

**FACULTAD DE CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DIVISIÓN CIENCIAS DE LA SALUD**

**MÓDULO DE DEPORTES ALTERNATIVOS DESARROLLO DEL
PINFUVOTE Y EL ARTZIKIROL**

Juan Sebastian Espinosa Martinez
Brayan Stiven Cuesta Beltran

Director: Edwin Arcesio Gómez Serna
Codirector: Edward Ayala Noi

Bogotá
Noviembre
2023

Introducción:

El siguiente documento es la continuación del proceso iniciado en el primer semestre de 2023 y que busca presentar un módulo de formación en deportes alternativos para la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación. Este módulo no solo aportará al desarrollo curricular del programa, sino que incrementará la producción escrita alrededor de esta temática que presenta una clara deficiencia de documentos a nivel latinoamericano.

Para Virosta (1994) el término deporte alternativo identifica aquellas prácticas que, a diferencia de los deportes tradicionales o convencionales, no se encuentran sujetos a ciertas condiciones de tipo convencional o tradicional, entendiendo esta definición en el plano deportivo como reglamentos establecidos y de estricto cumplimiento, la necesidad de utilizar escenarios con medida reglamentarias y de alguna forma la rigurosidad técnica en su práctica. En este sentido, la denominación “alternativo” se adecúa a la condición de que este grupo de deportes, en su gran mayoría, son adecuaciones de la totalidad o ciertos elementos clave de los deportes tradicionales, evoluciones de juegos tradicionales o que se realizan en ciertas zonas geográficas con el ánimo de popularizarlas o sencillamente prácticas deportivas que buscan aumentar su uso, fomentar cierto tipo de comportamientos positivos (asociados a valores) o adecuarse a condiciones físicas o usuarios con situaciones especiales.

En este orden de ideas, los deportes alternativos se asocian a escenarios, condiciones de participación y sujetos que no se identifican con los deportes convencionales o tradicionales. Diversas razones podrían asumirse a este respecto: falta de escenarios para el desarrollo de los deportes tradicionales, imposibilidad de acceso a los materiales necesarios para la realización de los deportes tradicionales, necesidad de adecuar las dimensiones de los espacios o las reglas de competición, buscar mayor participación o fomentar la práctica de ciertos valores a partir de su desarrollo, etc., son consideraciones que llevan a que algunas prácticas se conviertan en alternativas. Lo alternativo entonces no es una postura “contraria” a las prácticas

tradicionales, sino más bien complementaria, entendiendo que muchas prácticas deportivas que hoy llamamos “tradicionales” iniciaron como alternativas y debido a su desarrollo técnico, profesionalización o intereses económicos y políticos dejaron su condición alternativa.

La propuesta que se presenta a continuación busca aportar al desarrollo de un módulo de conocimiento y formación básica respecto a estas prácticas deportivas de tipo alternativo, específicamente aquellas que se han venido trabajando al interior de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación. Se busca, a nivel general, ofrecer los elementos conceptuales y metodológicos básicos para poder implementar estas prácticas en diversos escenarios. Por otro lado, se quiere aportar a la sistematización y conocimiento de estos deportes, ya que -debido a su origen- no tienen mayor publicidad o conocimiento por parte de programas de formación en áreas del deporte.

Aunque este producto no se puede considerar un ejercicio de tipo investigativo en el sentido estricto del término, si es importante indicar los procesos de tipo metodológico seguidos por el grupo de asistentes de la opción de grado investigación siguen las orientaciones metodológicas del método de investigación conocido como “sistematización de experiencia educativa¹” en forma conjunta con el director y el codirector del proceso:

- a) En primera instancia, se hizo una revisión de los productos relacionados con los deportes alternativos, siguiendo una lógica de tipo deductiva: revisión en Internet a nivel mundial, luego revisión en Latinoamérica y, por último, una revisión en el contexto colombiano. Aunque se identificó gran cantidad de información en plataformas tipo Youtube respecto a este tipo de prácticas, en especial en lengua inglesa, a nivel Latinoamericano y colombiano no se encontró más información que cumpliera con un criterio de publicación científica (artículos, capítulos de libro y libros).

1 Cabe aclarar que, para el cumplimiento de los requisitos de la opción de grado, se presentará un módulo de metodología, explicando el proceso, sin embargo, en la construcción y presentación del documento final, se revisará la pertinencia y necesidad de presentar este capítulo.

- b) Vinculado a lo anterior, se evidencia como una necesidad apremiante la sistematización de los desarrollos que, al interior del curso de deportes alternativos del pregrado en Cultura Física, Deporte y Recreación se vienen haciendo producto de los procesos de clase. De hecho, se espera que este producto se vincule a la producción del espacio académico y sus docentes y a futuro se convierta en un manual de formación básica para los estudiantes del mismo y los interesados por participar en este tipo de actividades. En este sentido, a la fecha se han vinculado 7 estudiantes que han acompañado el proceso: 3 en el primer semestre de 2023, otros dos en el segundo de 2023 y se espera cerrar con 3 estudiantes más en 2024-1.

- c) La dinámica de presentación de los contenidos de este módulo se construyó en forma conjunta entre el equipo de estudiantes, el docente Edwar Ayala (docente del espacio académico de deportes alternativos) y el docente Edwin Gómez (director del proceso de opción de grado). Esto se hizo a partir de recuperar los primeros pasos metodológicos que se siguen en los procesos de sistematización de las experiencias. Para mayor aclaración, se recomienda revisar la propuesta metodológica hecha de este ejercicio.

No se busca con este ejercicio abarcar la totalidad de los deportes alternativos, más bien aquellos deportes clave que se han venido trabajando al interior del espacio académico de una propuesta de formación y acompañamiento de este tipo de prácticas en diversos escenarios, no solo de la Universidad, sino en otros espacios. Cabe resaltar que a lo largo del documento se hablara de valores y es necesario aclarar que todos los valores se pueden tratar en el desarrollo de actividades con deportes alternativos sin embargo para que sea la estrategia solida se debe siempre contar con el docente o entrenador para poder fortalecer lo aprendido y así mismo realizar sus respectivas retroalimentaciones.

Breve presentación de los deportes alternativos: Mundial, Latinoamericana

y Colombia

Aunque es posible que, desde el inicio de la especie humana se haya presentado la adecuación por parte de los hombres de juegos y deportes a diferentes escenarios, situaciones y personas, la revisión histórica indica que los deportes alternativos aparecen en la década de los 70, no porque no se hubiesen practicado antes, sino que dejan de ser clasificados como juegos y pasan a ser llamados como deportes.

Inicialmente, este tipo de deportes buscaban una manera de desarrollar e innovar el área deportiva tradicional. En un primer momento, la denominación se utilizó con el ánimo de buscar su reconocimiento ante entidades gubernamentales y educaciones, la búsqueda de apoyos o sencillamente la masificación de su práctica. En este orden de ideas, muchas prácticas que iniciaron como deportes “alternativos” pasaron luego a formalizarse y a vincularse como prácticas convencionales: el surf y el skate que hoy ya son considerados deportes olímpicos (Ayala, 2012). En el contexto Latinoamericano, el uso de la denominación de deportes alternativos inicia en España, en la década de los ochenta, integrados fundamentalmente en ámbito de la educación física en el entorno estudiantil. Un elemento que caracterizó -desde su origen- este tipo de prácticas, tuvo que ver con los positivos resultados que se dieron en los practicantes respecto a situaciones como el desarrollo de la coeducación y el fomento de valores como la igualdad y el trabajo en equipo.

Según Castaño Ruiz & Mateos Delgado (2006), los juegos y deportes alternativos nacen en España a través de seminarios del Instituto Nacional de Educación Física de Madrid (INEF). Durante el desarrollo de dichos seminarios se buscaba una nueva propuesta de renovación en los programas de educación física escolar para brindar nuevos hábitos deportivos. A partir de su desarrollo en el ámbito escolar, su influencia creció considerablemente por todo España, en especial en el ámbito escolar.

