

Los deportes alternativos y la importancia que tienen para el profesional de cultura Física, deporte y recreación*

*Edward Ayala Noy***

Recibido: 22 de septiembre de 2013

Revisado: 30 de octubre de 2013

Aceptado: 5 de diciembre de 2013

Resumen

El presente artículo pretende mostrarles a los estudiantes y profesionales de Cultura Física, Deporte y Recreación la importancia que tienen los deportes alternativos en el ámbito laboral; hay que reconocer que no solo el mundo avanza a pasos agigantados, sino también todas las manifestaciones que se encuentran inmersas en él, como el deporte, específicamente los deportes alternativos, que han evolucionado muy rápido a nivel tecnológico, administrativo, social, cultural, y ambiental. Aunque en la actualidad se encuentra poca bibliografía sobre los deportes alternativos (floorball, indiana, shuttleball, ultimate y bádminton), hay que reconocer su existencia y el surgimiento de otros nuevos, lo que le exige al profesional de Cultura Física tener conocimiento sobre ellos, con el fin de ser competitivo frente a los profesionales en deporte de instituciones europeas y norteamericanas.

Palabras clave: deporte extremo, deportes urbanos, ecoaventura, ecoturismo, DUNT, tribus urbanas, parches, Sk8, *traceur*, BMX, *parkour*.

* El presente artículo nace de reflexiones personales, revisión documental y el papel que puede llegar a desarrollar el profesional en Cultura Física, Deporte y Recreación en las nuevas tendencias deportivas que hacen parte de nuestra sociedad actual.

** Profesional en Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás, aspirante a la Maestría en Actividad Física para la Salud, docente de Deportes Alternativos de la Universidad Santo Tomás. Correo electrónico: edgioayalanoy@gmail.com

Alternative sports and their importance for the physical culture, sports and recreation professional

Abstract

This article aims to show students and Physical Culture, Sports and Recreation professionals the importance of alternative sports in the working environment; it should be acknowledged that not only is the world moving on fast, but also all events immersed in it, such as sports, specifically alternative sports, which have evolved very quickly at a technological, administrative, social, cultural and environmental level. Although today there is little literature on alternative sports (floorball, indiana, shuttleball, ultimate and badminton), it must be acknowledged their existence and the emergence of new ones, which demands from the Physical Culture, Sports and Recreation professional to have knowledge about them, in order to be competitive with sports professionals in European and North American institutions.

Keywords: extreme sports, urban sports, eco-adventure, ecotourism, DUNT, urban tribes, gang, Sk8, Traceur, BMX, Parkour

Introducción

Los deportes alternativos surgen en España como resultado de la preocupación de los educadores físicos por renovar los programas académicos en la educación física de los colegios en la década de los noventa, para lo cual se generaron una serie de seminarios, considerados como espacios de reflexión y discusión; en ellos se elabora el programa de deportes alternativos (2000), el cual, dos años más tarde, se denominó juegos y deportes alternativos.

Los juegos y deportes alternativos seleccionados en ese entonces apuntaban a ser deportes “de por vida”, es decir que se pudiesen practicar a

cualquier edad, “de familia”, para que se fortaleciera el vínculo entre adultos, jóvenes y niños, y “de tiempo libre”, con el fin de promover las actividades recreativas ejecutadas en sitios que no requirieran de un espacio o infraestructura específica, además de utilizar escenarios como playas, parques naturales o simplemente el patio de la casa.

Esta idea tuvo gran aceptación en la población 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. Actualmente, se encuentran libros y artículos que hablan sobre la caracterización de deportes alternativos como la *indica*, 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.

Al dar una mirada a los programas académicos y proyectos distritales, con respecto a los deportes alternativos mencionados, se observa un desconocimiento en la gran mayoría de docentes, estudiantes y directores de entes estatales y privados. Según Joan Ortí Ferreres (2004), el motivo por el que los deportes alternativos tienen una aparición tardía en el marco escolar se debe al desconocimiento del profesorado.

