

**RECREACIÓN Y JUEGOS ALTERNATIVOS. Ratificaciones y rectificaciones  
para una propuesta de formación de grado en Educación Física.**

César Aldo Román

UNLP-FaHCE y FPyCS.

[rancull@hotmail.com](mailto:rancull@hotmail.com)

**Resumen**

El siguiente artículo propone una revisión reflexiva sobre un seminario que invita a realizar ajustes sobre una propuesta académica dirigida a estudiantes de las carreras Profesorado y Licenciatura en Educación Física del Departamento de Educación Física de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de La Plata. Esta propuesta incluye un trayecto de formación profesional y de investigación en el campo de la recreación y los juegos alternativos. El seminario surge atendiendo los procesos de transformaciones culturales recientes, en el marco de procesos de identificaciones lúdicas y motrices emergentes que nos predisponen a reformular las propuestas pedagógicas de la Recreación y la Educación Física en las sociedades actuales. En tal sentido se describirán los principales argumentos que sostienen el seminario así como un análisis crítico realizado con los y las estudiantes y de este modo generar ajustes superadores de las prácticas y sus marcos teóricos de cara a los próximos encuentros.

**Palabras claves:** formación de grado; recreación; juegos alternativos; revisión crítica.

## 1. Fundamentación de la propuesta

El principal objetivo del seminario es ofrecer un espacio de formación especializada para estudiantes de las carreras Profesorado y Licenciatura en Educación Física del Departamento de Educación Física orientada a la actualización de propuestas de recreación y juegos alternativos como posibilidades educativas en los ámbitos de intervención profesional.

En su fundamentación decía que, algunas de estas propuestas como los “juegos alternativos” estaban más disponibles para sectores de mayor acceso a los diferentes capitales simbólicos, culturales y materiales, pero sobre todo para aquellos que tenían mayor capital educativo y sobre tecnológico. Es decir que muchos estudiantes y otros agentes, acceden a información de estas prácticas a través de las posibilidades que ofrece internet, fundamentalmente a través del canal *Youtube*, y en el mejor de los casos a través de la puesta en práctica concreta por parte de profesores con conocimientos de estos juegos o especialistas en recreación. Sin embargo, y en sintonía con las propuesta de recreación, al menos en un sentido (aquí me refiero a las corrientes de la recreación pensada como una práctica de intervención educativa no formal en sectores populares) estos “juegos del mundo” se podían ofrecer como una “alternativa” y nuevas opciones de práctica que incluyen una serie de características particulares que los juegos más convencionales y/o tradicionales no ofrecen, o que en realidad ofrecían otras sin menoscabar su importancia, sino como una posibilidad de nuevas opciones. Estas actividades y propuestas lúdicas son, al menos en mi experiencia escolar y en territorios diversos, generadora de resignificación, disfrute y conocimiento, tres elementos claves para pensar la transformación educativa en comunidades de sub-alternidad (Riquelme, 1918).

Por consiguiente, es posible pensar estas prácticas lúdicas y recreativas desde una lógica comunitaria, con perspectiva de difusión comunicacional socioeducativa, de hecho, es lo que algunos colectivos autogestionados e identificados con ONGs no gubernamentales y alternativos vienen haciendo: organizaciones como Pañuelos en Rebeldía; La Cantera, Recrearte, etc. Por este motivo, creí fundamental llevar a cabo esta propuesta entendiendo a la formación universitaria de grado como una instancia que se apoye en valores asociados a la construcción ciudadana, la solidaria y la participación inclusiva.

Estas alternativas lúdicas se iniciaron en Argentina la década de los '70, con propuestas lúdicas recreativas que vienen promoviendo una actividad lúdica y social de colectivos con diversas posibilidades de acceso al capital hegemónico/tradicional. Sin embargo, es con la creación de CODASPORT (1995) que estas propuestas reformulan el campo de la promoción, difusión y puesta en prácticas de juegos y deportes diferentes lugares del mundo, que incluyeron más 200 juegos y deportes, entre los cuales los juegos de ingenio y tablero, y los juegos motores de competencia tuvieron un lugar destacado.

Por lo tanto, en este contexto de cambios culturales actuales, surge la necesidad de promover la actualización de conocimientos para los profesionales de la Educación Física que trabajan en el área de infancia, juventud, adultos y adultos mayores.

