanza de juegos de Pueblos Originarios de Latinoamérica y Deportes Alternativo en el marco de los talleres de capacitación CAJ (Centro de Actividades Juveniles) durante el año 2015 en distintas provincias y ciudades del país.

Desde aquí y a partir de las capacitaciones, surgieron diferentes propuestas metodológicas, por ejemplo, la re-construcción de juegos por parte de los participantes a partir de sus propias proposiciones que, realizados en el marco de capacitaciones para talleristas y coordinadores nos permitió incorporar un importante caudal de experiencias y aprendizajes a talleristas y coordinadores, y capacitadores, respecto al lugar que ocupa el juego como posibilitador de acuerdos y pertenencias culturales.

El objetivo inicial en las capacitaciones consistió en proponer distintos juegos de pueblos, juegos y deportes alternativos y no convencionales en sintonía con algunas matrices teóricas y conceptuales preestablecidas. Básicamente en relación a elementos tradicionales, residuales y emergentes de estos juegos y deportes; y a las estrategias metodológicas para su enseñanza.

Palabras clave: juegos de pueblos originarios; deportes alternativos, inclusión, capacitación educativa.

[Escribir texto]

1. Introducción: puesta en común y capacitaciones de la modalidad Deporte CAJ

Si bien es posible pensar juegos pueblos originarios y deportes alternativos como contenidos en sí mismo (en el sentido de aprender y comprender las lógicas de los juegos), creemos que su inclusión en los CAJ también nos permitía desarrollar algunos ejes transversales descritos más arriba ya que podían tener una estrecha relación con otras orientaciones CAJ. Pero también entendíamos que la posibilidad de presentar los juegos y dejar un margen de apropiación a partir de las propias trayectorias lúdicas individuales y colectivas, podían otorgarles a los talleres un mayor nivel de apropiación por parte de los participantes. En los apartados subsiguientes ampliaremos este punto.

Lo cierto es que estas prácticas lúdicas nos permitieron llevar a cabo actividades variadas y novedosas a partir de dos elementos distintivos aunque interconectados: los juegos de pueblos nos remiten a prácticas culturales rurales y arcaicas, y los juegos alternativos, a prácticas modernas y contemporáneas, y a prácticas emergentes de las culturas urbanas.

Los juegos de pueblos tienen una estrecha relación con nuestro pasado prehispánico, y actualmente resignificados, por lo tanto “lo arcaico” y tradicional despertaba el interés de los jugadores por lo que la propia lógica del juego representa, sobre todo y en la medida en que los talleristas generaban las condiciones adecuadas de conocimiento histórico y antropológico. Por esta razón es que los juegos pueden ser re-conocidos y re-creados de acuerdo a las posibilidades de los jugadores. Y un detalle no menor, es que se trababan de juegos con reglas simples, masivos, y con la posibilidad de ser jugados con elementos de fácil construcción.

Asimismo, y si bien los juegos y deportes alternativos tienen elementos residuales del pasado, son el resultado de procesos culturales emergentes, esta emergencia cultural permite pensar lo alternativo en diferentes dimensiones (Williams, 1982).

[Escribir texto]

2. Marco conceptual: perspectivas teóricas sobre “pueblos” y “alternativos”.

Real academia como señala Pochtar (2009:33) lo “alternativo” se aplica en actividades de cualquier género, especialmente culturales (a lo) que se contraponen a los modelos oficiales comúnmente aceptados,

En este sentido es necesario decir que las prácticas, actitudes, ideas y pensamientos alternativos siempre son anteriores a la difusión de la acepción. Por lo tanto nos preguntamos: ¿cuándo una práctica se vuelve alternativa?

La fuerza de lo alternativo radica en su fluidez, en burlar los controles y hacer temblar las estructuras. Lo alternativo es un espacio en permanente creación y re-creación. Aquí aparece la relación con los juegos de pueblos y los deportes alternativos, ambos son alterativos. Limitarse sólo a proponer alternativas entraña cierta aceptación al modelo dominante, sexista, androcéntrico, masculinizante, y meritocrático. Lo alterativo implica alterar el orden, generar la posibilidad de revisión, y re-construcción a partir del arte de observar y crear algo nuevo.

2.1. Algunos principios para definir los juegos ancestrales.

- 1) Contemplan un grado de desarrollo cultural histórico vinculado al pasado, diferentes tradiciones sus re-significaciones contemporáneas y contextuales;
- 2) se relacionan a diferentes fenómenos sociales y miméticos: el combate, la caza, sacro-rituales, catarsis, diversión etc.;
- 3) establece una estrecha relación con el ambiente y la creación de elementos de juego;
- 4) se juega con habilidades adquiridas en pos del placer de jugar, con los objetos y con las lógicas cambiantes (en esto se asemeja a los juegos alternativos);
- 5) permiten el anterior o posterior reconocimiento de diferentes culturas y geografías en el contexto fundamentalmente americano.