Desde la propuesta del INEF es importante entender que los deportes alternativos son una forma de actividad física que se aleja de los deportes tradicionales y ofrece una experiencia única y diferente. Llevando el recorrido histórico de dichos deportes en el escenario Latinoamericano, su llegada y desarrollo se da también a partir del reconocimiento que se dio en el ámbito escolar de los beneficios y posibilidades de implementación de este tipo de prácticas en los escenarios deportivos. A nivel latinoamericano, es posible identificar algunas de estas prácticas²:

² Es importante indicar en este punto, que muchas prácticas alternativas se “formalizan” y se convierten en deportes convencionales en la medida que fenómenos sociales como la masificación de su práctica, la vinculación de dichas prácticas a sistemas de reglamentación o la necesaria formalización de los procesos, lleva a que se establezcan condiciones de tipo estructural que hacen que dicha práctica se “convencionalice”. Se presenta esta descripción básica con el ánimo de motivar la búsqueda y revisión de otras prácticas que hoy son consideradas “deportes alternativos”.

Skateboarding: Este deporte urbano ha ganado una gran popularidad en Latinoamérica en los últimos años. Según la página web Red Bull (2021) -marca comercial de bebidas energizantes que es uno de sus grandes patrocinadores-, Latinoamérica es la nueva meca del deporte. (Países como Brasil y México tienen una gran cantidad de skaters y han sido anfitriones de importantes eventos internacionales de la misma práctica, como el Vans Park Series y el Street League Skateboarding. De hecho, este tipo de práctica se encuentra en su camino al reconocimiento como deporte olímpico³. Hoy es posible encontrar notas e información sobre esta práctica deportiva en las páginas del Comité Olímpico Colombiano (COI)⁴. Esta situación podría -a futuro- convertir la práctica deportiva “alternativa” en una práctica convencional.

Fútbol callejero: El fútbol callejero es una variante del fútbol que se juega en espacios urbanos y sin reglas específicas, o adaptadas específicamente al entorno de práctica. Al igual que con el Skateboarding, su práctica se ha popularizado en Latinoamérica, específicamente en los entornos urbanos. La denominación del fútbol callejero como deporte alternativo se debe fundamentalmente a la adecuación que ha tenido su práctica en espacios mucho más reducidos que en los que se practica el fútbol

11. De igual forma, la capacidad de adaptación se logra en la medida que el número de participantes, los tiempos y las condiciones de su práctica varían. Si se hace una revisión de las variaciones que tiene este tipo de práctica es claro que una de las características que hace que este deporte se masifique tiene que ver con la necesidad de que la práctica del fútbol “tradicional” se adapte a circunstancias y espacios urbanos Fundación Fútbol para el Desarrollo (2023).

Parkour: El arte del desplazamiento como también se conoce es una disciplina que consiste en desplazarse de manera eficiente y rápida a través de diferentes obstáculos urbanos. Este deporte recupera

³ En los juegos olímpicos de Tokio 2021 (edición 2020) se inició el camino para su vinculación como deporte olímpico, la cual se tiene proyectada para 2028

⁴ <https://olympics.com/es/eventos-deportivos/2022-wst-skateboarding-olympic-qualifier-street-world-championships-sharjah/>

elementos propios de la gimnasia y los lleva al entorno diario donde miles de personas se desplazan de un lugar a otro. Al igual que con los otros deportes que se han venido presentando, su masificación se ha dado por el aumento en el aprovechamiento de los espacios ciudadanos, producto de la migración de las nuevas generaciones a las ciudades (Ferreira de Barros, 2015).

Ya dentro del contexto colombiano, y a partir de la revisión de diversas páginas de organizaciones que fomentan prácticas deportivas alternativas, es posible identificar que muchas de estas prácticas son producto de la curiosidad y el interés de muchos practicantes jóvenes que, aprovechando contactos, acceso a otros países o sencillamente por medio de la observación de páginas en otros países, se ven interesados en practicarlos. Deportes alternativos como el ultimate, el longboarding o el roller derby se han venido consolidando dentro de las actividades socioculturales en lo que va corrido del siglo XX. Gracias a que estos deportes se caracterizan por salirse de los parámetros hasta ahora vistos en las demás disciplinas deportivas, han logrado adquirir un atractivo entre la población juvenil.

En el plano colombiano, y siguiendo a Ayala (2013), dichas ideas tuvieron una gran aceptación en la población colombiana debido al bajo costo para practicarlos y su versatilidad con respecto a las reglas y a la formación recreativa, en la que todas las personas podían participar. se encuentran libros y artículos que hablan sobre la caracterización de deportes alternativos como la indiana, el floorball, el bádminton, y el ultimate; este material bibliográfico es una herramienta fundamental para la construcción de programas académicos para universidades, colegios, programas de recreación y deporte a nivel nacional y distrital.

Relación entre los Deportes Alternativos y la formación en el programa de

Cultura Física, Deporte y Recreación (CFDR): ¿Por qué hay que hablar de los deportes alternativos en Cultura Física Deporte y Recreación (CFDR)?

Para responder esta pregunta, se busca responder en dos grandes líneas, la primera, desde la necesidad de conocer sobre prácticas y deportes que permitan la vinculación de diversos tipos de poblaciones y en relación con los procesos de formación moral y en valores en la Facultad.

Así mismo en la carrera de pregrado de Cultura Física, Deporte y Recreación es de vital importancia que los estudiantes tengan ese gusto por la actividad física, y aún más por el deporte, esto, para llevarlo a cabo como futuros profesionales, y tener tanto motivación como conocimientos para darlos a conocer a las personas con las que se podrá trabajar. Al conocer deportes que son fuera de lo común, de lo tradicional o establecido, se pueden vincular a nuevas poblaciones que no consideren como agradables los deportes tradicionales. Al tener conocimiento sobre los fundamentos de este tipo de prácticas y teniendo acceso a información sobre algunas de estas, es posible enseñar y brindar servicios a otras poblaciones, a adecuar su práctica en escenarios en donde no se tengan los espacios y recursos para llevar a cabo el desarrollo de los deportes tradicionales o simplemente como una forma de motivar a las personas a realizar actividad física, bajo la idea de novedad en la práctica de estos deportes.

Por otro lado, es claro que hay una relación importante entre los deportes alternativos y la formación en cultura física, deporte y recreación (CFDR) ya que los deportes alternativos son una parte importante del mundo del deporte y la actividad física. A menudo son una forma de complementar o expandir las disciplinas deportivas tradicionales. Cuando se inicia en este tipo de prácticas, se hace necesario adecuarse a estas nuevas condiciones, lo que necesariamente lleva a que las ideas que tienen las personas sobre el deporte, la recreación y la cultura física cambian. De otra parte, la relación entre los deportes alternativos y el fomento de valores sociales y colectivos es muy clara. Muchos de estos deportes utilizan procesos de arbitraje y resolución de

problemas que vinculan a los mismos competidores, lo que exige la capacidad de negociación de los jugadores. La preparación previa de los materiales con los cuales se practican dichos deportes exige de los grupos creatividad, búsqueda de materiales, procesos de adecuación y en algunas ocasiones conocimientos técnicos específicos. Al estar estudiando una carrera universitaria relacionada con la cultura física, el deporte y la recreación, es probable que a sus estudiantes les interese aprender sobre una amplia gama de deportes y actividades físicas incluidos los deportes alternativos. La comprensión de estos deportes y actividades físicas permitirá explorar nuevas formas de mantenerse activo y saludable, así como mejorar tus habilidades como profesional de la cultura física, el deporte y la recreación.

Además, los deportes alternativos también pueden ofrecer oportunidades emocionantes para la investigación y el desarrollo de nuevas técnicas y tecnologías en el campo del deporte y la actividad física. Por ejemplo, es posible investigar cómo los deportes alternativos pueden mejorar la salud y el bienestar de las personas, cómo pueden utilizarse para promover la inclusión social y la diversidad, o cómo pueden utilizarse para abordar los desafíos ambientales y de sostenibilidad. En resumen, los deportes alternativos en una carrera universitaria de pregrado enfocada en el deporte y la práctica de actividad física tienen una relación estrecha y mutuamente beneficiosa. Aprender sobre los deportes alternativos podrá expandir los conocimientos y habilidades en el campo de la cultura física, deporte y recreación, así como proporcionar nuevas oportunidades para la investigación y el desarrollo.

De igual forma, es claro que vincular la formación sobre los deportes alternativos en una Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación debe ser prioritario en la medida que estas prácticas están vinculando cada vez más usuarios, practicantes y espectadores, lo que a futuro podrá generar nuevas oportunidades de negocio y proyección profesional.

Diseño Metodológico⁵:

“La sistematización en el contexto de la recuperación del conocimiento en el aula de clase”

¿Qué es la sistematización de experiencias?