Según se plantea aquí, la recreación como propuesta lúdica y pedagógica, no proviene del acuerdo momentáneo de los participantes, sino que viene dado y, a su vez está dado, a partir de acuerdos y consensos ideológicos, culturales e históricos para pensarnos y re-pensarnos a partir de nuestras posibilidades re-creativas. En ese entramado es posible pensar la intervención pedagógica lúdico-recreativa-alternativa como una posibilidad de acuerdos y consensos, partiendo (en el sentido de Paulo Freire), a partir de la observación crítica de lo que acontece. En tal sentido, la recreación pretende sostenerse o disputar su entrada al campo de la Educación Física a partir de una posición que reclama superar las prácticas tecnicistas que proponen a la eficacia motriz como única posibilidad de realización. Interpela la representación del colectivo social más ortodoxo y acrítico de la disciplina, que incluso considera a la recreación como pasatiempista, o un contenido menor.

En estas posibilidades y demandas, la recreación se posiciona como la disciplina emergente que, desde la posibilidad de la diversión, las emociones placenteras, libertad de elección, desarrollo personal y resolución de conflictos inter e intra personales (entre otras) complementa o se diferencia de la Educación Física del rendimiento, el record, la lógica del más apto y la meritocracia.

Es decir: la recreación es percibida como una práctica de intervención lúdico política, y las actividades recreativas requieren de una organización formal en un marco no sólo temporal, sino que abarca códigos y normas, disponibilidad de recursos y provisión legal, así como políticas de gestión y control.

Asimismo, la fuerza de lo alternativo en el campo del juego, el deporte y o la recreación alternativa, se presenta como una práctica transformadora, que radica su diferencia a lo convencional en su fluidez, en la posibilidad de hacer temblar las estructuras de lo naturalizado, y proponer cambios estructurales que promuevan la posibilidad de acceso para todos y todas, pero incluso también, su entrada al campo del deporte no conocido y re-conocido en los contextos locales.

La recreación y los juegos alternativos, tal como sostuvimos en el seminario, parten de un marco histórico que me permitió la construcción de una base teórica y práctica. Haciendo un recorrido introspectivo observo que el comienzo de estas propuestas en mi biografía lúdica empiezan llamativamente con dos programas de televisión dedicados al mundo de deporte en mi temprana juventud: el deporte y el hombre (conducido por Pancho Ibañez) y Deporte en acción de Nicanor Gonzales del Solar. Digo llamativamente porque los medios tecnológicos como la televisión en los '90 y a partir del 2000 con Internet entran en un proceso de mundialización cultural (Cachorro, 1994) que reconfiguran las nociones más clásica del deporte. Sólo por citar dos, y en sintonía con dicho: el *Jugger* (Sangiao, 2017), juego deportivo surgido de una película clase B, y los Deportes Electrónicos (Abad, 2017), y la expansión de *Ultimate Frisbee* desde Estados Unido al mundo (Rojas Corral, 2014).

Este camino se inicia con una búsqueda de prácticas y saberes de manera autodidacta en principio, muy vinculado a los Juegos Populares Latinoamericanos primero (Coluccio, 1998) y Juego de Pueblos Originarios después (César, 2013). Mi participación como invitado en la ONG Codasport a partir del 2005 me permitió incorporar una cartilla de juegos del mundo y de los deportes alternativos (denominación que ya ten España tenía cierta trayectoria), En mi caso vinculado también a los deportes de combate incluí en esta búsqueda sobre el conocimiento de diferentes luchas del mundo. Estos saberes, siempre en búsqueda y compartidos con colectivos de trabajo me permitieron la posibilidad de dar talleres, cursos y seminarios en el ámbito del Ministerio de Educación Provincial y Nacional, la Dirección de Deporte de la provincia de Buenos Aires, La secretaria de niñez a través de del IPAP y grupos de Extensión Universitario, también la asignatura de grado en la carrera de Educación Física en la UNLP con la materia Juego y Recreación 2, y los seminarios propuestos a partir del 2018, como Prácticas y teoría del juego y el deporte; Iniciación al judo y las luchas; Iniciación al

*Kabaddi Circle* y el *Kabaddi Style* (César, 2016), y por último el seminario aquí analizado: Recreación y juegos alternativos.

En todas las propuestas surgía la necesidad de conocer no sólo las prácticas sino también los modos alternativos de su enseñanza, y en el caso del deporte alternativo existen, los modos alternativos de gestión institucional y sus formas de competencia.

