

## ¿Profe, a qué jugamos hoy?

### Juegos y deportes del mundo en el medio acuático.

Weckesser, Milagros Denise. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UNLP.

Milagros.weckesser15@gmail.com

Resumen: Este trabajo está destinado, por un lado, a analizar los juegos y deportes alternativos, también llamados juegos y deportes del mundo, en relación al contexto en dónde se llevan a cabo, y como prácticas significativas de y en las culturas. Asimismo, a presentar experiencias de intervención en el contexto acuático, en íntima relación con estas prácticas, generando así, la posibilidad de crear nuevos espacios.

Palabras clave: juegos y deportes alternativos, contexto acuático, prácticas acuáticas, enseñanza.

Resulta importante resaltar que los juegos y los deportes son prácticas estrechamente relacionadas con los contextos dónde se llevan a cabo, prácticas significativas de y en las diferentes culturas en las que se desarrollan.

En esta oportunidad, y en relación con lo mencionado anteriormente, se presentan nuevas perspectivas para la planificación e intervención en las clases de diversas prácticas dentro del contexto acuático, analizando conceptos esenciales relatando experiencias de intervención, y destacando en los juegos y deportes del mundo, la oportunidad de crear espacios para la participación de todas las personas. Vayamos hacia ello.

#### Principales ejes de análisis

En principio, resulta importante poner en claro los ejes principales que forman parte de este texto. Uno de ellos es el contexto acuático.

Este contexto brinda una cantidad infinita de posibilidades para la realización y creación de distintos juegos y actividades lúdicas. Allí “se enseña, se aprende, se dialoga, se juega y se

despliegan las estrategias de enseñanza (...)” (Domínguez y Weckesser, 2021, p. 2). Al diferenciarse del espacio terrestre, por ejemplo, en los usos y posibilidades corporales, el espacio acuático, ya sea en una pileta u otro espejo de agua, brinda la libertad para potenciar la invención y modificación de juegos, tanto con los materiales de uso acuático como con los propios de los juegos y deportes que se elijan para cada intervención.

Más aún, dentro de este medio se puede conformar un espacio único para la enseñanza, por ejemplo, de la natación y las habilidades que se relacionan con ella, es decir, el nado subacuático, los giros y roídos, los apoyos y propulsiones, la respiración, inmersiones, flotaciones, entre muchas otras; las técnicas de nado, y capacidades condicionales como la velocidad, coordinaciones, resistencia y fuerza, todas ellas aplicadas al nado.

En esta misma línea, es necesario realizar las preguntas ¿Qué se entiende por prácticas? ¿y por prácticas acuáticas?

Un enfoque clave para comprender las prácticas reside en abordarlas como formas de hacer, pensar, decir, habilitadas por el discurso y el lenguaje, como sistemas de acción habilitados por el pensamiento. Articulando pensamiento y acción, teoría y técnica las prácticas corporales se ven “ (...) como prácticas culturales que toman por objeto al cuerpo (...) ” (Crisorio, 2021, p. 48), significadas según la cultura donde se realizan, los sentidos sociales y significados otorgados a ellas por los sujetos.

Así, la natación y muchas otras prácticas acuáticas pueden concebirse como prácticas, prácticas corporales, ya que en ellas residen formas de hacer, de pensar y de decir, que orientan las acciones e interpelan al cuerpo y a sujetos, que forman parte de una cultura, encontrándose mediados por el lenguaje y los otros. Entonces, las prácticas acuáticas pueden entenderse como las diferentes acciones, formas de pensar, decir, actuar, sentir, que se llevan a cabo en el agua, formando parte de las culturas en las que se desarrollan.

Al mirar aún más profundo, Moreno Murcia y Gutierrez Sanmartín (1988) aportan una perspectiva que presenta a las prácticas acuáticas según su finalidad en varios ámbitos de aplicación. El ámbito utilitario está referido al aprendizaje del conjunto de técnicas que permiten adquirir el dominio del medio acuático, seguridad y supervivencia al desenvolverse en él.

Otro de los ámbitos propuestos es el educativo-formativo, refiere a las actividades que se desarrollan en el sistema educativo, ayudando a la formación integral de los sujetos. Luego, el

ámbito deportivo-competitivo se encuentra destinado al entrenamiento específico de técnicas y capacidades de los diferentes deportes acuáticos como el Waterpolo, los saltos, la Natación Sincronizada, el Hockey Subacuático, entre otros. Los programas de salud y terapéuticos aplican, por ejemplo, a embarazadas y sujetos de tercera edad; por último, los ámbitos recreativos, poseen objetivos lúdicos basados en el placer que proporciona el agua, el uso del tiempo libre, la diversión y gusto del movimiento en sí mismo.