Es necesario aclarar la definición conceptual y las orientaciones metodológicas del ejercicio que dio origen a este documento en sus dos versiones: año 2023, semestres I y II. Según Jara, (2018); este tipo de investigación es entendida como un ejercicio de reconstrucción -en su gran mayoría de tipo escrito- frente a un fenómeno, proceso u otro tipo de situación que es necesario recuperar por su trascendencia y valor en el campo de las ciencias sociales. En este caso específico, se buscó recuperar y sistematizar los principales elementos conceptuales y didácticos vinculados al espacio académico de Deportes Alternativos de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación con el ánimo de construir un módulo de formación básica que apoye el desarrollo del mismo.

Como todo contexto complejo o histórico en el que intervienen diversos actores sociales, educativos, culturales, organizaciones o instituciones particulares, los procesos de sistematización buscan reconocer y recuperar las dimensiones subjetivas y objetivas de la realidad socio histórica, las cuales se evidencian en un espacio o lugar determinado y que se desarrollan a partir de una experiencia, que en este caso es de tipo educativa.

Dicha experiencia, se puede entender como una acción realizada de manera planeada y/o imprevista que genera diferentes percepciones como emociones, sensaciones o interpretaciones de cada una de las personas inmersas en dicho contexto, da cabida a

5 como se indicó anteriormente, este capítulo busca aclarar a los lectores de donde se origina el producto escrito, sin embargo, en la organización del módulo para su publicación, se revisará la pertinencia de incluirlo.

reacciones desprendidas de dicha experiencia, lo cual puede generar relaciones interpersonales entre los sujetos inmersos en la experiencia vivenciada. En este orden de ideas, la experiencia que se requiere sistematizar tiene que ver con todas las acciones de carácter educativo y organizativo que se enmarcan en el curso de Deportes Alternativos que se ha venido llevando a cabo por parte de la Universidad Santo Tomás, Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación.

Recuperando al autor antes expuesto Jara (2018), la sistematización se caracteriza por la acumulación de información con un claro énfasis cualitativo; a partir de realizar acciones de conocimiento, revisión crítica y ordenamiento de dicha experiencia, con el objetivo de contar vivencias personales o colectivas que dieron origen, existencia y reconocimiento social a la experiencia que se va a sistematizar, con el fin de generar un conocimiento educativo que dé pie para mejorar y desarrollar nuevas intervenciones. En este sentido, lo primero que se quiere presentar es un documento orientador del proceso del espacio académico (E.A.) a partir de la experiencia vivida por uno de los docentes que ha dictado el (E.A.), vinculado al conocimiento vivido por otro grupo de estudiantes que vivió la experiencia y acompañados por un asesor de tipo metodológico.

Al igual que con otros métodos y enfoques investigativos, la sistematización de la experiencia se soporta en la elaboración de un proyecto que dé cuenta del fenómeno a organizar y en que esta propuesta es su primer paso. En este sentido, el proceso que da origen a este ejercicio de investigación se conoce como (E.A.) de Deportes Alternativos y recupera las reflexiones hechas por el docente titular.

Metodológicamente, se puede entender que este ejercicio hace parte de: *“una modalidad de la Investigación Acción, y por lo tanto dentro de la investigación es un paradigma sociocrítico que se le realiza a partir del ordenamiento y reconstrucción de la experiencia vivida y este permite descubrir o explicitar sus principales aprendizajes con el fin de cualificarla, compartirla, debatir y aportar al conocimiento a partir de las*

“lecciones aprendidas”. (Cárdenas, Mayorga. 2016, p. 45).

Este ejercicio de sistematización aportará en las siguientes líneas al mejoramiento del programa:

- a. Ofrecer, a futuro, un documento guía que permita apoyar los procesos de la clase de Deportes Alternativos.
- b. Recuperar la información y experiencia vivida por los participantes del espacio académico (tanto docentes como estudiantes) para que se fortalezcan los procesos educativos y de desarrollo del curso.
- c. Por otro lado, es clave recuperar esta experiencia para poder compartirla y buscar su implementación en otros escenarios, tanto a nivel público, como privado.

Producto de este trabajo y según los autores citados previamente Jara (2018), Cárdenas & Mayorga (2016), se espera que esta sistematización de experiencia genere un proceso de reflexión colectiva al interior de los participantes en el proyecto (en especial aquellos profesionales vinculados a la realización y gestión del programa), en torno a la práctica vivida y realizada, de la cual se hace una reconstrucción cronológica de lo ocurrido, buscando realizar un espacio crítico de reflexión que permita generar nuevos conocimientos. Dicho producto permitirá la comprensión de las diferentes acciones que se realizan y orientan el proyecto, lo que generará aprendizajes y conocimiento de manera significativa para todos los individuos vinculados al programa, tanto desde la perspectiva teórica, como desde la práctica.

Recuperando de nuevo el trabajo de Jara. (2018) el equipo de investigación puso en práctica tres acciones que son claves para realizar este tipo de ejercicios [2]:

1. En primera instancia se buscó resolver las siguientes preguntas, desde la perspectiva investigativa: ***¿Qué podemos aprender de esta***

experiencia? ((E.A.) de Deportes Alternativos) ¿Qué enseñanzas nos dejan los deportes alternativos que puedan servir a futuro? ¿Qué características deberá tener el documento que presente esta experiencia? Estas preguntas, que podrían entenderse como las preguntas de investigación, exigen el recuperar la experiencia histórica que se realiza a diario durante las clases, entendiendo que todo ejercicio de enseñanza-aprendizaje ofrece una enseñanza, sin embargo, muchas veces no se estudia esa posibilidad. Para aprender de lo que se hace siempre se tiene que estar dispuesto a cuestionar lo que se realiza, para aprender de ello desde una experiencia propia reflexiva y crítica.

2. Fue necesario asumir una actitud más sensible respecto a dicho proceso. Esto exigió al grupo de trabajo, desarrollar capacidades de percepción y observación sin prejuicios, que implicaron prestar mayor atención a los detalles pequeños, que, a las situaciones de grandes magnitudes, llevando un debido registro de lo que pasa y las diferentes interpretaciones de los acontecimientos vividos. Actividades como participar en las clases del (E.A.) revisar la planeación realizada por el docente y establecer conversaciones con los participantes permitió acceder a datos clave del proceso.
3. Por último, el equipo de investigadores debió realizar procesos de ***análisis y síntesis***. La primera para descomponer cualquier situación con el objetivo de analizar cada suceso y luego unirlas para hacer una comprensión más crítica de lo sucedido.

Descripción de las etapas del proceso6:

La propuesta que se realizó siguió las orientaciones dadas por Jara (1994) respecto a los procesos de sistematización desde la perspectiva metodológica y procedimental. A continuación, se presentan las etapas del proceso y se procede a explicar las acciones realizadas -y por realizar- en dicho proceso, adecuándolas a las necesidades del grupo de docentes directores del proceso:

6 cabe anotar que este apartado del trabajo ha sido común a la totalidad de los productos presentados en este ejercicio investigativo, ya que las diferentes acciones se enmarcan en la dinámica de la Sistematización de la Experiencia. Se hará énfasis en las acciones propias que realizó cada grupo de jóvenes investigadores. Es importante indicar que la totalidad de los equipos del proceso llevaron estas acciones. Sin embargo, algunos grupos se enfocaron en el cumplimiento de algunos objetivos específicos asignados por el investigador principal

