

PEDAGOGÍA DE LAS CONDUCTAS MOTRICES Y PRAXEOLOGÍA MOTRIZ

Alfredo Larraz Urgelés, Profesor EGB. Especialista en Educación Física

Introducción

En el presente artículo se intenta exponer una visión de la Educación Física a partir de las teorías de Pierre Parlebas*. Desde la perspectiva de profesor de Educación Física escolar pretendemos poner de relieve aquellos aspectos de la teoría de dicho autor que tienen o pueden tener incidencia en nuestra práctica con niños. Algunos de estos aspectos son reflexiones teóricas y otros manifiestan una postura ante la práctica.

El artículo va desde la concepción de Educación Física como pedagogía de conductas motrices hasta la praxeología motriz, o ciencia de la acción motriz, así como las consecuencias pedagógicas que pueden extraerse de toda una producción tan amplia como la que el autor de referencia posee.

Situación actual de la Educación Física

Hoy día la Educación Física comienza a interesarse menos por el ejercicio en sí y más por el que lo ejecuta.

“Se trata de centrar la atención de la pedagogía no tanto sobre los métodos, los ejercicios y el conjunto de materias que hay que enseñar, sino sobre los enseñados”.¹ Tomar en serio este cam-

bio, esta revolución copernicana, supone como primera obligación que la Educación Física deberá centrarse en el sujeto de forma abstracta y universal, utilizando métodos científicos y racionales. La segunda obligación, que depende de la primera, se traduce en la necesidad de construir un conocimiento de la actividad del niño en el que se pongan de relieve las estructuras.

En resumen, este cambio de interés conlleva un cambio en el objeto de la Educación Física y un método estructural.

La Educación Física está por reinventar, la problemática de la misma debe ser repensada completamente.

Las conductas motrices

P. Parlebas define Educación Física como “pedagogía de las conductas motrices”, siendo éstas el objeto de la misma. En ellas la persona actúa total y unitariamente, tanto en sus manifestaciones concretas como en sus proyectos, deseos y emociones, estableciendo así un modo de relación consigo misma, con el mundo y con los demás, particularmente rico en significación.

Diferenciación entre la conducta motriz y la conducta lingüística

Las conductas motrices se diferencian

de las lingüísticas en que éstas, si bien utilizan manifestaciones motrices, forman parte de una conducta que es esencialmente de naturaleza verbal, mientras que las primeras son las específicamente motrices. Es esta especificidad la que va a dar a la Educación Física su originalidad.

Vertientes de la actividad física en la conducta motriz

Este concepto de conducta motriz tiene en cuenta dos vertientes simultáneas de la actividad física:

a. Por una parte, los comportamientos motores, que son elementos observables y objetivos de las conductas motrices: desplazamientos en el espacio y en el tiempo, gestos aparentes, contactos y relaciones con el otro...

b. Por otra parte, los rasgos subjetivos de la persona en acción: sus percepciones y motivaciones, las tomas de información y su decisión, su afectividad...

Movimiento y conducta motriz

“El término movimiento a menudo invocado en Educación Física –aún en nuestros días–, es notablemente inadecuado y testimonia una concepción antigua que toma en consideración el producto y no el agente productor”.²

La noción de movimiento, se quiera o

no, reduce la actividad física a las características de desplazamiento de la máquina biológica e hipervalora de forma abusiva la descripción técnica. No podemos contentarnos sólo con explicar las producciones corporales (ej: la braza en natación) en simples términos de "movimientos" de un cuerpo-máquina. Se trata de conductas motrices que ponen en juego las dimensiones fundamentales de la persona: biológica, afectiva, relacional, cognitiva y expresiva. El individuo que actúa es una persona que recibe y almacena información, que concibe y ejecuta una estrategia motriz. Así pues, la Educación Física puede convertirse en una auténtica escuela de toma de decisión.

Pedagogía

Al definir la Educación Física como una pedagogía, le damos su lugar dentro del abanico de las disciplinas educativas.

Cabe pensar si, en un conjunto educativo ya saturado, la Educación Física no está condenada a ser un añadido, una frivolidad o un lujo superfluo. Creemos que ocupa su lugar puesto que tiene una especificidad que la distingue fundamentalmente de las otras disciplinas y la hace irremplazable, esa especificidad le viene dada por su objeto de estudio.

Decir que la Educación Física es una pedagogía es afirmar que es una disciplina de intervención que busca una influencia de tipo normativo sobre sus practicantes con una perspectiva implícita de formación.

Es legítimo pretender que actuando sobre las conductas motrices se obtiene una transformación y un enriquecimiento de la personalidad en un sentido educativo o, dicho de otra manera, las actividades físicas pueden ser el origen de un auténtico aporte para la educación global del niño.

La educación motriz ejerce una influencia en las diferentes "dimensiones" de la personalidad. Las ciencias

del hombre: biológicas, sociales, de la educación, permiten salir actualmente del hoyo en el que los metafísicos antiguos nos habían sumergido.

"Recurriendo a los trabajos científicos de inspiración, tanto cíclica como experimental, es posible poner en evidencia y analizar la influencia de una educación motriz en las diferentes dimensiones de la personalidad: biológica, social, cognitiva, afectiva, expresiva, decisional".³

La motricidad puede solicitar intensamente algunos aspectos del sujeto.

La Educación Física y las otras materias. Interdisciplinariedad

La observación de las reacciones de los niños y adolescentes revela que la Educación Física no muestra toda su amplitud educativa más que si se integra

dentro de un conjunto, junto a otras disciplinas. Por ejemplo en la escuela hay que establecer uniones, suscitar convergencias y procurar trabajar en equipo.

No debemos caer en el error de buscar y afirmar la especificidad de la Educación Física a expensas de las otras disciplinas, pero sí, una vez determinado el objeto de nuestra materia, podremos apoyarnos en otras ciencias para avanzar.

Poner de relieve la originalidad de la Educación Física no debe en ningún caso ir acompañado de la depreciación de otras actividades, especialmente de la intelectual; sería grotesco y lastimoso.

El objeto de la Educación Física determina su especificidad y una vez deter-



minado éste, podrá apoyarse en otras ciencias para su provecho propio.

Grandes categorías de situaciones motrices en Educación Física

La diferentes situaciones motrices que aparecen en la Educación Física pueden reagruparse esquemáticamente en cuatro grandes subconjuntos, según P. Parlebas:⁴

- “situaciones motrices codificadas de forma competitiva institucionalizada, es decir, los juegos deportivos institucionalizados –el deporte– (el balonmano, el judo, el tenis...);
- situaciones motrices codificadas de forma competitiva no institucionalizadas, o sea, los juegos deportivos tradicionales (el marro, las cuatro esquinas, cortar el hilo...);
- situaciones motrices con consigna, a este grupo pertenecen los ejercicios didácticos (ej.: los ejercicios de reeducación psicomotriz...);
- situaciones motrices libres, sin apremios formales codificados, a ellas pertenecen las actividades libres en medios variados, especialmente en la naturaleza.”