[Escribir texto]

6) Indaga, investiga e interpela sobre las condiciones de poder que imponen modelos lúdicos dominantes.

2.2. Algunos principios para definir los juegos y deportes alternativos

1) Los juegos y deportes alternativos tienen una dimensión que nos remite a lo geo-político: se presentan como prácticas lúdicas “alterativas”, es decir: alteran las propuestas dominantes y por otro lado nos demanda una tarea de ubicación geográfica, en la medida en que la estructura y el modo de jugar de muchos juegos y deportes se modifica sustancialmente dependiendo de los modos culturales con los que se juegan.

2) En segundo lugar posee una dimensión pedagógica ya que promueven posibilidades didácticas y metodológicas alternativas, es decir no tradicionales, incluso sin la figura verticalista del que profesa el saber absoluto. Por otro lado, y si bien lo novedoso es un elemento central en la propuesta, aunque no significa necesariamente nuevo, sino poco conocido, incluso poco difundido en nuestras sociedades latinoamericanas. En este sentido consideramos clave las consultas en Internet y Bibliotecas virtuales.

3) Permite que se tenga en cuenta dimensión histórica de la práctica, ya que es alternativo en la medida que las propuestas alternan sobre elementos arcaicos, residuales y emergentes de las culturas lúdico deportivas de las diferentes regiones del país y del mundo.

4) Por último, son alternativos en la medida en que sus prácticas permiten alternancia, un juego deportivo con una lógica determinada puede dar lugar (usando el mismo espacio, objetos, o incluso habilidades similares), a lógicas de juego distintas, alternando y alterando la práctica y dándole la mayor variabilidad posible, promoviendo de este modo igualdad de condiciones cognitivas y motrices a la mayor cantidad de participantes/jugadores.

[Escribir texto]

2.3. Los juegos de Pueblos Originarios como parte de las propuesta alternativas dentro de los CAJ

Los juegos de pueblos y deportes alternativos promueven desde la perspectiva enunciada, la posibilidad de distinguir al menos dos objetivos primarios:

1. Jugar con habilidades motrices ya adquiridas según las biografías lúdico deportivas de lxsjugadorxs para favorecer la inclusión de todxs los que quieran participar;
2. Incorporar capitales lúdicos culturales novedosos, a partir de la relación que se establece entre los juegos y lo antropológico, histórico, geográfico, etc.

De esta manera, el primer objetivo aquí planteado se diferencia de los deportes convencionales en la medida en que no es la técnica (gobernada por la posibilidad de la regla) lo que determina la práctica – lo cual no significa que no sea importante -, sino que son los mismos jugadores quienes la adaptan a sus posibilidades el juego, partiendo de lo que (Brunner, 1988) planteara como “andamiaje cognitivo”.

Es decir, la estructura lúdica se constituye a partir de una posibilidad, una forma, una estructura lógica. Luego, son los jugadores quienes y dependiendo de sus posibilidades construyen el juego, o como sostiene (Pavía, 2006) su “modos”, más o menos ligado a las formalidades y tradiciones que les resulten sensiblemente más cómodas, sin descuidar el saber aprendido y aprehendido.

De este modo se generan las condiciones de posibilidad para que los destinatarios amplíen su bagaje cultural e histórico a través de un recorrido lúdico vinculado con el pasado, pero sobre todo a sus re-significaciones actuales y contextuales promoviendo un aporte en la construcción de ciudadanía, en la medida en que permite conocer el pasado, pero sobre todo posibilitar la toma de conciencia de que aquellas las adaptaciones y transformaciones inherentes a los procesos culturales. Este dato no es menor, ya que nos permite interpelar la dimensión creacionista, en su perspectiva petrificada, tributaria del exotismo folclórico y

[Escribir texto]

romántico de lo originario. Por otro lado nos permite discutir posiciones esencialistas y nostálgicas de las tradiciones que abogan por un pasado siempre mejor.