Ahora bien, las fuentes bibliográficas sobre el *ultimate*, el *floorball* y la *indica* pertenecen a la década de los noventa y en algunos casos al 2004, es decir, alrededor de catorce años presentes en el entorno social y cultural del mundo, en donde solo se ha caracterizado a los deportes alternativos mencionados; entonces surge la pregunta: ¿qué pasa con los demás deportes surgidos en las últimas décadas?, teniendo en cuenta que un deporte alternativo no se halla sujeto a los círculos tradicionales y que los escenarios reciben un uso distinto para el que fueron diseñados.

Si las personas se detienen tan solo un momento a mirar la arquitectura de las ciudades, apreciarán que los jóvenes y los niños utilizan sus espacios de formas diferentes; por ejemplo, las escaleras, las barandas, los muros, las sillas, diseñados para caminar, delimitar zonas y proteger la propiedad privada y pública cumplen otra función: son el escenario de juego para los *skaters* (jóvenes en patineta) y *bikers* (jóvenes en BMX), quienes se deslizan por las barandas y las sillas de concreto de los parques; por otro lado, los *traceurs* (practicantes de *parkour*) saltan sobre muros y paredes ejecutando movimientos fluidos y elegantes. Ahora bien, se puede ver que

las zonas rurales y selváticas, usualmente destinadas para cultivos y reservas naturales, se utilizan para practicar *down hill*, *treeking*, torrentismo, *rafting*, *espeleísmo*, canopin, *kite buggy*, *sunfish*, entre otras.

Este fenómeno ha crecido a un ritmo acelerado, debido a que los jóvenes quieren vivir al límite llevando sus cuerpos a niveles de adrenalina muy altos, pues en la mayoría de tales actividades existe alto riesgo de caídas, raspaduras y fracturas.

La aparición de este fenómeno, que se podría entender como una demanda en un sector determinado, obliga a que nazca una oferta, un efecto de acción-reacción; entonces surgen programas como ecoaventura, ecoturismo, deportes urbanos, deportes extremos, modalidades extremas no convencionales, cada uno con una serie de actividades aún desconocidas por muchos. Al escuchar los nombres de dichas actividades es muy común que las personas hablen de su novedad, pero, ¿son realmente nuevas? Hay unas que sí y otras que no. Es común oír que el *skate boarding*, el BMX, el *roller aggressive* y el *parkour* son modalidades nuevas, pero resulta que esto no es verdad, pues, tomando como referencia a Europa y a Estados Unidos, estas tres modalidades tuvieron sus inicios en la década de los setenta del siglo pasado, y en Colombia se cuenta actualmente con tres generaciones en *skate* en BMX y en *roller*; sin embargo, las personas que nunca las han escuchado afirman que son recientes.



Figura 1: Team Xtreme Box Park S.A.S Deportes Urbanos

Entre las nuevas modalidades deportivas se encuentra el triciclo speed o triciclo de derrape; hace menos de tres años se empezó a practicar en Medellín y apenas se está conociendo en Bogotá. Consiste en descender a grandes velocidades por una pendiente haciendo derrapes en un triciclo y a velocidades hasta de 90 km/h. El triciclo es una modificación del triciclo normal que utilizan los niños, las llantas traseras se remplazan por unos rodillos anchos y de menor diámetro para tener una base de sustentación más amplia, el chasis es más largo y el asiento es muy bajo casi pegado al piso. Así nace un nuevo término: “los deportes de inercia”; si en Colombia se habla de deportes de inercia seguramente muchos no van a entender, y si el mismo tema se lleva a los entes deportivos y educativos seguramente van a decir que no pertenecen al Sistema Nacional del Deporte y que no están federados; pero, ¿qué pasa si se da una mirada a nivel internacional?



Figura 2: (*Drif trikes*) triciclos de derrape.

Tomado de <http://www.zonagravedad.com>

En España existe la Federación de Deportes de Inercia. Esta es una organización sin ánimo de lucro, de ámbito nacional, que engloba, normaliza y regula la práctica de deportes de descenso sobre ruedas mediante vehículos que carecen de mecanismo de propulsión; nació en 2005 como demanda de un grupo de organizadores de carreras de este tipo ante la necesidad de un seguro colectivo para los pilotos, la ausencia de un reglamento técnico

uniforme para todas las pruebas del territorio nacional y la carencia de una normativa técnica que homologase las diferentes categorías.