Los métodos de Educación Física se caracterizan por la actitud que adoptan ante las cuatro clases de situaciones precedentes. Las ideologías apriorísticas hacen que las corrientes de Educación Física se centren más en unas situaciones o en otras. Así, por ejemplo, la corriente denominada “educación psicocinética” se centra en las situaciones psicomotrices bajo consigna mientras que la corriente, denominada en Francia de la Educación Nueva (CEMEA) pondera los juegos deportivos tradicionales y las prácticas de actividades en la naturaleza no competitivas.

Los profesores de Educación Física hemos de tener en cuenta esta posibilidad de elección, y que ella nos mediatiza como personas y como profesores, lo queramos o no, pero hay que tener especial cuidado con las modas, y de

esto hemos tenido ejemplos claros en los últimos años. Si últimamente hemos recibido la fiebre de la psicomotricidad, ahora pueden venir otras como las actividades en la naturaleza, los deportes alternativos, los juegos tradicionales... A este respecto, y con el fin de aclarar las elecciones que podamos realizar sobre el amplio conjunto de las situaciones motrices, P. Parlebas propone “el análisis sereno de las grandes clases de situaciones motrices, poniendo al descubierto la lógica interna propia de su funcionamiento y descubriendo la influencia que ejercen sobre las conductas motrices de los practicantes.”⁵ Siendo conscientes de que “toda práctica pedagógica se sumerge en el sistema de valores que sus fines le asignan”.⁶

Parlebas sugiere no afincarse de entrada en ninguna ideología para poder analizar las situaciones motrices con equidad y posteriormente, tomar decisiones.

El concepto de conducta motriz representa el denominador común de todas las actividades físicas y deportivas. Es un concepto unitario que permite reunir en un todo inteligible el conjunto de las prácticas corporales cualesquiera que sean (lanzamiento de peso, baloncesto, patinaje,...).

Tras el carácter inconexo de las prácticas físicas, ahora existe una unidad compartida.

La conquista es importante: lejos de provocar un desmigajamiento perjudicial, la multiplicidad de prácticas denota una gran riqueza de modos de expresión de una misma esfera de inteligibilidad.

La problemática fundada sobre la noción de conducta motriz permite introducir de lleno las actividades físicas y deportivas en el campo científico.

La ciencia de la acción motriz

Ciencia de la acción motriz y Educación Física

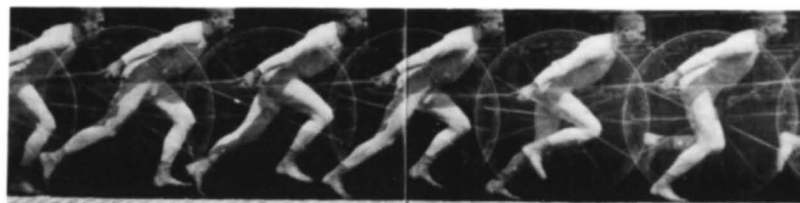
La eficacia de la Educación Física dependerá, en parte, de la validez científica de sus procesos. Las conductas que nos interesan son las específicamente motrices. “La especificidad motriz es la que va a dar a la educación física su originalidad y en la que podrá fundarse una ciencia de la acción motriz”.⁷ La acción motriz está unida a la Educación Física, pero es diferente.

La ciencia de la acción motriz pretende explorar todas las formas de prácticas motrices de la Educación Física como, por ejemplo, el vuelo libre, el submarinismo, las asimétricas, la danza... Todas estas actividades son susceptibles de una investigación científica igual que las matemáticas. “La manera de hacer es tan científica como la manera de hablar, de pensar.”⁸

Desde esta perspectiva, se desarrolla cada día más una nueva disciplina que toma como objeto la acción motriz, se trata de la “praxeología motriz” o “ciencia de la acción motriz”.

Esta noción de acción motriz representa el denominador común de todas las actividades físicas y deportivas, cualesquiera que sean, mientras que las conductas motrices constituyen un modo de expresión susceptible de provocar una seducción profunda de la personalidad, como se ha dicho.

La Educación Física no se confunde de ningún modo con la praxeología motriz propiamente dicha ya que la construcción teórica la desborda ampliamente, pero la Educación Física puede sacar provecho del conjunto de los conocimientos suministrados por la ciencia de la acción motriz. Los conocimientos praxeológicos clarifican, en efecto, las modalidades de funcionamiento de las situaciones motrices sometidas a normas y apremios de todo tipo. La ciencia de la acción motriz



puede, entre otras cosas, interesarse de forma privilegiada por el funcionamiento de las situaciones motrices cuyas normas son de tipo pedagógico.

Las prácticas suscitadas por el deporte, regidas por unas normas institucionales referidas al tiempo, al espacio y a las interacciones, ofrecen, por su carácter cerrado y su limitación misma, un campo de estudio praxeológico determinado. Pero ellas no representan más que un subconjunto restrictivo del vasto conjunto de las situaciones motrices de la praxeología motriz: juegos deportivos institucionales, juegos deportivos tradicionales, expresión corporal, algunas situaciones de trabajo y de la vida cotidiana, actividades físicas libres...

La acción motriz hace referencia al proceso de realización de las conductas motrices de uno a varios sujetos actuando en una situación motriz determinada.

"El concepto de acción motriz es más amplio que el de conducta motriz, este último está directamente asociado a las características subjetivas de la persona que actúa. El punto de vista del sujeto actuante simbolizado por la noción de conducta motriz está ciertamente en el corazón de la problemática de la acción motriz; pero la perspectiva de la acción-fenómeno, de la acción-sistema observada desde el exterior es igualmente importante".⁹ "Esta posición de fondo elegida se aparta de la actitud psicologista que sacraliza lo vivido subjetivo en detrimento de las condiciones del contexto, y de la actitud sociologista que reduce la conducta humana a una pura resultante de mecanismos de presiones socio-institucionales".¹⁰

"Desde el punto de vista epistemológico parece importante señalar que la acción motriz puede ser realizada con determinantes biomecánicos, psicológicos y sociales que condicionan su despliegue, pero no debe en ningún caso quedarse en ellos, bajo pena de perder

su especificidad. Una ciencia de la acción motriz parece autorizada, de manera legítima, a proponer su propio principio de pertinencia".¹¹

La acción motriz se manifiesta en las situaciones motrices y éstas vienen determinadas por la "lógica interna" de las mismas. La lógica interna define las obligaciones y posibilidades del sistema de interacción global en el que se manifiesta la acción motriz. Ella está en el centro del análisis objetivo de las situaciones motrices.

En el caso del juego deportivo, esta lógica interna determina las propiedades del espacio de intervención, las modalidades del contacto y la comunicación, las categorías práxicas de que dispone el participante, los tipos de mensajes motores cambiados. Así, son puestos en evidencia "los universales" del juego deportivo en los que se buscará una representación rigurosa, si es posible matemáticamente, bajo forma de modelos operatorios.