Los juegos de Pueblos tienen diferentes posibilidades para ser entendido en sus contextos de producción material y simbólico no sólo en el pasado sino también actuales. Si bien la función catártica es una de las principales características de los juegos ancestrales, en la medida en que permitían disipar conflictos sociales, es su componente mimético relacionado a la guerra, la caza y ciertos rituales lo que le otorga una matriz fundante. Sin embargo, en nuestras sociedades urbanas occidentalizadas, el juego y el jugar tienen sentidos muy distintos, que van desde el juego escolarizado hasta su función terapéutica, desde su perspectiva socio antropológica e histórica hasta el juego como un elemento de la publicidad y el mercado. Es por esto que, aquello que hoy podríamos considerar como juegos motores o juegos con acento en el deporte son contemporáneos a nuestra cultura tardo moderna y urbana, a nuestro *ethos* de época, y en rigor de verdad poco tienen que ver (al menos desde su función social) con aquellas prácticas lúdicas del pasado rural.

Por consiguiente, estas actividades nos permiten establecer una estrecha relación con el ambiente ecológico, con un proceso histórico, una cultura desaparecida y con la creación de los elementos para la práctica: bolas, palos, masas, pelotas, piedras, etc. El hecho de jugar con habilidades adquiridas tenía claramente dos funciones, una de ellas era reforzar, precisamente, las habilidades motrices en situaciones que no eran las reales del combate y la caza, y esto sin duda generaba la posibilidad de buscar el placer que el juego posibilita, sobre todo por parte de los niños y niñas que observaban esas prácticas adultas. De todos modos no abundan trabajos históricos que recuperen relatos de los protagonistas como para entender e interpretar los sentidos que los jugadores le daban a estas prácticas, aunque no es difícil imaginar una coincidencia con los juegos actuales respecto a que en muchos casos prevalece la ficción, el como si, la broma, y la

[Escribir texto]

posibilidad de que eso que pasa no sea lo que es en la vida cotidiana parece ser una característica histórica de aquello que nombramos como juego.

Bajo este marco teórico y conceptual, las capacitaciones presentaban un recorrido que abordaba diferentes juegos y juegos deportivos que en Argentina se denominaron Alternativos, según Acuña (2015) desde el año 1995.

Por otro lado, los juegos de pueblos originarios tuvieron un lanzamiento histórico y relevante en la provincia de Chubut en el año 1997 en un proyecto que se denominó: Juegos Indígenas *Proyecto Fofocahuel*, que tuvo como objetivo la intención de instalar juegos de las comunidades mapuche/tehuelche en la zona aledaña de *Cushamen*, Comarca Andina del Paralelo 42. Este proyecto fue decisivo y se replicó en muchas otras comunidades hasta el día de hoy.

Por lo anteriormente dicho, cuando decidimos poner en diálogo estas dos posibilidades lúdicas acordamos basarnos en una antigua clasificación que puede resultar obsoleta aunque muy pragmática a los objetivos de las propuestas: juegos de luchas, juegos de invasión y cancha dividida, juegos de tablero. Estas actividades se conformaron según los grupos de interés de los participantes, pero sobre todo incluía la posibilidad de jugar con diferentes lógicas que, por novedosas y porque el uso de las habilidades adquiridas eran relativamente sencillas.

En este sentido, les propusimos a los coordinadores de los espacios CAJ que pudieran llevar adelante, además de la puesta en marcha de los juegos, un plan de observaciones y descripciones de lo que acontecía en sus diferentes espacios de prácticas. Su análisis permitiría poner en diálogo los aportes teóricos y metodológicos sobre los puntos remarcados más arriba.

De este modo pensar juegos y deportes, cultura y educación invitaría a los replicadores y promotores a revisar y problematizar las condiciones lúdico estructurales, sociales, históricas, políticas que estas prácticas tienen en sus territorios desde un abordaje empírico reflexivo para poner en diálogo en los próximos encuentros. Por otro lado propusimos analizar en qué medida algunas

[Escribir texto]

de estas prácticas podrían con sus adecuaciones metodológicas y didácticas incorporarse desde los CAJ al campo de la Educación Física, la Educación Popular y la Recreación en territorios diversos.

3. Construcción de juegos: objetivos y propuestas.

Otros de los aportes que pueden generar este tipo de intervenciones fue la posibilidad de re-utilizar materiales no convencionales y reciclarlos, como una práctica estética que reforzara la creatividad manual, no para suplantar materiales deportivos, discusión que podría justificar una pedagogía de la pobreza.