Fase	Producto-Responsables
-------------	------------------------------

<p>“Punto” de partida: es claro que no se puede sistematizar lo que no se ha puesto en práctica. En este sentido, el proceso sobre el cual se realizará el ejercicio se conoce como (E.A.) de Deportes Alternativos.</p>	<p>Recuperación elementos claves del (E.A.) y presentación de un documento que sistematice tres de las prácticas deportivas en forma general. Primera propuesta de módulo: Camilo Andrés Morales Suarez Juan José Peralta Moncada Nicolas Vargas Arango 2023-1</p>
<p>Registro de la experiencia: Se hace necesario tener una o varias maneras de acumular información de diverso respecto al proceso a sistematizar: para esto se propone la realización de un ejercicio de seguimiento a partir de diarios de campo, entrevistas, informes, actas de reuniones etc., de lo realizado durante el curso en el periodo 2023- 2. Se solicitará a los estudiantes de la estrategia Ctel (Sofía Fonseca y Camilo Rojas) llevar un registro donde se escribe diario o semanal las actividades desarrolladas en la jornada. En el caso específico de esta propuesta, se está trabajando con instrumentos de diverso tipo: matrices de análisis documental, entrevistas a los diferentes participantes, entre otros.</p>	<p>Proceso realizado por los siguientes estudiantes para 2023-2 Juan Sebastián Espinosa Martínez Brayan Stiven Cuesta Beltrán Sofía Fonseca Rojas Camilo Rojas</p>
<p>Recuperación del proceso vivido por medio de la reconstrucción de la historia, enmarcada en el primer y segundo documento. Se espera que, a partir del ejercicio de sistematización que se haga en el segundo periodo de 2023, se adecúen los elementos clave de la propuesta para su organización.</p>	<p>Proceso pendiente para 2023-2</p>
<p>Reflexión de fondo e interpretación crítica del proceso vivido. Análisis, síntesis e interpretación crítica del proceso, a la luz de los objetivos de la investigación y con el ánimo de responder la pregunta de investigación. En esta fase es clave identificar las tensiones o contradicciones, aprendizajes, los procesos innovadores y los errores que se puedan identificar respecto del proceso, con el ánimo de ofrecer nueva información para futuros procesos.</p>	<p>Proceso pendiente para 2024-1</p>
<p>“Punto” de llegada: producto del proceso de sistematización, se espera la revisión y actualización del documento clave de este ejercicio: el módulo de formación del curso. Se espera que este punto de llegada no sea el final de la experiencia, sino un momento de evaluación y redireccionamiento, con el ánimo de fortalecer aquellos elementos positivos de la experiencia y generar las acciones para la resolución de las problemáticas identificadas.</p>	<p>Proceso pendiente para 2024-1</p>

Desarrollo temático de los deportes algunos alternativos⁷:

Artzikirol

Orígenes

Este deporte alternativo, conocido como Artzikirol, tuvo sus raíces en el municipio de Artziniega, ubicado en España, en 2007. Su creador, José Ramón Rey, un carnicero de profesión y apasionado del deporte, se convirtió en el principal impulsor de esta innovadora actividad en su comunidad. Rey no era un novato en el mundo deportivo; su experiencia en disciplinas como el kárate, el fútbol sala, el atletismo y el frontenis le brindaron una perspectiva única sobre las diferentes modalidades deportivas (Blanco & Amarica, 2012).

Motivado por su deseo de fomentar la actividad física y el espíritu competitivo entre los jóvenes de su entorno, Rey se convirtió en un organizador incansable de actividades extraescolares. Su compromiso y pasión por el deporte lo llevaron a un punto crucial en su vida: la creación de un nuevo juego que fusionaría los aspectos más emocionantes del fútbol sala, el balonmano y el rugby. Así nació el Artzikirol, una combinación ingeniosa de reglas y tácticas que capturaron la esencia de estos deportes tradicionales y las transformaron en una experiencia completamente nueva. (Blanco & Amarica, 2012).

El Artzikirol no solo se convirtió en una opción atractiva para los jóvenes deportistas, sino que también se ganó un reconocimiento en la ciudad de origen de la práctica deportiva. Gracias al incansable esfuerzo y dedicación de José Ramón Rey, este deporte alternativo floreció y se convirtió en una parte integral del tejido social de Artziniega (España) (Ayuntamiento de Artziniega, 2023). Hoy en día, el legado de Rey perdura, ya que continúa su misión de promover el deporte y las prácticas deportivas entre las

⁷ El desarrollo temático de estos dos deportes se construyó a partir de la identificación de estas como claves para presentar a partir del ejercicio de revisión de la clase de Deportes Alternativos hecho con el grupo de trabajo.

generaciones más jóvenes, asegurando así que el espíritu del Artzikirol siga vivo y vibrante en la comunidad (Blanco & Amarica, 2012).

Figura 1
Ilustración del juego



Cortesía: registro (E.A.)deportes alternativos.

El Artzikirol, al ser un deporte alternativo diseñado específicamente para fomentar la actividad física entre los jóvenes, presenta la ventaja de poder practicarse en cualquier lugar que cuente con un terreno plano. Su adaptabilidad a diferentes escenarios se convierte en un rasgo distintivo y valioso, ya que elimina las barreras geográficas y económicas que a menudo limitan el acceso a otros deportes convencionales. Este enfoque inclusivo es uno de los pilares fundamentales del Artzikirol, ya que no discrimina entre estratos socioeconómicos ni géneros; está al alcance de todos, independientemente de su origen o situación (Makoto 71820, 2016).

A pesar de que el Artzikirol no cuenta con el reconocimiento federativo que caracteriza a muchos deportes tradicionales, su estatus como un juego es precisamente lo que lo transforma en un deporte alternativo. Esta naturaleza lúdica y libre de restricciones formales le confiere una flexibilidad única y permite que se adapte a las preferencias y necesidades de quienes lo practican. Esta libertad inherente a su estructura lo convierte en una opción atractiva para aquellos que buscan una experiencia deportiva sin las rigideces asociadas a las competiciones federadas.

Además de su accesibilidad y flexibilidad, el Artzikirol ofrece una serie de beneficios notables. Su componente de velocidad, combinado con la dinámica de juego, lo convierte en una actividad emocionante y entretenida para los participantes. Este aspecto dinámico no solo despierta el interés de los practicantes, sino que también rompe con la monotonía y la rutina de las actividades físicas convencionales. La capacidad del Artzikirol para captar la atención y mantener el interés de los usuarios es fundamental para fomentar la adherencia a la actividad física, ya que ofrece una experiencia fresca y estimulante que se aleja de lo común. En resumen, el Artzikirol no solo es un deporte alternativo; es una puerta abierta a la actividad física inclusiva, emocionante y accesible para todos (Blanco & Amarica 2012).

Ámbito motriz

Este es un deporte de colaboración-oposición, en donde la velocidad y la coordinación son parte fundamental del juego, además de esto, la colaboración y comunicación en equipo. Adentrándose más en el tema, es un deporte alternativo en el cual se ven inmersas las capacidades físicas condicionales y coordinativas.

Se encuentra que Carrillo Linares, Aguilar Hernández & González Blanco (2020) mencionan que las capacidades físicas condicionales son aquellas que están limitadas a obtener y transmitir energía, dentro de estas capacidades se observan:

- Fuerza
- Resistencia
- Flexibilidad
- Velocidad

Y las capacidades físicas coordinativas son aquellas encargadas de regular y direccionar el movimiento, entre estas se encuentra:

- Orientación
- Equilibrio
- Reacción
- Ritmo
- Anticipación
- Diferenciación
- Acoplamiento

Figura 2 y 3
Ilustración de capacidades físicas en el juego



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

Con esto claro, se retoma el punto donde el Artzikirol es un deporte que trabaja dichas capacidades físicas con algunas de sus subdivisiones, tal como coordinación viso- manual, coordinación viso-pedica, velocidad de reacción, entre otras y este, al ser un juego que fomenta la práctica deportiva y la actividad física, permite crear diferentes estrategias lúdicas y pedagógicas que desarrollen la motricidad y las capacidades físicas

Por otro lado, analizando el juego y/o deporte alternativo, se evidencia que en su lógica interna de juego se resalta que la comunicación de los participantes en sus respectivos equipos. Este elemento es fundamental, por lo cual se observa el uso de los praxemas que según Parlebas en el 2008, son elementos del juego que específicamente se enfocan en la comunicación no verbal del jugador que se da por medio de acciones motrices y los gestemas, entendidas como: (una) “clase de actitudes, mímicas, gestos, comportamientos motores realizados con el objetivo de transmitir ya sea una pregunta, una indicación o una orden táctica o relacional por simple sustitución de la palabra” (Parlebas, 2008, p. 155).

La idea central de Parlebas en relación a los juegos se plasma en la siguiente idea: Todo juego de tipo colectivo se organiza a partir de las interacciones motrices que permiten una asociación entre los jugadores. Sobre la trama de las comunicaciones motrices se va a tejer la dinámica sociomotriz del juego. O de manera más clara: La tarea lúdica, la performance deportiva, es de alguna manera la comunicación motriz ella misma (tomado y adaptado de Parlebas, 2008).