La lógica interna

La lógica interna de una actividad puede definirse como "el sistema de trazos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que este sistema conlleva en el desarrollo de la acción motriz correspondiente".¹²

Así, para cada situación motriz, la lógica interna no se refiere a unos datos biológicos o sociológicos, sino a las características de la acción misma.

Por lógica interna de un juego deportivo entendemos el sistema de rasgos pertinentes de esta situación ludomotriz y el conjunto de consecuencias práxicas que este sistema conlleva. Estos rasgos son considerados pertinentes, puesto que se apoyan sobre los datos que distingue la acción motriz, y son: la relación con el espacio (territorios con status diferentes...), la relación con el otro (comunicación y contracomunicación motriz, violencia de contactos...), los imperativos temporales, los modos de resolución de la tarea, las

modalidades de éxito o fracaso...

La lógica interna denota, por una parte, la presencia de un "sistema" unido al contrato ludomotor y, por otra, sirve de base para dar una finalidad y significación práxica a las conductas individuales engendradas por este sistema.

A pesar de ciertas apariencias, los comportamientos lúdicos no son anarquistas sino fuertemente determinados por la razón de unas reglas.

Cada juego tiene su identidad práxica debido a los rasgos pertinentes que posee, a su lógica interna. Esta lógica propia marca de manera precisa la originalidad de cada juego deportivo independientemente de las particularidades de los jugadores y de las clases sociales. Cualquiera que sea el origen de los jugadores y de los grupos sociales que intervengan, la contracomunicación del rugby es violenta y objetivamente peligrosa, mientras que en voleibol existe ausencia de contacto entre los adversarios.

La variación de las categorías de lógica interna

Las posibilidades de variación de las categorías de lógica interna, su variabilidad de roles, tiende a ser cada vez más estrecha en todos los juegos deportivos institucionalizados, hasta conseguir un equilibrio claro y sin equivoco. No ocurre igual con los juegos deportivos tradicionales pues algunos dejan una laxitud importante, pudiendo incluso ocasionar comportamientos relacionales totalmente contradictorios entre ellos (juegos paradójicos).

Para profundizar, en tanto que enseñantes, en los diferentes aspectos de la lógica interna de las prácticas motrices, especialmente en los juegos deportivos, es necesario además de conocer bien las normas del juego, realizar observaciones en el terreno e incluso haber practicado y animado uno mismo estos juegos deportivos.

"La concepción sistemática de las acti-

vidades físicas y deportivas confiere al concepto de lógica interna un papel central en el análisis de las situaciones motrices: a este nivel aparecerán los elementos claves que corresponden a la especificidad del campo práxico".¹³

La lógica interna de los deportes colectivos

Los deportes colectivos son un grupo de deportes que pertenecen a un subuniverso común y coherente. Este subconjunto posee una indiscutible homogeneidad. La lógica interna de esta familia puede ponerse en evidencia teniendo en cuenta los puntos clave de estas prácticas: la relación con el espacio (el espacio individual de interacción), la relación con el adversario (la distancia de carga), la violencia de la contracomunicación (la violencia de enfrentamiento), la relación con el balón (el dominio técnico del balón).

"Si tomamos los deportes colectivos más significativos: rugby, fútbol, baloncesto, balonmano, voleibol y estudiamos en cada uno de ellos las cuatro dimensiones, cada una de éstas permite clasificar los cinco deportes colectivos en una escala gradual".¹⁴ La constelación de los rasgos presentados por cada deporte colectivo le otorga su identidad distinguiéndole y diferenciándole de los demás. La comparación de las escalas revela que, cuanto más de cerca cargan los jugadores, más disponen de espacio de interacción y su enfrentamiento es más violento. Así el deporte colectivo más peligroso, el rugby, es en el que el enfrentamiento corporal es menos distante.

Al ofrecer deportes colectivos a nuestros alumnos tendremos en cuenta estos aspectos de la lógica interna, facilitando opciones lo más divergentes posibles que vayan desde, por ejemplo, deportes con mucho espacio individual de interacción, como el fútbol, hasta deportes con poco espacio de interacción como el voleibol.



La modelización matemática

Es un intento de crear modelos matemáticos que den cuenta de la lógica interna de los juegos y de sus propiedades esenciales. Si intentamos aplicar modelos matemáticos a los juegos deportivos es para darnos los medios de sobrepasar los fenómenos de superficie, profundizar en el análisis e ir a los fenómenos profundos.

Para cada juego deportivo, para cada deporte colectivo, las definiciones operacionales adoptadas permiten componer la modelización matemática de los sistemas de interacciones.

"Por el momento no ha sido posible resumir de forma satisfactoria la lógica interna de un juego deportivo con un solo modelo exhaustivo".¹⁵ Existe una pluralidad de representaciones y cada una de ellas da cuenta de un determinado dominio. Cada modelo está dotado de una estructura matemática elemental y da cuenta de aspectos como: los cambios de roles o subroles socio-motrices, las interacciones de marca,

las redes de comunicación y contracomunicación motriz... "Estas estructuras tratan el mismo juego bajo varios de estos aspectos y bajo el mismo aspecto tratan diversos juegos. De este modo es posible situar cada práctica en el sistema del conjunto de las prácticas. Este proceso diferencial hace que aparezcan los rasgos pertinentes de cada juego". "En el corazón del funcionamiento ludomotor, y por medio de modelos reveladores, los universales dan cuenta de la lógica interna".¹⁶

Los universales ludomotores

Detrás de las manifestaciones cambiantes en los juegos hay algo que permanece. Detrás del desorden de la superficie, parece esconderse un orden profundo.

Al poner al descubierto las estructuras objetivas que dan cuenta de la lógica interna de los juegos deportivos, vemos que algunas de ellas se quedan con un interés local o menor, mientras que otras parecen responder a unas catego-

rias observables bajo unas formas diferentes en todos los juegos cualesquiera que sean. Éstas toman el nombre de "universales".

Los universales son "modelos operatorios portadores de la lógica interna de todo juego deportivo que representan las estructuras de base de funcionamiento del mismo".

Con ellos se quiere traducir la lógica interna en modelos operatorios. Por ejemplo, la red de comunicación motriz es una estructura invariable que encontramos en todos los juegos sociomotores pero con forma diferente. Todos estos juegos poseen una red de C.M. por lo que es "universal".

Los universales son como placas fotográficas sensibles, donde se desarrolla o se desvela la lógica interna de la práctica, siendo ellos mismos los que expresan la especificidad del juego.

Hasta el momento se han identificado y aislado siete universales diferentes de los juegos deportivos. A cada universal se le ha asignado un modelo matemático.

Los universales identificados por P. Parlebas son: red de comunicación y contracomunicación motriz, red de interacciones de marca, sistema de puntuaciones, red de cambio de roles sociomotores, red de cambio de subroles sociomotores, gestemas y praxemas.

Si tomamos uno de ellos, la red de comunicación motriz y la definimos como "un gráfico o esquema cuyos puntos representan a los jugadores y los arcos simbolizan las comunicaciones y contracomunicaciones motrices autorizadas por las reglas del juego", podemos analizar los diferentes juegos deportivos y, posteriormente, agruparlos en clases según las redes de comunicación.