Otro de los elementos que se incluían en el debate giraba en torno a las políticas educativas y pedagógicas que incluyen lo intercultural, el género, la etnia y la diversidad social en sus diferentes posibilidades. Por este motivo sostenemos que los talleres nos brindaron la posibilidad de descubrir numerosas posibilidades educativas. De allí que los objetivos de enseñanza que deberíamos tener en cuenta en nuestras capacitaciones eran:

1. Construir un saber colectivo sobre las prácticas deportivas alternativas y de Pueblos Originarios
2. Ampliar las trayectorias educativas, vivir novedosas experiencias proponiendo un espacio educativo abierto y flexible.
3. Reflexionar y revisar los abordajes de enseñanza, los recursos didácticos, integrando nuevos contenidos, a fin de proponer otras y nuevas alternativas.
4. (Re) pensar las prácticas de la Educación Física a partir de la emergencia de diferentes manifestaciones de la cultura corporal.
5. Generar espacios para la gestión y construcción que promuevan la apropiación de prácticas corporales.

[Escribir texto]

3.1 Dos ejemplos de juegos híbridos con acento en lo alternativo y de pueblos que surgieron de los talleres:

A continuación se detallan dos ejemplos prácticos que dan cuenta de la transformación y apropiación de juegos a partir de la re-apropiación de los jugadores.

Juego: Pica y punto. (Juego híbrido surgido a partir de: fútbol, tenis, voleibol, *prellball*, *faustball* de origen alemán y *pala pugna* de origen italiano). Juego de cancha dividida.

Medidas del espacio de juego: 9 x 9 cada espacio, dimensión total de la cancha 18 de largo x 9 de ancho dividida por una red o sogá a una altura de 60 centímetros a 1 metro.

Objetivo: lograr que la pelota pique dos veces consecutivas en el campo contrario y de esa manera sumar el punto favor.

Reglas básicas

Saque: se puede realizar de dos maneras diferentes, 1) saque con golpe ascendente detrás de una marca delimitada a 6 metros de la mitad de la cancha, y se saca hacia la segunda mitad del campo; 2) saque de potencia con pique previo en el propio campo, pudiendo caer en cualquier parte del espacio opuesto.

Formas de juego: la pelota se puede golpear con cualquier parte del cuerpo.

Situaciones: 1) es obligatorio que la primera pelota de ataque, sea de saque o en juego debe picar en el suelo una vez para poder jugarse; 2) los jugadores tienen un máximo de 2 pases para realizar, siendo el tercer golpe el de ataque, aunque no es obligatorio usar los pases pudiéndose devolver inmediatamente; 3) no puede participar el mismo jugador en la misma jugada más de una vez; 4) si la pelota pica en el campo contrario y sale fuera de la cancha, es obligatorio que algún jugador la devuelva al propio campo con o sin pique para que pueda ser jugada, también puede golpearla al campo contrario siempre y cuando pase por los límites de la sogá o red; 3) si la pelota de saque o primer ataque toca cualquier parte del cuerpo del jugador es punto para el equipo contrario, por la regla del pique obligatorio en esa situación

[Escribir texto]

Los partidos constan de dos juegos ganados, o al mejor de tres. Se juega a 21 puntos, sin alargue y la forma de tanteo es punto por punto.

Pelota: de voleibol o de goma muy inflada (al soltarla a la altura del pecho debería llegar al mismo lugar).

En el siguiente caso se configuró con los jugadores un juego con características de lógica y uso de habilidades con referencia a los juegos mayas y aztecas.

Juego: *Ulmen*. (juego híbrido surgido de antiguos juegos mesoamericanos. Cancha dividida por punto con gol).

Utilizando la cancha de pica y punto se ubican dos arcos de 9 metros de ancho (línea final de la cancha) x 2 metros de alto (soga o banda/fleje).

Objetivo: lograr que la pelota entre en el arco contrario con uno o más piques previos.

Reglas básicas: El juego comienza con una situación que se denomina pelota servida. El jugador se ubica a 6 metros de la mitad de la cancha detrás de una línea de un metro de ancho, se sirve la pelota al equipo contrario con un golpe ascendente. El equipo contrario debe obligatoriamente dejar picar la pelota cada vez que quiera jugarla con pase (hasta dos de máxima, aunque pueda intentar realizar un golpeo buscando el gol una vez que a pelota está en su propio campo). Es obligatorio el pique, por lo tanto se debe jugar siempre con un sólo pique, si esta situación no se da porque el equipo la pierde por error propio, le otorga al equipo contrario una pelota en ataque. La pelota en ataque siempre se ejecuta con saque tenis, buscando el pique-gol. Si se produce una situación de juego que no es considerada falta reglamentaria pero que interrumpe el juego como una pelota desviada buscando el gol, la pelota será servida por equipo que desvió la pelota. Se juega a dos tiempos de 15 minutos con 5 de descanso, para que el partido finalice se debe (si hubiera) terminar la última jugada.