## **2. Alternativo y alterativo**

De algún modo, lo alternativo es también un espacio en permanente creación y recreación. Aquí aparece la relación con el juego y los deportes desde su matriz comunitaria (Galindo Cáceres, 1998) desde la perspectiva política de entenderlos como prácticas inclusivas y adaptadas a las demandas del contexto.

En tal sentido, limitarse sólo a proponer alternativas lúdicas novedosas, entraña cierta aceptación al modelo dominante del acceso lúdico. Por el contrario la recreación y lo alternativo se proponen interpelar éstas prácticas del sentido común dominante. Por eso lo alternativo debe ser considerado como una forma de alterar el orden, crear un caos y fundar un nuevo orden tal como nos proponía pensar al juego Graciela Scheines.

Según (Virosta, 2004, p.15) “El termino de Juegos y deportes alternativos” tienen su origen en un seminario del mismo nombre dirigido por el profesor del INEF de Madrid Hernández Vásquez tras cambiar el nombre del seminario que se denominaba “deportes del año 2000”. Llamativamente agrego que entre los 1990 y 2000 se producen un desarrollo importante de nuevas formas lúdico deportivas, no sólo el *Jugger* y los deportes electrónicos como dije anteriormente, sino también el *Kimball*; el *Gim Ringette*, el lanzamiento y deportivización internacional de un juego de origen indio como el *kabaddi*, el surgimiento de nuevos deportes acuáticos como el *Hockey* y el *Rugby* subacuático, la explosión de movimientos culturales urbanos como el Hip-hop, el Freestyle, Capoeira un gran número de danzas urbanas, prácticas de equilibrio estático como el *slackline* o las prácticas de origen californiano como el *skate* y *longboard*, y una gran cantidad de deportes de riesgo que incluyen desde el *Bungee jumping*, hasta los clavados de altura...

De tal forma que: esta propuesta lúdico recreativa contempla 1) un grado de desarrollo cultural histórico vinculado al pasado y sus diferentes tradiciones, y por lo tanto sus resignificaciones contemporáneas y contextuales (lo arcaico, residual y emergente en el

sentido de Raymond Williams); 2) se vincula a diferentes fenómenos sociales y miméticos del juego; 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 de manera inmediata, con los objetos y con las lógicas cambiantes (juegos híbridos y adaptados); 5) permiten el anterior o posterior reconocimiento de diferentes culturas y geografías; 6) indaga, investiga e interpela las condiciones de poder que imponen modelos recreativos y lúdicos (y deportivos) dominantes; 7) contempla la posibilidad de observación, descripción y análisis de prácticas lúdico recreativas de la cultura para reconfigurar una nueva oferta de posibilidades en el campo de la Educación Física.

En este sentido algunos de los objetivos específicos que se dan cuenta en este seminario proponen:

-Promover la perspectiva crítica relativa a la promoción de nuevas prácticas de la recreación y juegos alternativos que tiendan a generar instancias de diversión y desarrollo lúdico recreativo en los estudiantes.

-Proveer de teorías y metodologías para programar e implementar proyectos de intervención a través de las prácticas de la recreación y los juegos alternativos.

-Desarrollar prácticas lúdico recreativas que favorezcan las políticas de construcción de ciudadanía a través del diseño de propuestas para la participación democrática, derechos e inclusión social.

Si se observan sus contenidos se verá que en la unidad 1 aparecen temas como: Definiciones y características de juego, recreación y juegos/deportes alternativos. El juego y la recreación en diferentes contextos sociales. La lógica de los juegos: las variables de la forma de los juegos y los modos de jugar. Las prácticas del ocio y tiempo libre: su carácter reproductivista, funcional o emancipador, perspectivas de análisis y posibilidades. Alternativas de intervención y formas de participación para una educación integral. Para la unidad 2: Taller de juegos ancestrales y Pueblos Originarios. Taller de elaboración de materiales para juegos. Taller de juegos del mundo y alternativos. Taller de juegos de tablero. Taller de juegos de habilidad y precisión. Taller de prácticas lúdicas y recreativas emergentes en las culturas urbanas contemporáneas. El modelo elaborativo-reflexivo y dialógico en la enseñanza de los juegos para potenciar la autonomía. Como se puede ver que es una propuesta amplia

que supone un recorrido por diferentes instancias prácticas y teóricas, Sin embargo considero necesario realizar algunas ratificaciones y rectificaciones a partir de los diálogos establecidos con los estudiantes avanzados de la carrera, a partir de sus preguntas e interpelaciones sobre algunos elementos sensibles a la recreación y los juegos alternativos.