Una vez analizados los juegos deportivos podemos proponer a los alumnos juegos que posean distintas redes de comunicación o distintas redes de cambios de roles sociomotores como la pelota cazadora (red convergente), el

oso y su guardián (red permutante), la pelota sentada (red fluctuante).¹⁷

Teniendo en cuenta este tipo de análisis estructural los juegos que se propongan a los alumnos deben ser variados en cuanto a que tengan estructuras diferentes, ello posibilitará un mayor desarrollo de las capacidades de adaptación al medio tanto material como humano. Por tanto proponemos que la elección de las actividades esté basada en el análisis de las estructuras que componen las situaciones motrices.

En el campo de los juegos deportivos, tradicionales o institucionalizados, los elementos de la lógica interna de los mismos son los que nos ayudarán a poder establecer criterios objetivos para su elección, o no, en las clases de Educación Física.

Los universales ofrecen soportes de observación y de experimentación muy interesantes. Permiten observar el juego, analizarlo y compararlo con otros. Casi todo nuestro patrimonio lúdico-motor (más adelante veremos el concepto de "etnomotricidad") está sin analizar y nuestras regiones y comarcas son suficientemente ricas en juegos tradicionales como para realizar estudios sobre los mismos. No cabe duda de que esta visión estructuralista del análisis de los juegos tradicionales que ha iniciado P. Parlebas puede ser de gran ayuda para realizar estudios e investigaciones sobre los mismos.

Clasificación de los deportes

Si analizamos la lógica interna de los deportes vemos como las instancias institucionales sólo han retenido las especialidades que satisfacen ciertos rasgos de lógica interna ignorando deliberadamente algunos otros.

Es necesario profundizar en los grandes rasgos de la acción motriz identificables en el universo de los deportes: la relación del practicante con el espacio y los accesorios, la relación del jugador con el otro, la intensidad de dispensa energética, la presencia de riesgo, el

papel del entorno en el desplazamiento del practicante... Esta exigencia de clarificación en el campo de los deportes llama a una clasificación susceptible de tener en cuenta la organización de esta lógica interna.

Parlebas ha establecido una clasificación de los deportes en la que se da cuenta de los rasgos pertinentes más importantes de la acción motriz.

Para el científico, como para el profesor de Educación Física, una clasificación es un útil indispensable. En el primer caso, representa un útil de inteligibilidad y a veces de descubrimiento, sin el que reinarían la confusión y la incoherencia y en el segundo, es un instrumento de acción que facilita las elecciones pedagógicas con vistas a atender los objetivos específicos fijados.

Tres criterios pertinentes

El análisis de la lógica interna de las situaciones motrices de los deportes permite identificar tres criterios pertinentes proponiendo el marco fundamental de una clasificación motriz de los mismos.

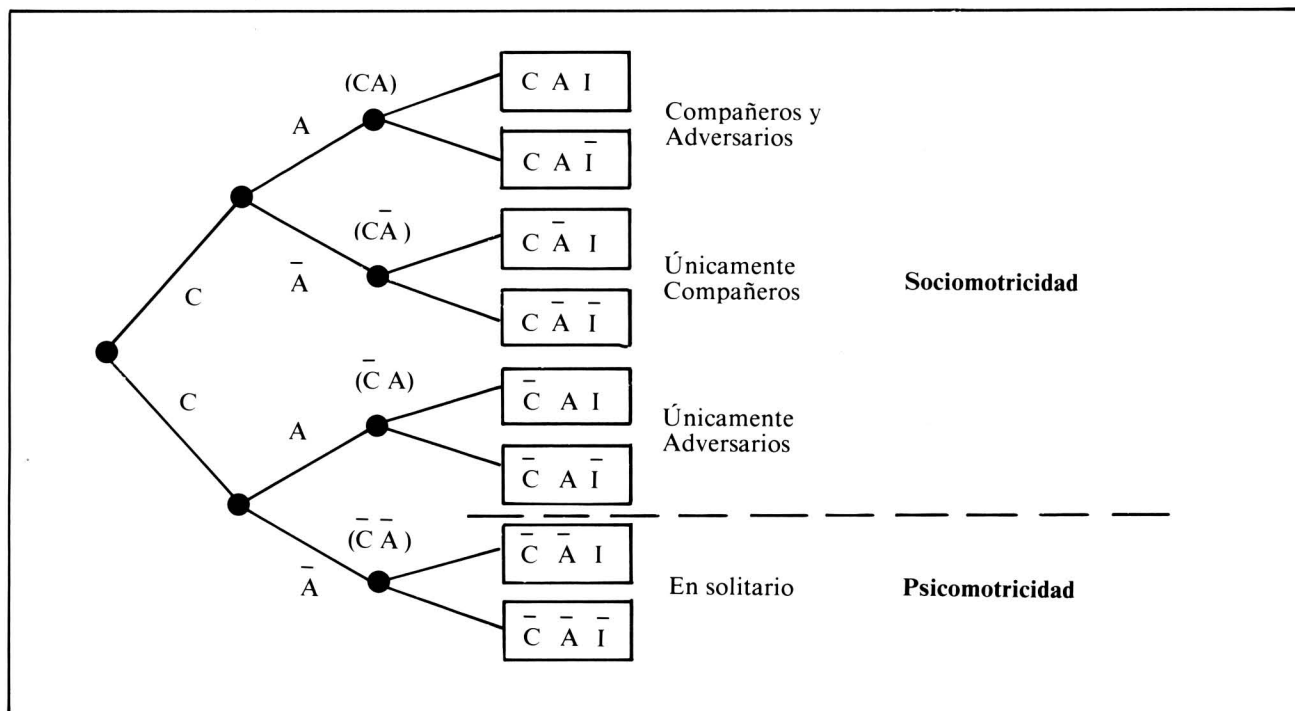
Los criterios son:

- La comunicación motriz con compañero-s (C).
- La contracomunicación motriz con adversario (A).
- La incertidumbre informacional emanada del entorno físico (I).

Puede construirse un cuadro general de los deportes combinando los tres criterios identificados, siendo cada uno apreciado según que esté presente o ausente.

El conjunto de combinaciones posibles puede ser representado bajo forma de árbol en el que cada nudo dé nacimiento a dos ramas: presencia o ausencia.