Esta organización realiza diferentes actividades, como:

1. Promoción y difusión de los deportes de inercia a través de todos los medios a su alcance, en todo el territorio nacional.
2. Difusión de su existencia entre todas aquellas entidades organizadoras de pruebas de este tipo con el fin de poder aportarles valor añadido.
3. Asesoramiento y apoyo a los organizadores que deseen realizar una prueba federada.
4. Organización de un *open* de España, circuito de carreras puntuables a lo largo del territorio nacional, con premios finales para cada categoría.
5. Organización de un campeonato de España, prueba de un día que dilucida el campeón de España de cada categoría.
6. Organización de una carrera de campeones, prueba que cierra la temporada y en la que compiten los mejores pilotos nacionales frente a expertos internacionales.

Por otro lado, en Colombia los deportes de automóviles con propulsión tienen federación, como el automovilismo, respaldado por la Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo (FCAD), realizan eventos importantes como el Campeonato Nacional de Tractomulas, las Seis horas de Bogotá y el Shell Helix TC 2000; aquí también están presentes los deportes alternativos, pues en 2012 se retomó la iniciativa de realizar la copa Naspal, que consiste en realizar *rally* en zonas rurales de Colombia.



Figura 3: Rally Oicata Copa Naspal.

Tomado de Grupo Xtreme Box Park S.A.S

Como se puede ver, en Colombia estos deportes actúan bajo una federación y hacen sus propios eventos en un nicho cerrado, es decir, solo para autos de cuatro ruedas. ¿Y qué ocurre en el sector internacional?

Los X-Games son unas olimpiadas de deporte extremo que se realizan cada año en Los Ángeles, California, y actualmente se preparan para la versión 19. Ellas acogen a los mejores competidores de todo el planeta y mezclan los deportes urbanos con el automovilismo y motociclismo.



Figura 4: Imagen de los X-Games. Tomado de <http://www.ESPN X-Games.com>

Los X-Games no pertenecen a ninguna liga o federación, sino al canal deportivo ESPN; en esta competencia se presenta como gran atracción el *skate boarding* en las modalidades *street*, *vert*, *big air* y *park*; el BMX en las modalidades *park*, *street* y *vert*; el *motocross* en velocidad, estilo, *step up* y *best twip*, y el *Rally* de autos.



Figura 5: *Rally* de autos. Tomado de <http://www.ESPN X-Games.com>

En esta competencia se observa que los deportes que en nuestro país están federados se mezclan en un solo evento con los que se conocen como deportes no convencionales.

Por otra parte, es importante mencionar que no se necesita ir muy lejos de Colombia para ver este fenómeno, pues en Brasil el *skate boarding* es el segundo deporte más importante después del fútbol; además, se organiza el mundial de *skate boarding*. Brasil cuenta con uno de los medallistas más importantes de los X-Games en *skate boarding*, Pedro Barros, quien ganó su primera medalla a los 14 años en la versión 16 de los X-Games dejando atrás los *skaters* más experimentados.

Argentina y Chile también tienen mucho terreno avanzado en estas modalidades deportivas, pues programas como Gravedad Zero promueven el *skate boarding*, el BMX y el *snow boarding*, ya que su condición climática les facilita esta práctica.

En el caso de Colombia, los sectores privado y público han hecho esfuerzos por avanzar en la promoción de las nuevas modalidades deportivas; un ejemplo del sector privado es el evento Urbania Snickers patrocinado por la marca Snickers, en el que se realizan competencias en BMX, *skate boarding* y *roller blade*, acompañado de concursos de bandas musicales y arte grafiti, actividades articuladas al estilo de vida de estas modalidades deportivas.



Figura 6: Urbania Snickers 4 2010.

Tomado de Edward Ayala.