Entre todas estas propuestas expuestas anteriormente los juegos y deportes *alternativos* son un terreno muy poco explorado en este medio. Detengámonos un momento en ello.

Muchas veces, al referirse al término alternativo se piensa en actividades, teorías o modelos que difieren a los comúnmente difundidos y aceptados. Así, generalmente suele suponerse que la práctica, teoría o modelo más difundido o aceptado puede situarse en contrapunto con otro.

Esta alternatividad permite pensar que cada práctica o teoría lleva aparejada sentidos y significados distintos. Entonces, ¿Qué es lo alternativo? ¿Alternativo para qué sujetos? ¿En qué momento histórico? En este punto, muchas pueden ser las respuestas a estos interrogantes. Conozcamos otras perspectivas.

Coincidiendo con César (2019), lo alternativo en particular guarda una inmensa fuerza, ya que puede presentarse como una práctica transformadora de las formas de hacer rutinarias y por demás conocidas por todos; a su vez, su diferencia puede radicar en su fluidez, en hacer temblar las estructuras naturalizadas, permitiendo y favoreciendo la participación de todos los actores, ya que una lógica nueva y atrapante, muchas veces posibilita que todos los participantes realicen estas prácticas a la par, igualando, por ejemplo, las posibilidades corporales.

Otra de sus valiosas características radica en presentar juegos y deportes no conocidos aún, propiciando en los contextos locales la transmisión y el relato de prácticas corporales y formas culturales que a veces parecen muy lejanas.

Las prácticas lúdicas y, además, las deportivas pueden entenderse como prácticas sociales, que, en diferentes contextos y relaciones, tienen el potencial para crear diferentes sentidos, significados, percepciones e identidades socioculturales, propias y distintas en cada momento histórico.

Entonces, la idea de juegos y deportes del mundo permite incluir aún más perspectivas históricas, tradiciones, formas de hacer corporal, expresando una porción de la cultura de cada uno de los territorios del mundo, ya que cada práctica posee una complejidad cultural simbólica diferente.

Así, es posible que ellas sean generadoras de resignificación de lo conocido; de inclusión, ya que “(...) las habilidades que se utilizan no son habituales ni dominadas (...) generalmente son desconocidas” (Ramírez, 2016, p.7). Asimismo, de disfrute. El disfrute de conocer lo nuevo, nuevas formas de moverse en el medio acuático, lógicas desconocidas hasta el momento, que, muchas veces, llevan a la creación de acuerdos y consensos entre los actores que participan en ellas.

De esta forma, los juegos y deportes del mundo como prácticas alternativas brindan diferentes formas de comunicación, de intercambios y de ideas entre los actores que conforman cada espacio, cada grupo, cada equipo. Posibilitan también otras formas de concebir las clases, las planificaciones, las propuestas, el rol de cada docente, dentro de una perspectiva crítica, que puede asumir un carácter transformador y atrapante, si así se lo desea.

### **Una experiencia en contexto**

Personalmente, la implementación de juegos y deportes del mundo comenzó al proponerme pensar de forma diferente las planificaciones y propuestas de mis clases en la escuela de natación en donde trabajo. A partir de allí asumí como desafío la implementación de juegos y deportes del mundo, desafío que conlleva, por ejemplo, la creación y/o adaptación de materiales, junto con el reconocimiento aún más profundo de los tiempos propios de cada grupo y de cada clase en particular.

Entendiendo que la tarea docente puede presentar y brindar a los actores una gran variedad de posibilidades corporales, comencé una tarea de organización y planificación (tanto escrita como de acción) de las intervenciones, junto con la elección de los juegos a realizar.

Así, los objetivos propuestos se dirigieron a que los alumnos asistentes puedan “conocer y practicar juegos *alternativos* en contexto acuático (...) elaborar y acordar reglas para los juegos presentados; y elaborar, a partir de ellos, nuevos juegos propios del espacio, combinándolos con habilidades propias de la natación” (Weckesser, 2023, p. 3).

De esta forma, la organización metodológica del proyecto se basó en desarrollar los juegos a lo largo de un mes, proponiéndolos en las distintas semanas, y llevándolos a cabo en las partes finales de las clases de natación destinadas al turno de 6 a 13 años que asiste los días lunes, miércoles y viernes.