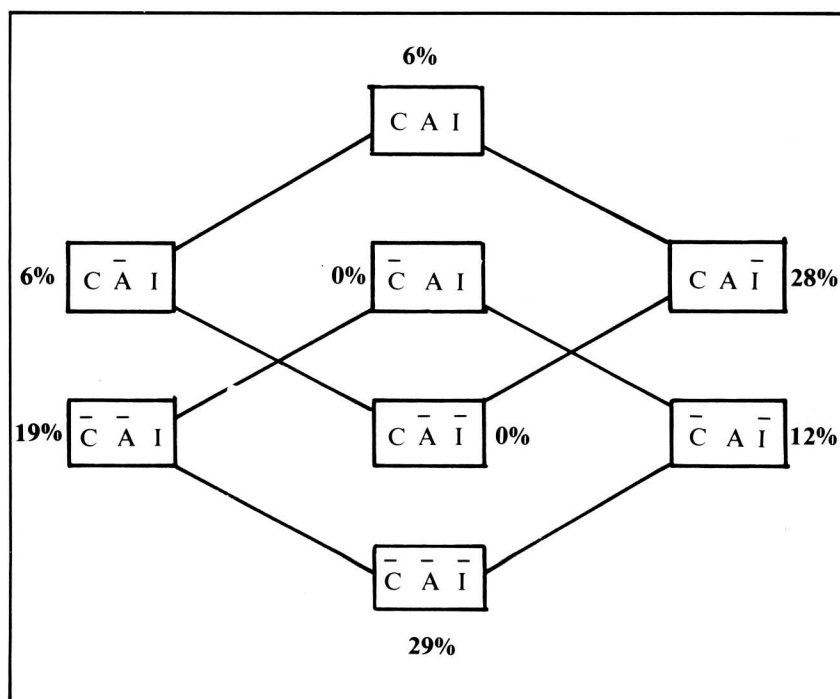
El árbol dicotómico resultante tiene ocho clases de equivalencia, utilizando tres elementos característicos de cada clase.¹⁸

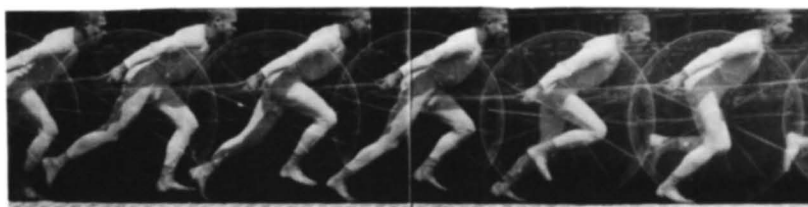


Esta clasificación de los deportes proporciona, por ejemplo, una buena base para la elección de actividades extraescolares deportivas en un centro escolar. A veces se ofertan bastantes deportes colectivos y ninguno de otras clases. Se trataría, en la medida de lo posible, de proporcionar ofertas diversas en las que hubiera deportes de las diferentes clases. También, dentro de cada clase, deben hacerse elecciones de acuerdo con los rasgos de la lógica interna de los deportes de esa clase. En el siguiente cuadro se exponen los % de horas de actividades extraescolares deportivas que durante el curso 1987-88 realizaron los alumnos del Colegio Público "San Juan de la Peña" de Jaca de acuerdo con la clasificación de P. Parlebas.

Situaciones de Juego y Deporte

El juego representa parte del testimonio cultural de cada pueblo. El deporte es una invención británica de finales





del siglo XIX y algo artificial. En los países occidentales el deporte es presentado como la actividad más noble, la mejor, la más prestigiosa. A nosotros, enseñantes, nos piden que enseñemos deporte y, en realidad, en nuestras escuelas, no podemos practicar casi ninguno. ¿Acaso el deporte es la actividad más rica? Cuando se observan los juegos de los niños en el patio de recreo se ve que, por un lado, interesa el deporte, pero se nota que lo que ocurre cuando juegan a juegos tradicionales no es lo mismo. ¿Qué es lo que tienen de distinto el uno y el otro? El deporte no es más rico que las otras actividades físicas tradicionales. Si en nuestras escuelas sólo realizamos deporte dejamos un espacio en blanco; dejamos de lado toda una riqueza relacional, cognitiva y motriz, que es transmitida por otras situaciones que no son las específicamente deportivas.

Con tales afirmaciones no negamos el valor educativo del deporte pero no lo ponderamos respecto a otras prácticas, intentamos darle su justo lugar. La carga social del deporte se hace notar en la escuela y el interés que suscita es grande, pero desde el punto de vista de desarrollo de la personalidad del niño tiene un lugar, como también lo tienen otras prácticas.

La interacción motriz

“Existe interacción motriz cuando en la realización de una tarea motriz el comportamiento de un individuo influye de manera observable en el comportamiento motor de uno o de otros varios participantes”.¹⁹

Cuando un niño juega a frontón solo, interactúa con la pelota, las paredes y el suelo. Pero cuando juega con otros y/o contra otro-s, aparentemente no se modifica nada (sigue en el mismo frontón y con la misma pelota) pero no es así, todo cambia. Las conductas motrices se transforman ya que cada participante es portador de proyectos, detector de significados, actualizador de de-

cisiones. Todo jugador se enfrenta a otras decisiones de jugadores capaces de desbaratar sus intenciones.

La estrategia de cada jugador ha de tener en cuenta no solamente los datos materiales (el suelo, las paredes, el bote de la pelota...), sino también las decisiones potenciales y las estrategias comportamentales de otros jugadores, ahora la dimensión cognitiva se solicita intensamente.

La interacción motriz ha pasado a ser un rasgo estructural del juego. Este rasgo objetivo autoriza a dividir las actividades físicas y deportivas en dos subconjuntos distintos:

– *Las situaciones psicomotrices*, en las que no existe interacción motriz operatoria con otro que intervenga, a lo largo de las cuales el individuo actúa solo y se enfrenta con los elementos del medio natural. En ellas la interacción motriz con otro está proscrita (lanzamientos de atletismo, natación, esquí...) y no existe comunicación práxica.

– *Las situaciones sociomotrices* son aquellas en las que se pone en juego una interacción motriz esencial, y están fundamentadas en la interacción motriz con compañero, adversario, compañero-adversario. Los sistemas de interacción así planteados pueden ser de gran variedad, mezclando, según alquimias originales, la solidaridad y el antagonismo (deportes de combate, deportes colectivos, juegos deportivos tradicionales).

– *La psicomotricidad* corresponde a la actividad motriz de un participante que desarrolla una tarea en solitario, sin realizar interacciones motrices instrumentales con ningún otro coparticipante.

– *La sociomotricidad* representa el campo de las actividades físico-deportivas que ponen obligatoriamente en juego interacciones motrices instrumentales entre coparticipantes.

En esta concepción “estructural” o “sistémica”, se plantean las interac-

ciones como el fenómeno mayor de la tarea sociomotriz. A veces se considera que el equipo está constituido por la yuxtaposición de jugadores. La posición que adoptamos es totalmente opuesta; lo que nos interesa no es la yuxtaposición de los jugadores bajo una perspectiva asociacionista, sino el sistema formado por los jugadores; para nosotros el sistema no es el equipo sino el conjunto de dos equipos que se enfrentan. Por ejemplo, en un partido de fútbol, el sistema está formado por los 22 jugadores y eventualmente el árbitro, los espectadores... si se lleva a un grado más elevado.

Categorías de interacción motriz

Para P. Parlebas la sociomotricidad suscita dos categorías de interacción motriz, que se entreunen aun siendo de naturaleza diferente:

a) *La interacción motriz directa* está constituida por actos instrumentales de oposición o de cooperación, que se manifiestan en los comportamientos relacionales de los jugadores (tiro, placaje, golpe, carga, pase). Estas interacciones objetivamente observables están aseguradas por el contacto (lucha, rugby, el juego de gavián) o por medio de instrumentos (tenis, esgrima).