El sector público también ha hecho intentos importantes para promover las nuevas modalidades deportivas; un ejemplo fue el ya extinto Santander Extremo, que tenía figuras públicas importantes como Pirry para su divulgación, e involucraba actividades como BMX, *down hill*, *skate boarding*, escalada, *treking*, entre otras. Su final se debió a que no se destinaron más recursos económicos por parte de la Alcaldía y llegó a su final en 2010.

En Bogotá, el Instituto Distrital para la Recreación y el Deporte (IDRD) inició sus esfuerzos con la Casa del Deporte Extremo, la que no duró mucho abierta, además surgieron algunos proyectos de acuerdos e iniciativas para la inclusión de las nuevas modalidades deportivas en las políticas públicas de recreación y deporte. Actualmente, estos proyectos e iniciativas siguen vigentes, se creó el programa Deportes Urbanos y Nuevas Tendencias (DUNT) que tiene como objetivo fortalecer el desarrollo, el crecimiento y la evolución de las escenas deportivas urbanas a partir del apoyo y liderazgo en procesos deportivos y socioculturales relacionados con cada comunidad.

Teniendo en cuenta el objetivo del programa DUNT, se evidencia que hay un término importante: “deportes urbanos”, que se define como todos aquellos deportes de riesgo controlado, sin reconocimiento deportivo y por fuera del Sistema Nacional del Deporte, relacionados con las actividades de ocio y con algún componente deportivo, cuya práctica está sujeta a espacios y condiciones dadas por la urbe. El DUNT cuenta con una clasificación de los deportes urbanos, se encuentran catorce diferentes, como: *skate*, *parkour*, *roller*, *roller derby*, *roller freestyle*, *long board*, *soccer freestyle*, escalada, *ultimate*, BMX, *capoeira*, carreras de aventura, *bike polo* y *mountain board*.

De acuerdo con la anterior clasificación, hecha por el programa DUNT del IDRD, surgen varias preguntas:

1. Si la práctica de los deportes urbanos está sujeta a espacios o condiciones dadas por la urbe, ¿por qué se incluye solo el término escalada? Hay que tener en cuenta que la escalada se hace en montañas, roca, y en espacios *indoor* como el caso de gran pared; es necesario especificar el tipo de escalada que se incluye como deporte urbano.
2. Anteriormente se habló de la existencia de la Federación de Deportes de Inercia (FDI) y dentro de ellas el *long board*. ¿Será que el DUNT no

sabe de la existencia de esta federación? ¿O será que la conocen pero no su clasificación?

3. En la clasificación se incluyen las carreras de aventura, pero, ¿acaso estas no pertenecen a los deportes de aventura o a lo que comúnmente se conoce en el mercado como ecoaventura?
4. Desde la cultura física, la *capoeira* es un arte marcial inmerso en otra clasificación que no son los deportes urbanos; entonces, ¿por qué es considerado por el DUNT como un deporte urbano? Así se pueden seguir haciendo muchas más preguntas sobre la dificultad de definir y clasificar las nuevas modalidades deportivas y que tienen mucha afinidad con la afirmación de Ortí Ferreres (2004) sobre que el desconocimiento de las nuevas tendencias deportivas lleva a su aparición tardía en el marco escolar.

Si se hace un alto en el camino para analizar esta situación, se podría comparar el estado actual de las nuevas modalidades deportivas en Colombia con el que llevan países como Estados Unidos y los europeos, la diferencia es abismal; sin embargo, pensar en las posibles soluciones para el proceso local no es un trabajo tan difícil, pues se puede convertir una debilidad en una oportunidad acudiendo a la experiencia que tienen otros países. Se podría empezar por consultar por qué estos países son tan fuertes en los deportes extremos. Una razón es que existe un engranaje perfecto entre la industria, el nivel deportivo y la academia, un ejemplo es la Universidad de Southampton, Inglaterra, que ofrece un programa de pregrado llamado Extreme Sports Management (Administrador en Deportes Extremos), con especialización en *skate boarding*, BMX, patinaje y deportes acuáticos, como el surf. Este programa está catalogado como un área de estudio que parte de la experiencia existente en la Universidad con respecto a los deportes extremos, aventuras al aire libre, deportes acuáticos y la naturaleza cambiante de las experiencias de ocio en la sociedad actual; además, ofrece estudios de gestión contextualizados a través de experiencias relevantes en el mundo de los deportes extremos, para que los estudiantes desarrollen habilidades clave de empleabilidad y sean competitivos en el mercado.