Saque: Similar al voleibol (saque de abajo para pelota servida y saque tenis para pelota en ataque)

[Escribir texto]

Forma de juego: debería jugarse solo con un brazo/mano para el ataque y todo el cuerpo para defensa (no pudiendo pasar la pelota con otra parte del cuerpo que no sea el golpe de manos), sin embargo es permitido la recepción de manos bajas y pase de manos altas del vóley para buscar intencionalmente transferencias en el juego. Los goles se pueden defender con todo el cuerpo respetando la lógica del pique.

Situaciones: 1) El equipo A saca pelota servida, equipo B recibe con un jugador después del pique, este puede 2) atacar directamente o 2) realizar un pase y el que recibe ataca, o 3) realiza otro pase y este tiene una última oportunidad de ataque (siempre la pelota debe picar una vez, si picara más de una vez es pelota en falta, por lo tanto le otorga el saque de ataque al equipo contrario. También le otorga saque de ataque al equipo contrario si la pelota se va fuera de los límites y no es recuperada al propio campo o enviada por el lugar que corresponda al campo contrario; si el jugador no deja picar la pelota, o si la deja picar dos veces sin recuperarla también es pelota en falta y permite el ataque directo.

Pelota: pelota de voleibol o similar.

Las descripción de estos juegos denota claramente uno de los objetivos propuesto en las capacitaciones: que los coordinadores se apropien de saberes lúdico corporales y que los recreen según sus propias necesidades.

4. Consideraciones Finales

A modo de conclusión decimos que: los talleres de capacitación CAJ partieron desde una perspectiva teórica particular: pensamos a la Educación Física como una *Tecné*, una tecnología de intervención aplicada que se pregunta sobre su construcción histórica y actual e interpela su función social desde una perspectiva crítica. Una práctica de intervención socioeducativa que promueve una pedagógica en el sentido de (Freire, 2006); (Giroux, 1995); (Mc Laren, 1998). Por lo tanto, consideramos relevantes en estas propuestas aquellas prácticas vinculadas al juego – el jugar – y los deportes alternativos (Acuña, 2005) desde enfoques que intentan comprender estas prácticas como “campos de producciones simbólicas”

[Escribir texto]

(Bourdieu, 1988), entendida desde y como un espacio histórico y socialmente construido.

De este modo el posicionamiento teórico y conceptual sobre el juego inaugurado por (Huizinga, 1957) en su *Homo Ludens*, refuerza la idea de entenderlo como bien cultural, fuertemente arraigado a los sentidos y significados de una época. Por otra parte y en perspectiva con los Estudios Sociales sobre deporte y ocio (Elias y Dunning, 1996) han inaugurado un campo de producción teórica a partir de dos categorías clave: mimesis y emoción, tanto por parte de los jugadores, como de los observadores. De esta manera los talleres proponían interpelar la función del sujeto como espectador pasivo, a partir de lo que (Horkheimer y Adorno, 1994) definieron como el consumo de las industrias culturales. Por el contrario, nos interesa pensar un sujeto de derecho activo desde su potencialidad. Esta auto gestión es más dinámica si existe un Estado que garantiza el acceso al campo del juego y el deporte, entendiendo estas prácticas como derechos sociales y bienes culturales.

5. Bibliografía

Acuña, R. (2015) *Juegos y Deporte Alternativos en Argentina*: (Inédito).

Bourdieu, P. (1988) *Cosas dichas*. Buenos Aires: Editorial Gediza.

Bruner, J. (1988) *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Elias, N. y Dunning, E. (1996) *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* México: Fondo de Cultura Económica.

Freire, P. (1997) *A la sombra de éste árbol*, Barcelona: El Roure Editorial.

Giroux, H. (1995) *Teoría y Resistencia en Educación. Una pedagogía para la oposición*, Madrid: Siglo XXI Editores.

Horkheimer, M. y Adorno, T. (1994) *Dialéctica de la Ilustración Fragmentos filosóficos*. Madrid: Editorial Trotta.

[Escribir texto]

Huizinga, J. (1957) *Homo Ludens*, Buenos Aires: Emecé.

Mc Laren, P. (1998) *Multiculturalismo Revolucionario. Pedagogías de disensión para el nuevo milenio*, Madrid: Siglo XXI Editores.

Pavía V. (2006) *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*, Buenos Aires: Noveduc.

Pochtar, R. (2009) Alternativo. En Biagini, H. y Roig, A. (Eds). *Diccionario del pensamiento alternativo*. Buenos Aires: Biblos.

Williams, R. (1982) *Cultura Sociología de la Comunicación y del Arte*, Barcelona: Ediciones Paidós.