Estos actos están en el corazón del juego sociomotor y fuera de ellos no tienen sentido.

Esta interacción directa reviste dos formas opuestas muy características:

- *La comunicación motriz*: que asegura las relaciones de cooperación entre compañeros; cuyas modalidades varían según las reglas de cada juego: pase, apoyo de melé, transmisión del testigo en la carrera de relevos.

- *La contra-comunicación motriz*: que cumple las relaciones de oposición entre adversarios (tiro, intercepción, “estrangulamiento”, “proyección” de judo, “el tocado” de esgrima).

b) *Interacción motriz indirecta* es menos conocida y más delicada, se trata de indicios comportamentales de tipo

informativo que sobreentienden y hacen eficaces las interacciones directas. En ella son identificables dos tipos de comportamientos:

- **Los gestemas:** son gestos de manos y mímicas que transmiten una información intencional y que forman parte del juego, pero sin constituir actos de juego propiamente dicho. Este "lenguaje gestual" sustituye a las palabras y se añade a la tarea. Se trata, por ejemplo, de gestos de llamada, de indicaciones de lugar, de designación de una acción deseada, de solicitud de la pelota.

- **Los praxemas:** están asociados a los comportamientos estratégicos de los participantes. Todas las conductas de los jugadores pueden ser interpretadas como signos: el significante es el comportamiento motor observable y el significado el proyecto táctico correspondiente. Aparte de su acción, el practicante muestra indicios observables a los demás jugadores: orientación del cuerpo, posición de los apoyos, armado de los segmentos para el golpeo, ocupación del espacio, sentido y velocidad de sus desplazamientos... Tal constatación de señales da lugar a una decodificación, pero este tipo de mensajes es polisémico y la interpretación puede ser errónea. El papel del fingimiento será precisamente trazar el significante para sugerir al adversario falsos significados tácticos. Cada jugador es a la vez observador y observado, esta lectura de los comportamientos sociomotores le invita a codificar sus propios comportamientos, a la vez que decodifica los de otros.

Situaciones sociomotrices

La sociomotricidad engloba tres subclases según que la interacción motriz directa se caracterice por la cooperación con el compañero o entreayuda pura (escalada, vela), la oposición con el adversario o antagonismo absoluto

(judo) y la cooperación con el compañero y oposición con el adversario (fútbol, pelota por parejas).

a) **Las situaciones de cooperación pura:** donde no interaccionan nada más que los compañeros. Estos juegos "cooperativos" son bastante raros en el universo de la competición deportiva (remo, patinaje por parejas) y se encuentran, sobre todo, en las actividades libres poco codificadas (travesías en plena naturaleza, submarinismo, espeleología, alpinismo, juegos diversos).

b) **Las situaciones de oposición pura:** donde reina la contracomunicación. A veces se observan competiciones oponiendo un gran número de adversarios (medio fondo, cross, carrera ciclista), pero la situación más frecuente pone frente a frente a dos adversarios: es el duelo de individuos (deportes de combate, esgrima, tenis o ping-pong en individuales). Por "duelo ludodeportivo" se entenderá toda competición que opone totalmente a dos adversarios, de tal manera que cada uno consigue sus logros con los fracasos del otro.

c) **Las situaciones que mezclan la oposición y la cooperación:** donde se entrecruzan de manera variada la comunicación y la contra-comunicación. La fórmula más corriente es aquella que hace enfrentarse a dos sujetos colectivos: es lo que se llama el duelo de equipos. Esto se observa abundantemente en el deporte (rugby, balonmano, baloncesto, tenis y ping-pong por parejas...) así como en los juegos tradicionales (balón-tiro, policías y ladrones...).

Existen, no obstante, otros sistemas de interacción posibles a parte del duelo de equipos: confrontación de, al menos, tres equipos (los tres campos, los rallies), ausencia de equipo estable (gavilán, pelota cazadora), ambivalencia de las relaciones entre jugadores (*juegos paradójicos*). Prácticamente desconocidas por el deporte, estas redes de comunicación originales sólo se

encuentran en los juegos deportivos tradicionales.

Si sólo practicamos deporte con nuestros alumnos dejaremos de lado un gran número de situaciones colectivas con redes de comunicación muy diversas y originales. Y estas últimas son quizás las más interesantes para socializar al niño, para que viva relaciones ambivalentes, cambiantes, para que aprenda a adaptarse a cualquier situación y no únicamente a algunas.

La incertidumbre y la experiencia

• Respecto a la incertidumbre

La incertidumbre que sirve a la clasificación de los deportes de P. Parlebas es la del medio exterior, aunque también existe la incertidumbre interior. La primera emana de la teoría de la información, es la incertidumbre de la información; es decir, hay incertidumbre cuando el medio no es conocido, cuando hay sorpresas. La incertidumbre que viene del individuo, o incertidumbre interior, existe, pero no es criterio de clasificación ya que no es objetiva. El campo que estudia la incertidumbre interior es la psicología.

Existe otra incertidumbre que procede del compañero o/y del adversario, lo que corresponde a la comunicación o/y la contracomunicación.

Según el grado de incertidumbre o tasa informacional emanada del entorno físico, Parlebas distingue tres tipos de categorías de prácticas:

- Con entorno material estable y cierto (110 m vallas)
- Con entorno físico salvaje e incierto (vela)
- Con entorno semidomesticado (esquí alpino)

• La experiencia

Tienen experiencia las personas que ya conocen la práctica de una situación. Hay que distinguir a las personas que conocen o no conocen la práctica. Si la conocen, por ejemplo en natación, no hay incertidumbre informacional.

Pero sí la habrá si un niño no ha nadado nunca porque no conoce el medio, no sabe como reaccionará su cuerpo en el agua.

El conocimiento de la práctica conduce a anular poco a poco la incertidumbre de una situación psicomotriz.

Hay situaciones en las que no se puede anular la incertidumbre. Por ejemplo al interrelacionarse con otros pueden darse situaciones imprevisibles, ya que las personas somos imprevisibles.

Con el entrenamiento la incertidumbre del medio se reduce y puede anularse.

El concepto de incertidumbre emana de la información y puede traducirse en términos de probabilidad. A más información menos incertidumbre y al contrario.

Este análisis del grado de incertidumbre de las tareas ha de llevarnos a plantear con los alumnos una diversidad de situaciones, desde las que tengan alto grado de incertidumbre hasta las que sean en medio estandarizado, pasando por las gamas intermedias.

La Etnomotricidad

Por etnomotricidad se entiende "el campo y naturaleza de las prácticas motrices consideradas bajo el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en el seno de las que se han desarrollado."²⁰

Seguro que no se juegan los mismos juegos en un país u otro, en una región u otra.