Figura 4 y 5

Foto tomada de la clase de deportes alternativos mostrando que es un juego colectivo



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

Ámbito Conceptual⁸

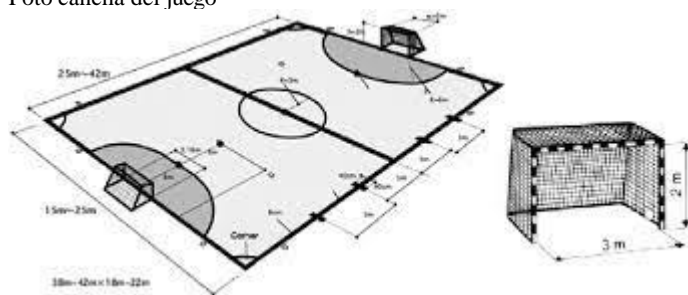
Espacio de juego y reglamento

El Artzikirol Se practica en un campo de fútbol sala o balonmano, con dimensiones que varían desde 36 x 18 m hasta 40 x 20 m. El terreno de juego presenta las siguientes particularidades:

- Una línea divisoria central que separa las dos mitades del campo.
- Una meta de 3 x 2 m.
- Un punto de penalización ubicado a 7 m.
- Un área de 6 m.

Figura 6

Foto cancha del juego



Tomado de google: <https://images.app.goo.gl/cRancQw3yhdXyFS46>

Nota: la cancha se puede adaptar a cualquier espacio plano, solo se delimita con las respectivas medidas

⁸ Tomado y adaptado de: Blanco A., F.J., Amarica L., M. (2012). Artzikirol: una nueva propuesta lúdica para la multiactividad. Diputación Foral de Álava. Servicio de Publicaciones = Araba Foru Aldundia. Argitalpenak Zerbitzu.

<https://munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/001B715A.pdf>

Balón

Se puede jugar con un balón blando, un balón de espuma o con un balón de voleibol de categoría infantil.

Figura 7
Foto balón del juego



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

Jugadores

Compiten dos equipos de 6 jugadores en campo, con un portero por cada equipo. Cada equipo tendrá como máximo 15 participantes disponibles para jugar. Los cambios se pueden hacer continuamente sin que tenga que intervenir el árbitro y sin parar el juego. Los partidos pueden ser mixtos.

Figura 8 y 9

Foto de los equipos de juego



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

Duración del partido

Cada partido consta de cuatro tiempos de 15 minutos cada uno. Entre cada período, hay un receso de dos minutos, excepto entre el segundo y el tercer período, que dura 5 minutos.

Manejo del balón por parte de los jugadores:

- El balón puede jugarse tanto con los pies como con las manos, pero en ningún caso se permite botarlo mientras se tiene control. Cuando un jugador tiene el balón en las manos, puede ser tocado por un oponente, a esto se lo conoce como "tocado". En este caso, el árbitro marcará falta y la posesión del balón se transferirá al equipo o jugador que provocó el contacto o el toque. No se marcará falta si antes de que contrincante efectue un contacto el jugador pasa el balón de las manos a los pies.
- Los goles pueden conseguirse mediante tiros con el pie o la mano, o golpeando el balón con la palma de la mano.
- El jugador que causa un "tocado" será responsable de ejecutar el tiro libre desde el mismo lugar del incidente. El balón no puede ser retenido entre los pies en ningún momento.
- Cuando el balón está en el aire, un jugador puede controlarlo con el pie o la mano, pero una vez que toca el suelo, no puede ser controlado nuevamente con las manos. No obstante, el portero, estando en su área, puede volver a agarrar el balón si este cae al suelo.

- Para tiros libres, saques de banda o saques de esquina, el jugador tiene un límite de seis segundos para realizar la acción.
- Un jugador oponente puede estar en cercanía del jugador que saca, siempre y cuando no cruce la línea.
- El portero no tiene una zona específica del campo; puede actuar como jugador de campo en cualquier momento. Sin embargo, si es tocado con el balón en cualquier parte del campo, se concederá un penalti.
- El portero puede recoger el balón con las manos dentro del área y jugarlo con sus compañeros/as. Sin embargo, fuera del área, como el resto de los jugadores, no puede hacerlo.
- Después de un gol, el portero sacará desde detrás de la línea de fondo, incluyendo su propia portería. El portero se convierte en jugador de campo en cuanto sale de su área. Si el balón sale por la línea de fondo, el portero realizará el saque de la misma manera, excepto desde su propia portería. En cualquier caso, tiene 6 segundos para poner el balón en juego.
- Durante un lanzamiento de penalti, los defensores se posicionarán detrás de la línea de fondo, mientras que los atacantes estarán detrás de la línea imaginaria trazada a 7 metros de la portería.
- Se juegan el saque a un gol y el equipo que hizo el último gol realizará el saque inicial en el primer y segundo período, mientras que, en el tercer y cuarto período, será el equipo contrario el encargado de hacerlo.
- Es posible marcar gol tanto desde un tiro libre directo como desde un saque de banda.

Puntuación

La puntuación en Artzikirol es muy sencilla. Cualquier gol obtenido por medio de jugada, falta o penalti, bien sea con la mano o el pie valdrá un punto.

Faltas de reglamento

Serán consideradas faltas de reglamento las siguientes acciones:

- Utilizar la fuerza, agarrando, golpeando, empujando o haciendo zancadilla al contrario para arrebatarse o mantener la pelota.
- El jugador poseedor del balón no podrá pasarse el balón de una mano a otra en forma de autopase.
- Ser tocado por el contrario cuando se posee el balón.

Roles y acciones de cada jugador

Cada jugador tiene un rol específico y acciones que varían de acuerdo a este, dependiendo de cómo se desempeña, es decir si tiene o no tiene el balón, los roles se dividen así:

Jugador con balón:

- **Lanzador:** Es el encargado de cumplir con el objetivo de hacer gol, ya sea con las manos o con los pies.
- **Pasador:** Es el encargado de realizar los pases de manera precisa y correcta, este papel es fundamental en deportes o juegos conjuntos.
- **Desplazarse con el balón:** esto se puede realizar con manos o pies, pero debe cuidarse de no ser tocado por el jugador contrincante.
- **Pasar de mano a pie el balón:** si se realiza esta acción el contrincante no puede tocar al jugador y si lo hace se genera una falta.
- **Finta:** la idea es confundir al rival y que no sepa si la acción a realizar es un pase, un lanzamiento o ninguna.

Jugador sin balón

Defensor

- **Tocado:** el jugador sin balón que defiende y está próximo al jugador que porta el balón, podrá tocarle y recuperar el balón mediante el saque de una falta. El tocado lo podrá realizar con una mano o las dos, cortando de

esta manera la progresión del contrario.

- **Robo de balón al pie:** cuando el rival esté con la pelota ya sea con las manos o con los pies este podrá hacer el robo del balón.

Atacante

- El compañero que esta sin balón puede ayudar al que lo tiene desde cualquier posición en la que se encuentre, ya sea cerca o lejos.
- Recolocarse en el espacio si no se está cerca del portador del balón: de esta manera generará espacios libres en le libre progresión de sus compañeros facilitando las acciones de los componentes del equipo.

Ámbito actitudinal

El artzikirol es un deporte de comunicación y colaboración constante entre los participantes, ya que en todo momento cambian las situaciones de juego, lo que conlleva a la planificación de diversas estrategias para su correcto desarrollo, también genera inclusión mostrando que se puede jugar en equipos mixtos, masculinos o femeninos y que para poder practicarlo solo se necesita delimitar el espacio y un balón blando, generando que todos, sin importar la condición socio-economica lo pueda practicar (Agirregabiria, M. 2016).

Por otro lado, se entiende que como deporte alternativo fomenta el respeto y promueve una práctica sana y saludable, ya que mejora los niveles de actividad física en los jóvenes. Por otro lado, los autores revisados indican que es una práctica diferente, fuera de lo común. Por ejemplo, en éste se cambia el contacto físico del tackle que tiene el rugby por un toque a la persona que tenga en balón. Es un deporte que se puede realizar en todo tipo de población y al ser de colaboración-oposición permite la comunicación constante y asertiva entre cada participante, al ser también un deporte de conjunto permite que se establezcan relaciones sociales y fortalece de esta manera los valores que se dan desde casa, que se dan desde los entrenadores y que se da en las instituciones educativas. (Agirregabiria, M. 2016).

A nivel general el participante se ve fortalecido en pro al desarrollo o mejoramiento de habilidades que en su momento no son muy notables, gracias a

este deporte alternativo se abre la posibilidad a relacionarse con todo tipo de personas reforzando valores que la gente no siempre encuentra importantes en su desarrollo integral, para entender un poco más acerca de los valores encontramos que según Agirregabiria (2016), se pueden encontrar valores como:

- Respeto
- Juego limpio
- Honestidad
- Confianza
- Fraternidad

Figura 10

Foto se muestra los valores que cada persona siente que los representa



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

Pinfuvote

Orígenes.