### **3. Ratificaciones sobre la recreación y lo alternativo**

La recreación los juegos y los deportes, son prácticas sociales y culturales enmarcadas en procesos históricos específicos y atravesados por diferentes instancias de poder, por lo tanto son plausibles de variar, de transformarse y de ofrecer alternativas a los modelos imperantes. En el campo de la recreación planteamos la estructura teórica a partir de seis palabras clave: juego; creación; trabajo; ocio; tiempo; enseñanza. Sobre esa matriz conceptual establecemos una red teórica, y desde allí pensamos también los juegos alternativos y en ambos caso una palabra aparece como estructurante: flexibilidad. Para pensar las acciones de intervención recreativas y fundamentalmente para pensar lo flexible que puede resultar para los jugadores aprender estructuras (o formas) lúdicas, o deportivas, que surgieron en momentos históricos, geográficos y culturales muy diferentes y que pueden ofrecerse como bienes culturales. Esa estructura profunda que permite distinguir diferentes formas de juego puede mantenerse y distinguirse de otras, pero asimismo pueden ser jugadas desde una subjetividad diferente.

Por lo tanto, la modificación de algunas reglas, las dimensiones del campo, la composición de los equipos, la duración de los tiempos de juego, la construcción de los materiales o la re-creación de los mismos en caso de que no se puedan adquirir en el mercado, etc.

De allí estas prácticas alternativas tienden a ser democratizadoras ya que acercan, por las características nombradas a diferentes estratos que estuvieron fuera de las prácticas lúdico deportivas o del campo de la recreación. En este último caso la recreación estuvo muy vinculada a la animación sociocultural, olvidándose del protagonismo clave que tienen los sujetos para transformar la realidad como actores intervinientes de las dinámicas de culturales. En este sentido se prioriza la participación a través de poner el cuerpo en acción, del placer que supone jugar, de las relaciones de pertenencia y el disfrute del tiempo.

Sin embargo, y es justo decirlo. Las interpelaciones en los diálogos con los estudiantes no reclamaban una rectificación de las prácticas y los contenidos, del caudal de posibilidades que los juegos ofrecen, sino más, bien una definición más ajustada a su marco epistemológico, posiblemente su costado más débil. Es decir y sobre todo en lo que a lo alternativo responde, la preguntas eran sobre ¿qué es lo alternativo en los juegos y los deportes? Aquí aparecen diferentes niveles de discusión. Tal como decíamos podríamos citar algunas características que se diferencian de otras prácticas lúdicas que pueden tener o no algún acercamiento a los juegos deportivos (más allá que entendemos que la estructura deportiva surge del juego de competencia), a saber: los juegos pretenden ser novedosos, los juegos de competencia no requieren necesariamente de una fijación en el conteo de puntos, la adaptación a espacios; la inmediata puesta lúdica (ya que se juega con habilidades previamente adquiridas), las reglas son para definir la estructura - aunque flexibles en el modo de jugar -, de modo tal que se puedan crear nuevas estructuras lúdicas o bien construir juegos híbridos (combinación de diferentes estructuras), conocimiento y reconocimiento de otras esferas del conocimiento: lugar de la práctica, origen, geografía, historia, marcos culturales, adaptaciones escolares y de otro orden.

#### **4. Rectificaciones para pensar la recreación y lo alternativo**

Volviendo al problema del marco epistemológico, estas son algunas de las preguntas que surgieron de los puntos más importantes anotados: ¿cuáles serían los juegos alternativos? ¿qué los diferencia de los convencionales? ¿Por qué la recreación no forma parte de un contenido de la Educación Física? ¿Qué relación se establecen entre los juegos deportivos y los deportes alternativos y la recreación? ¿Qué valor tendría en la formación de estudiantes de Educación Física estas prácticas más allá de las convencionales?