La lógica interna de los juegos está unida al contexto social en el que se desarrollan. Jugando el niño realiza el aprendizaje de su universo espacial y social. Testimonia, a su manera, la cultura a la que pertenece.

Ante la gran afluencia de actividades ludomotoras que provienen de fuera, es necesario hacer una llamada para recuperar y poner de relieve juegos tradicionales autóctonos. Para ello hay que realizar trabajos serios de búsqueda y de análisis. Habrá que determi-

nar, a partir del análisis estructural, qué juegos son suficientemente ricos como para ser aprovechados, educativamente hablando, en las clases de Educación Física. Un ejemplo es el juego de "a robar piedras"²¹ recuperado de un manual²² y luego puesto en práctica con grupos de alumnos diversos, en terrenos diferentes, con más o menos elementos, etc., finalmente, y tras bastantes observaciones, se establecieron las normas complementarias adecuadas para hacer un juego sociomotrizmente rico.

A veces encontramos juegos que se apartan de la lógica de la vida corriente, que proponen situaciones insólitas, nuevas para el niño (los tres campos, "la galoche"). Ello les da un valor pedagógico inestimable. La Educación Física es un elemento clave de la socialización, de la relación con el otro, de la inserción en la sociedad. Estas prácticas ludomotoras que no requieren habilidades complejas, que sólo requieren cosas tan sencillas como, por ejemplo, desplazamientos en carrera, posibilitan (gracias a la gran diversidad de situaciones que proponen) una ayuda inestimable para el desarrollo de la personalidad del niño.

Impacto socio-afectivo de las situaciones motrices

Según P. Parlebas:²³ "la acción motriz ejerce una influencia sobre las relaciones socioafectivas de los individuos que actúan y este impacto varía según la naturaleza de las tareas sociomotoras realizadas. Las tareas motrices ejercen una incidencia más relevante que las tareas verbales en la densidad de las interacciones afectivas de los miembros de un grupo y en el nivel de cohesión de los mismos". "La influencia ejercida por las tareas sociomotoras varía según su lógica interna propia, bien sea cooperativa o competitiva". De estas afirmaciones da cumplida cuenta la tesis doctoral del profesor Parlebas.²⁴ De todo su estudio podemos entresacar las siguientes conclusiones:

A. Respecto a la densidad de relaciones

Las tareas motrices, cualesquiera que sean, provocan una densidad de relaciones, una efervescencia de intercambios, que suele ser el doble que la de las tareas verbales.

B. Respecto a la evolución de la cohesión socio-afectiva

Una tarea verbal colectiva no mejora-



rá, generalmente, la cohesión afectiva de un grupo. En los grupos con tarea psicomotriz y en los grupos con tarea sociomotriz de competición los resultados son idénticos a los revelados en los grupos con tarea verbal. No hay una mejora socioafectiva. Se constata una estabilidad o una ligera regresión. En los grupos con tarea sociomotriz de cooperación se observa un espectacular aumento de la cohesión socioafectiva.

Conclusiones

- Algunas prácticas motrices, especialmente las de solidaridad, tienen potenciales educativos susceptibles de provocar una profunda mejora de las interacciones afectivas de un grupo.
- Cuando la Educación Física se propone como objetivo la mejora de las comunicaciones afectivas, el espíritu de ayuda y la solidaridad, posee, pues, medios para lograrlo.
- El conocimiento profundo de la lógica interna de las prácticas motrices y de las reacciones de las personas frente a estas prácticas se revelan como una ardiente exigencia de la Educación Física y Deportiva.
- Podemos decir que las actividades físicas y, principalmente, las actividades de sociomotricidad conllevan unas propiedades que justifican plenamente su lugar en el dispositivo educativo.

Semiotricidad y dimensión cognitiva

En el marco del deporte, los comportamientos de los jugadores deben ser descifrados. Esta lectura corporal solicita intensamente las capacidades cognitivas de los participantes: no se trata, en efecto, de una lectura pasiva, sino de una decodificación activa y de la extracción de una significación táctica, a menudo difícil de identificar. Existe un sistema de signos que está en juego, o una "semiotricidad".²⁵

Por "semiotricidad" entendemos la naturaleza y el campo de las situaciones motrices, consideradas bajo el ángulo

de la puesta en juego de sistemas de signos directamente asociados de los participantes. Su importancia parece haber sido bastante desconocida en el pasado. Es, principalmente, en el despliegue de la semiotricidad donde se manifiestan los aspectos cognitivos de la acción motriz. Los grandes jugadores de deportes colectivos, como es el caso del fútbol, no se caracterizan por extraordinarias cualidades morfológicas o atléticas: su buen hacer en el terreno, proviene de una percepción aguda de la dinámica del juego, de una anticipación oportuna de los actos justos en el momento en que se producen, de una preacción ajustada que hace de ellos lo que se llama "distribuidores" de juego. Estas conductas fulgurantes que favorecen la intercepción, el tiro o el pase calibrados a décimas de segundo y casi al milímetro, descansan sobre una decodificación y una codificación semimotoras extremadamente afinadas.

La información que trata el sujeto para organizar su acción motriz es de naturaleza muy diferente según venga el medio físico (índices naturales) o de los coparticipantes (gestemas y praxemas). Se distinguirán cuidadosamente los dos casos donde se manifiesta esta semiótica de la motricidad:

a) *Una semiotricidad de lectura del medio físico*: le corresponde el vector informacional que pone de relieve la incertidumbre obtenida del exterior. Pueden darse dos situaciones: una en la que el medio es estable y el espacio no tiene imprevistos, donde la decodificación semiotriz tiende a desaparecer y otra en la que el medio físico es fluctuante, en ella el practicante descifra un espacio plagado de indicios y obstáculos, a menudo complejos.

b) *Una semiotricidad de decodificación y codificación de los comportamientos*: la interacción motriz hace que la dinámica sociomotriz imponga a cada jugador descifrar los actos de complicidad o de hostilidad y hacer

sus propios comportamientos transparentes para sus compañeros y opacos para sus adversarios.

La consideración de esta dimensión semiótica puede traer consigo una modificación radical de procesos pedagógicos. En el primer caso, lo importante no será la repetición de un gesto técnico predefinido, sino el ajuste semiomotor al medio (esquí, por ejemplo); en el segundo, el aprendizaje se centrará en lo que pasa entre los jugadores, animando en este sentido continuamente una estrategia de preacción que recibe directamente las señales comportamentales, como en rugby o en tenis, por ejemplo. Tal concepción recusa la sempiterna repetición de gestos "en vacío" en esgrima, tenis o en deporte colectivo. Muchos hemos aprendido deportes colectivos de forma aislada. Nos hacían trabajar con la pelota solos y a continuación jugábamos en un equipo. Pero el juego de equipo, el juego colectivo, no es la justa oposición individual sino la coordinación global y dinámica de los intercambios de varios individuos. La maestría motriz posee aquí una dimensión semiótica evidente. Aprender un juego sociomotor, un deporte colectivo por ejemplo, no es únicamente repetir gestos técnicos y automatismos tácticos, sino que es en lo esencial familiarizarnos con los mensajes emitidos y recibidos, es aprender la puesta en escena de un código praxémico y es sobre este plano donde deberán ser explotadas las transferencias de aprendizaje.