La empleabilidad del programa tiene una gran credibilidad debido a que Southampton Solent University ha tenido una estrecha relación con

la industria durante muchos años y ha estado involucrada en una serie de trabajos de investigación con entidades deportivas de Inglaterra.

Ahora bien, en Alemania se encuentra la empresa que fabrica las rampas más sofisticadas del mundo y que a su vez se venden al evento más importante y millonario del mundo de los deportes extremos. En los X-Games, esta empresa ha llegado a un nivel tan alto que para la construcción de sus rampas utilizan unas normas DIN Norming Group, que ayudan a construir rampas con calidad de altos estándares.



Figura 7: Mega rampa para X-Games.

Tomado de <http://www.gramps.com>

Si bien este es un gran ejemplo de la industria en los deportes extremos, no es el único, pues existen más como la marca Go-Pro, empresa dedicada a fabricar cámaras portátiles de alta definición para captar los movimientos más extraordinarios hechos por los deportistas extremos; además, actualmente patrocina a los mejores *bikers* y *skaters* en los X-Games.

Debido a la buena articulación entre academia e industria, el nivel deportivo de los jóvenes crece rápidamente pues tienen escenarios a la mano y herramientas tecnológicas que les permiten disfrutar al máximo los deportes

extremos y llevar las habilidades a un nivel que sobrepasa notablemente a los deportistas de nuestro país; pero hay que tener en cuenta que no solo se necesita de escenarios, las mejores bicicletas y la mejor indumentaria. Hay algo escondido en cada ser humano estrechamente relacionado con la práctica de los deportes extremos: el gen G4DR, ubicado en el cromosoma 11, es el más largo del ser humano y tiene conexión con el sistema límbico y la corteza cerebral, los encargados de las emociones fuertes y las sensaciones de placer en el organismo humano. Según algunas investigaciones, se afirma que los que poseen dicho gen desarrollado están predispuestos a disminuir el miedo y llegar al punto de no importarles el daño sufrido, es decir, la sensación de miedo es casi que una necesidad para estos individuos.

En Colombia no se tiene una infraestructura tan novedosa ni una industria tan desarrollada, ni tampoco un programa de pregrado como el de la Universidad de Solent, pero se cuenta con lo más importante: los deportistas, estos aguerridos jóvenes que a diario buscan la manera de promover las nuevas modalidades deportivas, que muy seguramente tienen desarrollado el gen G4DR, y es aquí en donde comienza el trabajo para los profesionales de cultura física y áreas afines al deporte.

Al tener la materia prima, los deportistas, nace una demanda y por ende obliga a que nazcan ofertas que actualmente se brindan por varios medios, como las políticas públicas, los almacenes de ropa, los almacenes de accesorios e indumentaria. Al existir una oferta se abren nuevas oportunidades de empleo que deben aprovechar los profesionales de cultura física. Surge entonces la pregunta: ¿en qué se puede desempeñar un profesional de cultura física en el campo laboral de las nuevas modalidades deportivas? Actualmente, hay varias opciones; el programa DUNT está creciendo, lo que quiere decir que a diario se crean programas y proyectos dirigidos a las nuevas modalidades deportivas, que se ejecutan en todas las localidades de Bogotá. Dichos programas y proyectos tienen como regla contratar profesionales en cultura física y áreas afines al deporte, en cargos para monitores y coordinadores de proyectos.

Por otro lado, existen convocatorias que invitan a los ciudadanos a presentar propuestas novedosas en deportes extremos, premiadas con incentivos económicos del Estado, y quién más que un profesional de cultura física para presentar estas propuestas con un alto grado de calidad. Además,

para evaluarlas también se contratan profesionales en deporte, quienes se encargan de leerlas y finalmente seleccionar los ganadores.