Sobre las primeras respuestas se observa que los juegos alternativos se conformaron dentro de un marco histórico específico que pretendía incorporar prácticas lúdicas de diferentes lugares de mundo en un contexto de fuerte migración en Europa en los años 1990. Este escenario, claramente cambio de rumbo en sociedades europeas mucho más proteccionistas y con un claro mensaje antimigración, tal como se puede ver actualmente. El surgimiento de las derechas en el mundo y una reconversión de los nacionalismos están proponiendo otras formas de relaciones políticas, este nuevo orden

mundial impacta en la educación, aunque fundamentalmente atentan contra la calidad de vida de los países más vulnerables que buscan refugio en otros lugares posibles. Lo alternativo hoy no se debiera circunscribir específicamente al juego novedoso de india, esquimal o mapuche por exótico y divertido que parezca. Lo alternativo supone un posicionamiento político en su propuesta educativa, didáctica y pedagógica.

La gestión y la construcción de espacios, sobre todo en formas de intervención no formales como el trabajo de Extensión Universitaria, sobre el que hemos trabajado durante varios años, y sobre el cual teníamos esta perspectiva como propósito (Ferretty, 2018) Por otra parte la recreación no forma parte de un contenido específico en Argentina porque sus posibilidades de condición histórica no la habilitó de ese modo. Una hipótesis podría ser que nuestro país fue un modelo en cuanto a Educación Pública desde comienzo del siglo XIX, tal vez por ello si se consolidó como práctica de educación no formal en otros países con menos desarrollo formal, de hecho en países con mayores problemas estructurales, o al menos más complejos, Colombia, Brasil, los países del Caribe y México, la recreación cumplió un lugar fundamental, más allá que esto cambió significativamente en estos últimos años.

Por último la intención del seminario fue la de permitir una renovación, una mirada que interpele los modelos de enseñanza y programas de Educación Física proponiendo nuevos contenidos en principio, y esperar un desarrollo teórico que se consolide desde la práctica, pensando en la posibilidad de accesos para colectivos amplios. Pensar y hacer la recreación, los juegos y los deportes alternativos es también pensar y hacer nuevas formas que alteren el orden establecido. Es pensar y hacer otras formas de intervención en la política educativa diaria.

## 5. Bibliografía

Adad, J. (2017) Deportes Electrónicos: a un clic de distancia. *Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.*

Cachorro, G, Larrañaga N, (1994) El abordaje de las prácticas corporales. *Anclajes 61 Trampas. Periodismo y Comunicación Social.*

César, R. (2013). Los juegos de Pueblos Originarios como propuesta lúdica en la Educación Física escolar. Perspectivas interculturales para el debate". *En actas digitales del 10° Congreso Argentino y 5° Latinoamericano de Educación Física y Ciencias. FaHCE. UNLP. Septiembre 2013. Recuperado el 20-07-2015 de [http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar/10o-ca-y-5o-l-efyc/actas-10-y-5/Eje\\_2\\_Mesa\\_E\\_Roman.pdf/view?searchterm=None](http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar/10o-ca-y-5o-l-efyc/actas-10-y-5/Eje_2_Mesa_E_Roman.pdf/view?searchterm=None)*

César, R. (2016). Kabaddi, juego tradicional y deporte espectáculo. En G. Cachorro (comp). *Cuerpo, Espacios y Movimientos. Prácticas de Transformación y repetición*. Buenos Aires: Editorial Prometeo.

Coluccio, F. y Coluccio, M. (1998) *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*. Buenos Aires: Corregidor.

Ferretty, E. César, R. Branz, J., López, A. (2018) Extensión universitaria y recreación: transformaciones culturales en/desde un club deportivo. *Universidad Nacional de Entre Ríos, Facultad de Trabajo Social*.

Galindo Cáceres, J (1998) Comunicología y fútbol. La vida social, el deporte y el espectáculo desde una perspectiva constructivista". *GUCOM-REDECOM*

Riquelme, P (1918). *Conferencia X Congreso de Deportes y Juegos Alternativos* Córdoba, 13 y 14 de abril 2018. Inédito.

Rojas Correal, J. (2014) *Ultimate Frisbee como práctica no convencional en la ciudad de La Plata*. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

Sangiao, G. (2017) Nuevas prácticas lúdicas y usos del espacio público: el caso del jugger. *12 Congreso Argentino de Educación Física y Ciencia*.

Virosta, A. (1994). *Deportes Alternativos en el ámbito de la Educación Física*. Madrid: Gymnos Editorial.