El pinfuvote es un deporte el cual tiene su origen en Sevilla en el año 1992 donde un docente de educación física, Juan Lorenzo Roca tuvo una idea para poder innovar y complementar sus clases de voleibol y así mismo poder brindar más oportunidades para aquellos alumnos que tenían unas condiciones físicas más limitadas, la idea del docente fue simplificar las reglas del juego y fomentar la participación de los estudiantes en general. Esta práctica combina características de otros deportes como el ping pong, futbol, voleibol y tenis, a partir de estos es que se recibe el nombre de PIN-FU-VO-TE (Roca & Olmedo, 2015).

Figura 11 Situación de juego



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

De igual manera, esta práctica se clasifica como deporte alternativo teniendo en cuenta la adaptabilidad del espacio y el reducido uso de material, siendo esto una ventaja para tener un desarrollo integral dentro de la formación de los estudiantes, sin importar el grado que estén cursando.

Por otra parte, la práctica de este tipo de deportes trae beneficios a nivel físico y mental, fomentando una inclusión independientemente de si tiene algún tipo de limitación física u otro tipo de característica que tengan los alumnos, de la misma manera, se consigue despertar un interés sobre la práctica deportiva, aumentando la participación y motivación dentro de las clases de educación física (Suárez Riera, & Fernández Río, 2022).

Ámbito motriz

El pinfuvote -como deporte alternativo- está encaminado a mejorar ciertas habilidades en los participantes dentro de las situaciones y estrategias de juego, las cuales incluyen una mejora de comunicación durante el desarrollo del partido, además de crear un juego en equipo, permitiendo una interacción grupal de forma eficiente, apartando del contexto las posibles diferencias que se puedan percibir fuera del campo de juego.

Figura 12



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

Según Suárez Riera, & Fernández Río, 2022, esta práctica deportiva permite desarrollar diversos ejercicios que son beneficiosos para la salud de las personas, en la medida que se vinculan diversas habilidades motoras.

En el caso del pinfuvote se encuentran características importantes como la

toma de decisiones, creación de estrategia, entre otras haciendo que sea un deporte de cooperación y oposición con una resistencia media alta ya que los jugadores deben estar haciendo un recorrido pendiente de no cometer un error durante el partido, y así, cumplir con el objetivo motor del juego (Suárez Riera, & Fernández Río, 2022).

Es importante mencionar que el pinfuvote desarrolla ciertas habilidades en cada participante como es el ejemplo de:

1. Coordinación: El pinfuvote requiere de una buena coordinación tanto viso-manual como viso-pedica, además de un buen manejo del control corporal para poder manejar el móvil de manera correcta.
2. Velocidad: El pinfuvote es una práctica donde el balón puede tomar una dirección aleatoria dentro de cada partido, es por esto que cada jugador debe tener ya sea velocidad de reacción, de desplazamiento o gestual y así evitar perder el punto.
3. Agilidad: El pinfuvote es un deporte en el cual el participante debe estar atento a cada situación, esto requiere de movimientos rápidos e inteligentes para enviar el balón al otro campo, haciendo que sea difícil para el equipo rival responder el ataque.

El pinfuvote incluye tanto habilidades tanto físicas como tácticas y específicas basadas en 4 deportes para unificar todo y así darle vida a esa práctica, además de fomentar valores y un desarrollo personal y grupal que se refleja en las situaciones de juego.



Cortesía: registró (E.A) deportes alternativos.

Ámbito Actitudinal.

En el pinfuvote es importante la cooperación, la comunicación y en general, un buen trabajo en equipo, haciendo de este un deporte que cualquier persona puede practicar ya sea por diversión, salud e incluso competitivamente también, las prácticas deportivas como el pinfuvote son beneficiosas ya que ayudan a las personas a desarrollar habilidades que tal vez no se les facilite dentro de la sociedad, haciendo que la persona pueda sentirse cómoda dentro de los equipos, gracias a que todo se trabaja con un mismo objetivo.

Así mismo esta es una práctica económica el cual no necesita instalaciones en específico permitiendo que la persona que desee practicarla no dependa sino de las ganas al participar, también, es un deporte inclusivo desarrollando la igualdad de género, ya que permite equipos mixtos donde niños, niñas, adolescentes o adultos pueden desarrollar el juego en función de sus habilidades (Hernández-Beltrán, Barranca-Martínez, Gámez- Calvo, González-Coto, Aguilar-Berrocal, Espada, & Gamonales, J. M. 2023).

A nivel general el participante se ve fortalecido en pro del desarrollo o mejoramiento de habilidades, que, en su momento, no son muy notables, gracias

a este deporte alternativo se abre la posibilidad a relacionarse con todo tipo de personas reforzando valores que la gente no siempre encuentra importantes en su desarrollo integral, para entender un poco más acerca de los valores encontramos que según Hernández-Beltrán et al. (2023) se pueden encontrar valores como:

- Respeto: en cualquier deporte el respeto es indispensable para lograr un desarrollo de juego de la mejor manera posible y el pínfuvote no es la excepción, este valor se refuerza en las personas con el objetivo de mejorar el trato y la comunicación a las demás personas presentes dentro del campo de juego como los docentes, árbitros, jugadores y demás participantes que se encuentren en el momento.
- Juego limpio: este valor se hace presente al momento de no justificar las faltas teniendo en cuenta que gracias a ellas se pueden generar discusiones que le den un mal desarrollo al juego es por esto que se fomenta el juego limpio haciendo que cada participante sea consciente y honesto en cuanto a los errores cometidos ya sea de manera grupal como individual.
- Honestidad: la honestidad es la clave para que todo el juego sea justo con cada uno de los participantes haciendo que los mismos tengan la capacidad de reconocer el error en cualquier momento del desarrollo del partido.

Cabe recalcar que los valores son afianzados por parte de los entrenadores, padres de familia y diferentes medios de comunicación que son afines a la persona que practica el pínfuvote.

El ámbito actitudinal en el pínfuvote se basa en los valores y las ganas de los practicantes al momento de desarrollar el juego, ya que esto contribuye a un ambiente deportivamente sano apoyando el desarrollo tanto colectivo como individual sacando lo mejor de cada persona a pesar de los posibles obstáculos que se presentan en la vida de cada una de las personas que practican este deporte alternativo.

Ámbito conceptual⁹.

El pínfuvote como cualquier deporte, cumple con varios aspectos que permiten que sea un deporte integral, formativo y competitivo

Primeramente, se puede hablar de las competencias donde según Suárez Riera, & Fernández Río, (2022) se encuentran las siguientes competencias:

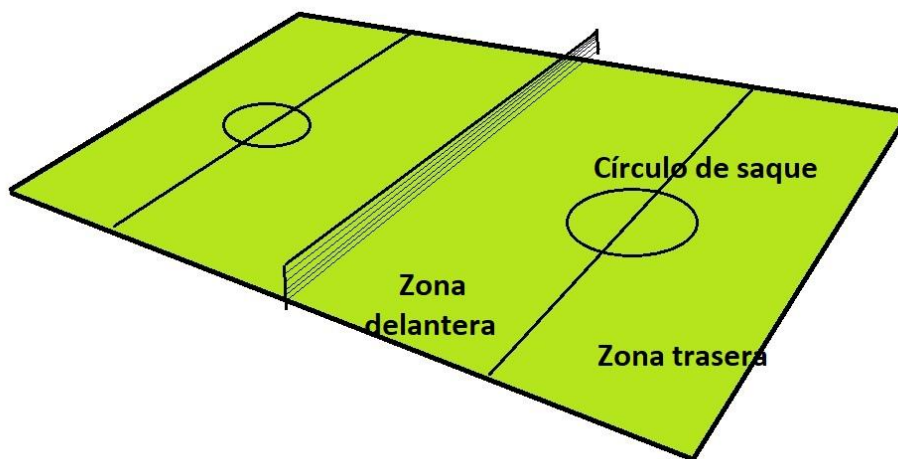
- Lingüística: esta toma una importancia especial ya que tanto al inicio, como en el desarrollo y final del juego los participantes responden a preguntas y situaciones como parte del aprendizaje de los conceptos del deporte.
- Aprender a aprender: esto se da a lo largo de las sesiones, puesto que los practicantes son los principales protagonistas, identificando soluciones a problemas que se presentan durante el partido.