A continuación, a modo de ejemplo, se brindan dos actividades realizadas, actividades flexibles de las que pueden surgir muchas más variantes según el espacio en dónde se lleven a cabo.

El mangai es un juego de los pueblos originarios nómades de Argentina y Brasil, posee un carácter ritual, poder simbólico e imaginario, ya que se creía que si el elemento tocaba el suelo muchas veces la tierra en la que se encontraban no era apta para cosechar o vivir. El juego consiste en mantener en el aire el elemento (peteca) el mayor tiempo posible golpeándolo con la mano u otra parte del cuerpo, sin que se caiga. En la intervención se propuso contar la historia de esta práctica y su origen; además, realizar una ronda entre todos los participantes y familiarizarse con el elemento golpeándolo con la mano en varias direcciones, buscando el pase hacia otro compañero, que tratará de realizar la misma acción. De esta forma también se propuso la creación de otras formas de pase del elemento y de creación de reglas. Para ello se construyeron tres petecas hechas de bolsas plásticas, recubiertas con un globo, preparadas especialmente para no dañarse en el contacto con el agua.

Otra de las prácticas presentadas fue el ringo, una práctica de no contacto, de origen polaco, con dos equipos de cinco jugadores cada uno dentro de la cancha. El objetivo propuesto fue la anotación de puntos mediante pases recepcionados en el área delimitada para ello. Así, se propusieron las siguientes reglas: el ringo podrá ser pasado con la mano en cualquier dirección. Para que un punto cuente se atrapará un pase en el área delimitada. Cuando el ringo caiga o se pierda fuera de la cancha, se otorgará la posesión al equipo contrario. Permanentemente se tuvo en cuenta que, en un primer momento, puede necesitarse de la exploración y el conocimiento del material, las formas de realizar pases y las reglas de seguridad. Por ello, se planificaron actividades para permitir la participación de todos los integrantes del grupo. En esta práctica también se crearon cuatro ringos hechos de trozos de manguera flexible y liviana, conectando ambos extremos con una unión de plástico, para que no exista peligro en el contacto con los participantes y no se dañe en el contacto con el agua.

### **A modo de conclusión**

A fin de cuentas, pensar y construir nuevas prácticas y nuevos espacios, en ocasiones, no parece sencillo. Muchas veces resulta un desafío el organizar, planificar y realizar nuevas experiencias pero todo ello pasa a segundo plano al ver que cada propuesta, cada juego presentado anteriormente se transformó en una experiencia atrapante y novedosa.

“¿Profe, a qué jugamos hoy?”, esta pregunta refleja que cada uno de los integrantes pudo participar y compartir, generando así un ambiente de creación y descubrimiento y sobrepasando ampliamente cada logro esperado.

Los ejes de análisis en los que se basa este escrito abren una posibilidad aún más grande para continuar examinando, conociendo y creando una cantidad inmensa de prácticas, en las que todos los participantes puedan, efectivamente, estar incluidos, participar de forma plena, construir y experimentar en cada contexto en los que se desee llevar a cabo.

## Recursos

- César, R. (2019). Recreación y juegos alternativos: Ratificaciones y rectificaciones para una propuesta de formación de grado en Educación Física. 13 Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 30 de septiembre al 4 de octubre de 2019, Ensenada, Argentina. Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/87204>.
- Crisorio, R. (2021). Prácticas Corporales en Educación Corporal. En: R. Crisorio, A.L. Rocha Bidegain y A. Lescano (Coords.). Enseñanza y educación del cuerpo. La Plata: EDULP.  
Disponible en: <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.4874/pm.4874.pdf>.
- Domínguez, M.; Weckesser, M. (2021). Tríada contextual en la enseñanza de la natación. Contexto acuático, contexto institucional y contexto situacional. EN: 14º Congreso de Educación Física y Ciencias. Ensenada: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Disponible en: [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.14730/ev.14730.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.14730/ev.14730.pdf)
- Moreno Murcia, J. A.; Gutiérrez Sanmartín, M. (1998). Bases metodológicas para el aprendizaje de las Actividades acuáticas educativas. España. INDE.
- Ramírez, F. (2016). Educación Física para todas y todos. La experiencia de Campamentos Educativos y Deportes Alternativos en el Liceo Víctor Mercante.
- Weckesser, M. (2023). Variabilidad e intervención en el espacio acuático. “Alternativas” en contexto. Documento interno Escuela de Natación Athila.