Teniendo en cuenta este crecimiento a nivel distrital, un profesional de cultura física debe tener competencias que le permitan diseñar, ejecutar y dirigir programas en el campo de las nuevas modalidades deportivas, ya sea en deportes urbanos, ecoaventura, deportes extremos de agua, aire o tierra.

El espacio académico de deportes alternativos brinda las herramientas necesarias para que un profesional de cultura física pueda laborar en el campo de las nuevas modalidades deportivas; en el segundo periodo de 2012 los estudiantes de Cultura Física que tomaron el espacio de deportes alternativos adquirieron conocimientos sobre las nuevas modalidades deportivas y la importancia que tienen para su crecimiento profesional.



Figura 8: Práctica de biatlón, Campus San Alberto Magno

Deportes como biatlón, *skate boarding*, BMX, *long boarding*, *bike polo*, entre otros, se han desarrollado por primera vez en la Facultad de Cultura Física con el fin de fortalecer las competencias de los estudiantes y responder de esta manera a las necesidades presentes en el mercado.



Figura 9: Práctica de *long boarding*, Campus San Alberto Magno



Figura 10: Práctica de *skate boarding*, Campus San Alberto Magno



Figura 11: Práctica de *bike polo*, Campus San Alberto Magno

El conocimiento adquirido en deportes alternativos tiene un componente práctico y teórico que le permite al profesional de cultura física dirigir, crear y evaluar programas y proyectos en las nuevas modalidades deportivas. Por otro lado, el reto que se debe asumir ahora es la creación de una línea de investigación enfocada en los deportes alternativos, pues se necesita profundizar en sus conceptos, crear bibliografía sobre el campo social, del entrenamiento y de la administración.

Finalmente, así no se tenga en Latinoamérica un programa de pregrado en deportes extremos, se tiene un programa de pregrado de alta calidad llamado Cultura Física, Deporte y Recreación, que contempla dentro del pènsum el espacio Deportes Alternativos, que se está fortaleciendo, siendo así la Universidad Santo Tomás pionera en América Latina implementando un espacio académico en las nuevas modalidades deportivas.

Conclusiones

Actualmente, surgen diferentes modalidades deportivas no convencionales que necesitan estudiarse, investigarse y divulgarse por los profesionales de Cultura Física, Deporte y Recreación, con el fin de crear material bibliográfico que ayude a su crecimiento en Colombia.

Las políticas distritales de Bogotá Humana requieren de profesionales en deporte que dominen la temática de las nuevas modalidades deportivas no convencionales. Por medio del espacio académico de Deportes Alternativos, los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir las competencias necesarias para crear, ejecutar y dirigir programas de dichas políticas, para desempeñarse en un nuevo campo laboral que actualmente crece a un ritmo acelerado en el mercado.

La Universidad Santo Tomás cuenta con herramientas, como escenarios deportivos, red de bibliotecas, laboratorios de investigación y docentes con grandes conocimientos, que deben aprovecharse para llevar las nuevas modalidades deportivas, que normalmente se practican en las calles, a un nivel más alto en el deporte y la recreación.

Referencias

- Ayala, E. (2010). *Xtreme Box Park. Plan de Negocios*. Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia.
- Federación de Deportes de Inercia (Fedei) (2007). *Normatividad Técnica*. Federación de Deportes de Inercia. Recuperado de <http://www.fedei.com/es/portada.asp>
- Ferreres, J. O. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE.
- Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD) (2012). *Programa de Gerencia DUNT*. Bogotá: IDRD. Recuperado de http://www.idrd.gov.co/htms/seccion-programa-de-gerencia-de-deportes-urbanos-y-nuevas-tendencias_915.html
- Muñoz, D. (2009). Conoce y practica diferentes deportes alternativos en el área de Educación Física. *Ef deportes.com*, 14(136), 1-7. Buenos Aires. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd136/deportes-alternativos-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>