⁹ Tomado y adaptado de: Suárez Riera, A., & Fernández Río, F. J. (2022). Enseñando nuevos deportes a través de la Enseñanza Comprensiva del Deporte: el caso del Pínfuvote. Revista Española De Educación Física Y Deportes, (436(1)). [https://doi.org/10.55166/reefd.vi436\(1\).1026](https://doi.org/10.55166/reefd.vi436(1).1026)

- **Iniciativa y espíritu:** estos se desarrollan en la identificación de situaciones de juego que se pueden presentar y en la búsqueda de soluciones que se adapten a las características del equipo, dando así un apoyo a cada participante, sea cual sea el que tome el mando de las jugadas.

El pinfuvote es un deporte alternativo de colaboración y oposición en donde su principal objetivo es hacer que el móvil rebote dos veces en el campo del rival o que este mismo envíe el balón fuera del campo de juego, así mismo, se conforman equipos dependiendo del espacio en el cual se desarrolle el partido, es decir, si se juega en una pista de pádel o tenis el número de jugadores es de 2 a 4 integrantes, en una cancha de voleibol el número de participantes es de 5 o 6 integrantes, en una cancha de futbol sala los equipos se pueden conformar de hasta 7 jugadores, cabe aclarar que esto se realiza también dependiendo de la dinámica propuesta por el docente a cargo.

Figura 14



Tomado de google: <https://images.app.goo.gl/DVv1LuEfYAkpuRXF8->

Por otra parte, se encuentran unas especificaciones generales para el campo de juego, el terreno se divide por una red de tenis o se puede utilizar una cuerda ubicada a un metro de altura haciendo que el campo se divida en dos, así mismo esos dos espacios se parten también en dos, gracias a una línea que separa a los jugadores atacantes de los defensores y en medio de la línea se ubica un círculo, siendo este el punto desde donde se realiza el saque

Figura 15



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

El pinfuvote cuenta con un **móvil**, el cual, en este caso, es un balón que puede ser ya sea de goma o espuma, tratando de ser manejable de entre 60 y 70 cm para que el contacto de los participantes sea cómodo, evitando posibles lesiones tanto en la piel como en alguna de las articulaciones que se exponen al golpe del móvil.

En este caso se recomienda un balón de voleibol el cual tiene dimensiones similares, además de tener un peso liviano:

Figura 16



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

Para poder jugar el pinfuvote es importante entender cómo se desarrolla, inicialmente el móvil puede ser golpeado con cualquier parte del cuerpo ya sea manos, pies cabeza o cualquier otra parte que permita hacer un buen contacto, pero así mismo, un jugador no puede golpear el balón más de una vez, si no perderá el punto siendo este igual al voleibol.

El punto se conseguirá cuando:

- El balón bote dos veces seguidas en el campo contrario.
- El balón no pase la red que divide el campo.
- El balón salga fuera del campo.
- Un jugador toque dos veces el balón.
- Un equipo haga más de tres golpes entre ellos.

También como en cualquier otro deporte, en este existen sanciones o faltas dependiendo de la situación, por ejemplo.

Faltas antirreglamentarias:

- Invasión en campo contrario.
- Rematar después de un saque sin que exista juego.
- Tocar la red.
- Cambiar un jugador de una zona sin haber finalizado un SET.
- Bloquear un saque del equipo rival.
- Coger o retener el balón.

Faltas Técnicas:

- Manejar un vocabulario indebido ya sea con un integrante del mismo equipo o del equipo rival.
- Dirigirse al árbitro con falta de respeto o palabras fuertes.
- Realizar actos ofensivos el móvil.
- Realizar gestos de insulto o vocabulario indebido hacia el público.

Un partido de pinfuvote tiene una duración de 5 sets donde se pueden conseguir máximo 25 puntos en cada uno de ellos, un equipo gana el partido cuando consiga tres sets ganados, pero si llegase a ser un partido parejo se jugará el quinto set a 15 puntos para así poder encontrar el ganador.

Figura 17



Cortesía: registró (E.A.) deportes alternativos.

Conclusiones y recomendaciones

En primera instancia, es importante indicar que este documento no se encuentra finalizado y en este orden de ideas, las conclusiones que presentamos se generan como parte del proceso de construcción de esta segunda versión:

Metodológicamente, este documento hace parte de un proceso de sistematización que aún no se encuentra finalizado, en este sentido, se hace la recomendación de vincular mayor cantidad de materiales didácticos que apoyen y fortalezcan la publicación del módulo: videos de las clases, algunos materiales hechos por los estudiantes serían claves al momento de complementar la elaboración de este módulo.

Por otro lado, aunque se hace una revisión de documentos y textos clave, es claro que aún hay una ausencia de desarrollos conceptuales sobre estos deportes. De hecho y en la propuesta del módulo, el ámbito actitudinal es un aporte concreto al desarrollo del módulo y la reflexión de los deportes al interior del curso de Deportes Alternativos. Por esto, se recomienda que para futuros procesos, se amplíe más sobre la relación entre la práctica deportiva y el fomento de los valores asociados a cada deporte.

Siguiendo con este razonamiento, se encuentra una falencia, tanto a nivel interno del programa, como a nivel nacional, respecto a la construcción de textos de tipo educativo alrededor de este tipo de temáticas, en este sentido, será necesario aprovechar la realización del próximo curso de deportes alternativos para complementar la información presentada en este segundo módulo, en especial lo relativo a la recolección de información gráfica: fotografías, videos, etc., que apoyen la labor educativa.

También, recomienda revisar la posibilidad de vincular otro tipo de prácticas deportivas que, a futuro se puedan convertir en nuevos módulos de formación.

Es importante indicar en este punto, que la información que se presenta en este primer ejercicio deberá ser revisada por evaluadores externos que tengan formación, experiencia y apropiación, no solo de los componentes propios de la dinámica educativa, sino también de haber vivido la experiencia de orientar este tipo de cursos, para poder generar aportes significativos para la construcción del módulo.

A pesar de que el nivel conceptual, esta propuesta busca aportar a la construcción de materiales de formación e información sobre los deportes alternativos, reconocemos la necesidad de ampliar mucho más en la conceptualización sobre estos temas.

Referencias

Agirregabiria, M. (2016). Artzikirol, el deporte escolar perfecto para la igualdad. [blog personal]. <https://blog.agirregabiria.net/2016/05/artzikirol-el-deporte-escolar-perfecto.html>

Ayala, E. (2012). Los deportes alternativos y la importancia que tienen para el profesional de cultura Física, deporte y recreación. *Revista de Investigación: Cuerpo, Cultura y Movimiento*. 2(3 - 4), 99–114. <https://doi.org/10.15332/s2248-4418.2012.03-4.06>

Ayuntamiento de Artziniega (2023). Artzikirol, el deporte de Artziniega. Página del Ayuntamiento de Artziniega. <https://artziniegakoudala.eus/es/municipio/artzikirol-el-deporte-de-artziniega>

Blanco A., F.J., Amarica L., M. (2012). Artzikirol: una nueva propuesta lúdica para la multiactividad. Diputación Foral de Álava. Servicio de Publicaciones = Araba Foru Aldundia. Argitalpenak Zerbitzu. <https://munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/001B715A.pdf>

Castaño Ruiz, J., & Mateos Delgado, F. (2006). “Los juegos polivalentes, recreativos y alternativos”. [Versión Online]. https://nanopdf.com/download/los-juegos-polivalentes-recreativos-y-alternativos_pdf

Cárdenas B, A. Mayorga F, E. (2016). Sistematización de experiencias significativas de los centros de interés deportivos, en el marco del festival de centros de

interés (FECl) programa 40x40 de la Secretaría de Educación del Distrito.

Tesis de Maestría. Universidad Libre.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/8256>

Carrillo Linares, E., Aguilar Hernández, V. & González Blanco, Y. (2020). El desarrollo de las capacidades físicas del estudiante de Mecánica desde la Educación Física. Mendive. Revista de Educación, 18(4), 794-807.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962020000400794&lng=es&tlng=es.

Fernández Murcia, A.; González López, M; Ruiz García, MA. (2022); Utilidad de la práctica del Jugger como recurso coeducativo y de transformación social.

http://quadernsanimacio.net/ANTERIORES/treintaicinco/index_hm_files/Utilidad.Jugger.pdf

Ferreira de Barros, D. (2015). Deportes de riesgo: historia del parkour y las características de sus participantes. EF Deportes.com. Revista digital. Buenos Aires, 20

(212). <https://www.efdeportes.com/efd212/deportes-de-riesgo-historia-del-parkour.htm>

Fundación Fútbol para el Desarrollo (2023). Fundación Fútbol para el Desarrollo, página oficial. <http://www.fundacionfude.org.ar/futbol-callejero/>

Hernández-Beltrán, V., Barranca-Martínez, J. M., Gámez-Calvo, L., González-Coto, V. A., Aguilar-Berrocal, M., Espada, M. C., & Gamonales, J. M. (2023). Análisis del Pinfuvote como nuevo deporte alternativo para el área de Educación Física (Analysis of the Pinfuvote as a new alternative sport for the field of Physical Education). Retos, 48, 178-189. Recuperado de: <https://www.researchgate.net/profile/Victor-Hernandez->

[Beltran/publication/367655491_Analysis_of_the_Pinfuvote_as_a_new_alternative_sport_for_the_field_of_Physical_Education/links/63da30bec465a873a2751015/Analysis-of-the-Pinfuvote-as-a-new-alternative-sport-for-the-field-of-Physical-Education.pdf](https://www.beltran.com/publication/367655491_Analysis_of_the_Pinfuvote_as_a_new_alternative_sport_for_the_field_of_Physical_Education/links/63da30bec465a873a2751015/Analysis-of-the-Pinfuvote-as-a-new-alternative-sport-for-the-field-of-Physical-Education.pdf)

Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias práctica y teoría para otros mundos posibles. Primera edición en Colombia.* Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano CINDE.

<https://cepalforja.org/sistem/bvirtual/wp-content/uploads/2019/09/La-Sistematizaci%C3%B3n-de-Experiencias-pr%C3%A1ctica-y-teor%C3%ADa-para-otros-mundos-posibles.pdf>

Makoto 71820 (19 marzo 2016). Artzikinol castellano-video presentación oficial. [video]. <https://www.youtube.com/@makoto-iy6jp>

Muñoz, D. (2010). Propuesta de un deporte adaptado: el pinfuvote. *EFdeportes.Revista Digital. Buenos Aires, 15 (148).* <https://www.efdeportes.com/efd148/propuesta-de-un-deporte-adaptado-el-pinfuvote.htm>

Parlebas, P. (2008). Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz (Vol. 36). Editorial Paidotribo. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vxDwXPRBnuoC&oi=fnd&pg=PA3&dq=praxiolog%C3%ADa+motriz+parlebas&ots=mdib7wUJ8j&sig=UVZQq6nli1rF5x9nix2g7hlg0DI>

Pardo, O. (año). El pinfuvote en Educación Física: una respuesta educativa. *Mundo entrenamiento [página Web].* <https://mundoentrenamiento.com/pinfuvote-en-educacion-fisica/>

Red Bull (16 abril 2023). Skate Tales. Página oficial Red Bull. Red Bull. <https://www.redbull.com/co-es/shows/skate-tales>

Roca, J., Olmedo, J (2015). PINFUVOTE: un nuevo deporte fusión para una realidad educativa diversa. *EFdeportes*. Recuperado de: [PINFUVOTE: un nuevo deporte fusión para una realidad educativa diversa \(efdeportes.com\)](https://www.efdeportes.com/2015/11/pinfuvote-un-nuevo-deporte-fusion-para-una-realidad-educativa-diversa/)

Suárez Riera, A., & Fernández Río, F. J. (2022). Enseñando nuevos deportes a través de la Enseñanza Comprensiva del Deporte: el caso del Pinfuvote. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, (436(1)). [https://doi.org/10.55166/reefd.vi436\(1\).1026](https://doi.org/10.55166/reefd.vi436(1).1026)

[Enseñando nuevos deportes a través de la Enseñanza Comprensiva del Deporte: el caso del Pinfuvote | Revista Española de Educación Física y Deportes \(reefd.es\)](https://www.reefd.es/revista-espanola-de-educacion-fisica-y-deportes/enseñando-nuevos-deportes-a-traves-de-la-enseñanza-comprensiva-del-deporte-el-caso-del-pinfuvote/)

Virosta M., A. (1994). Deportes Alternativos. Gymnos.

Bibliografía completa del módulo:

Armenteros, M., Abreu, F., Hidalgo, L. (2022). Tendencias contemporáneas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una mirada desde el tiro con arco. *Revista Científica Especializada en Ciencias de la Cultura Física y del Deporte*. Vol. 19, No. 52, pp.179-188. <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/841/2600>

Barbero Álvarez, J. C. (2000). Los Juegos y Deportes Alternativos en Educación Física. e-Motion Revista de Educación Motricidad e Investigación. Universidad de Huelva, España.

https://www.researchgate.net/publication/331676202_Los_deportes_alternativos_en_el_ambito_educativo

Buitrago, W. (2012). Diseño e implementación de estrategias didácticas desde la logica interna de la acción motriz para el desarrollo motriz y cognitivo de los niños de 6 y 7 años en la escuela de formación deportiva. *Universidad Libre de Colombia. [Tesis de grado]*

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/9079/PROYECTO%20CORRECCIONES%20FINALES%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De Oliveira, S., Pinto, J., Araujo, A. (2015). Praxiología motriz y tiro con arco indígena: breve estudio en pueblos indígenas de la amazonia. *acción motriz*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6324694>

Ferraz Dobarro, M. (2006). Trabajo social y convivencia escolar: apuntes para una intervención eficaz. *Servicios Sociales y Política Social*, 76, 87-101.

<https://www.serviciosocialesypoliticassociales.com/trabajo-social-y-convivencia-escolar-apuntes-para-una-intervencion-eficaz>

Francino, G., Jiménez, S., Coloma, C., Delgado, D., Verdugo, D. (2020). Efectos de un programa de ejercicios de control postural en el equilibrio corporal y precisión de lanzamiento en tiro con arco en categoría infantil y cadetes. *Retos nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7243281>

Garcés, J., Sánchez, J. (2016). La enseñanza de tiro con arco en la

iniciación deportiva. *Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granada* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210836>

González de los Reyes, Y. (2022). *Praxiología motriz y biomecánica deportiva en los deportes de colaboración y oposición*. Ediciones USTA. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/48505>

Gonzales, L., Lara, D., Cabrera, D., Orozco, N., Montoro, R. (2018). Caracterización de la actividad competitiva en el tiro con arco. *Universidad de Sancti Spiritus* José Martí Pérez.

<https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/view/995/554>

Hakusi, B. (2007). Zen en el arte del tiro con arco. *Kier*. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=0WuhmFwV2hQC&oi=fnd&pg=PA7&dq=tiro+con+arco+deporte&ots=M5Ofhj21uE&sig=x1JYptQIJTFQggqf0GafOiL_5ak#v=onepage&q=tiro%20con%20arco%20deporte&f=false

Ibarrola, D. S. (septiembre 2019) Acerca del asociacionismo y los deportes alternativos: el quidditch argentino ATHLOS. *Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte* Vol XVIII– Año VIII. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7086790>

González, A. (2007). Arco para escuelas de tiro con arco en Chile. *Universidad de Chile*. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/113592>

Ledesma, D. (2008). Historia, Metodología y Salud vinculadas al tiro con arco. *Revista de Ciencia y Tecnología en Cultura Física*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6174091>

Méndez Giménez, A. (2018). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física*.

Barcelona:

Paidotribo.

<https://mundoentrenamiento.com/intercrosse-en-educacion-fisica/>

Murcia Hernández, Y., & Ivette González, C. (2012). Deporte alternativo para el fomento de la convivencia escolar. “una experiencia en el IED San Isidro Sur sede A.

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2700/TE-15408.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salazar, M. (2001). Tiro con arco como actividad recreativa. *Librerías deportivas Esteban*

San

Z.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MwsMawylYQYC&oi=fnd&pg=PA3&dq=lugares+en+tiro+con+arco&ots=32l1YQ4XE4&sig=319UJhbMbfB5ojeiKZBOl3awN6Y#v=onepage&q=lugares%20en%20tiro%20con%20arco&f=false>

Sánchez, C. (2020). El lanzamiento de tiro con arco a través del análisis global del movimiento en actividades extraescolares desarrolladas en un campamento educativo para 3º ciclo de educación primaria. *Universidad de Valladolid*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/45275>