Si concedemos fundamento a este análisis semiotriz, hemos de modificar nuestra actitud pedagógica, no haciendo descansar nuestros aprendizajes motores sobre la repetición biomecanizada de gestos, sino sobre la codificación y decodificación de los mensajes comportamentales.

Situaciones de baja y alta semiotricidad

Algunas situaciones deportivas condu-

cen a la automatización de los gestos de los compañeros y la información que deben extraer los participantes está restringida; se habla entonces de actividades “*de baja semiotricidad*”, como por ejemplo, en patinaje por parejas o en las carreras de remo en línea. A veces, la toma de información es decisiva y debe ser convertida en decisiones motrices de ajuste. Se habla entonces “*de alta semiotricidad*”, como por ejemplo, en el caso de los deportes colectivos, de la esgrima, de los deportes de combate o del tenis. Son este tipo de actividades, sobre todo, las que movilizan los aspectos cognitivos de la conducta de los jugadores.

Michel Delaunay²⁶ ha realizado un plan experimental en el que ha explorado la relación entre el estadio cognitivo de cada niño (estadio concreto, preformal, formal A, formal B) y la eficacia de las conductas tácticas en el juego. Consta que la eficacia de las estrategias adoptadas por los niños crece en función de su nivel de lógica operatoria. “Controlados los factores de ejecución motriz y a igual edad, los equipos cuyos sujetos disponen de un nivel operatorio más elevado consiguen más victorias”. Esta perspectiva de investigación, prometedora, señala la relación patente que une la puesta en escena de las conductas semióticas con el nivel de desarrollo cognitivo. Una vía de investigación está abierta: parece interesante estudiar sobre qué condiciones una educación que comporta actividades físicas y deportivas podría favorecer el desarrollo de las funciones cognitivas y simbólicas del niño. Así pues, vemos como es posible intervenir en el desarrollo cognitivo del niño por medio de las prácticas motrices.

“En la práctica de algunos juegos deportivos colectivos se emplea una intensa actividad operatoria que sustenta las conductas prácticas: apreciación de distancias, velocidades, profundidades, cruces, estimación de los proyec-

tos de otros, de los contrarios o de los compañeros, elaboración de una estrategia de acción... Percibir, preactuar, decidir, solicitan una actividad de representación que incide en procesos de retroacción y de anticipación cuya trama es de origen cognitivo.

El individuo que actúa intenta descifrar las fluctuaciones del medio y el individuo que se comunica motrizmente intenta decodificar las dinámicas de las interacciones. El despliegue de esta actividad semiótica depende de procesos operatorios, a veces muy complejos, que envían a lo que habitualmente se llama inteligencia”.²⁷

Algunas consideraciones sobre las clases de Educación Física

A lo largo del artículo se han venido ofreciendo algunas orientaciones de tipo práctico pero en este apartado pretendemos exponer otros aspectos que consideramos importantes en las clases de Educación Física.

El marco temporal de las clases generalmente es de dos horas semanales y, en algunos centros, de una o tres horas. Éstas suelen impartirse de forma diseminada a lo largo de la semana y en clases de una hora. En una hora se hacen las actividades normales, pero si pudiéramos agrupar las horas en una tarde o en una mañana, quizás se pudiera salir del centro e ir a lugares diversos (al campo, al parque próximo, a un bosque cercano...). Proponemos romper, en la medida de lo posible, con el marco tradicional, espacial y temporal de las clases.

El primer cambio institucional profundo se conseguirá al trastocar las condiciones prácticas del horario. Por ejemplo, un mínimo de media jornada; mejor una jornada entera y, cuando se pueda, dos o tres días enteros con sus noches fuera de la escuela. Ello supone un cambio del espacio y del tiempo. No es fácil, pero es necesario.

El niño quiere vivir cosas interesantes,

cosas que tengan sentido. Si continuamos con las mismas premisas, mismo espacio, mismo tiempo, mismos niños, podremos hacer cosas interesantes, pero no hacer cambios en profundidad.

El profesor de Educación Física siempre está en el mismo nivel de relación con los alumnos, una relación de tipo convencional. Si cambiamos el marco y el tiempo, surge otro tipo de relación distinta y más interesante.

Constatamos que cuando se está un día o dos juntos, todas las relaciones personales se modifican, los prejuicios se eliminan, las prevenciones desaparecen, la gente comunica, se quita la máscara y se muestra tal como es, libre. Cambian también las relaciones con respecto al profesor de Educación Física, cambian los roles, nace un argot.

Por otra parte, el niño es solicitado en un medio que le motiva profundamente, incluso los niños difíciles en esta situación de aventura, distinta, también suelen cambiar y suelen suavizarse los problemas de disciplina.

La motricidad no es solamente un gesto biomecánico, es una implicación de toda la personalidad del niño: cuando un niño se suspende de un árbol o cuando asciende un monte, es solicitado en su motricidad, en su afectividad, en su capacidad de reacción... y todo ello toca su personalidad.

Lo que posibilita esta situación no son los educadores, sino las actividades, somos un poco nosotros, pero sobre todo las actividades, la vida en común, la naturaleza.

Así pues hay que bascular el marco espacial y temporal de la acción educativa. Como alternativas pueden ser: la semana de nieve, las semanas de naturaleza, la semana en la granja, el viaje fin de curso...

Otra solución podría ser: media jornada con estas actividades y otra media con clases de otras asignaturas.

¿Cómo elegir las actividades?

Hay que elegir las actividades en base a las diversas situaciones que hemos ido viendo.

Potenciaremos las actividades en un medio cambiante, con incertidumbre, ya que inciden en el desarrollo intelectual. Procuraremos no encerrar al niño en formas rígidas y exclusivas.

Las situaciones sociomotrices serán ricas y variadas desde los juegos deportivos tradicionales a los deportes institucionalizados, desde las actividades de cooperación a las de oposición.

Es conveniente dar opciones para que los alumnos escojan actividades deportivas, la oferta puede ir en bloques en los que en cada uno haya un tipo de deporte (uno psicomotor, uno sociomotor de oposición y otro de cooperación-oposición...).

El deporte colectivo está estructurado en forma de duelo, la lucha total: vencedor y vencido, el mejor y el peor. Lo que cuenta en el deporte no es la solidaridad, lo que cuenta es vencer, es la contracomunicación. El encuentro deportivo está representado por el resultado: 3 a 2, 2 a 1.

Para Parlebas esto es perjudicial ya que el encuentro social queda reducido a una lucha, un combate donde se define una jerarquía. Lo dicho, desde una perspectiva educativa, no es aceptable por sí solo.

En los juegos tradicionales, a veces, también hay vencedores y vencidos, y esto no siempre es malo, puede ser bueno. Es importante que los niños, adolescentes y adultos lleguen a redescubrir que no necesariamente el juego tiene que acabar con un vencedor y un vencido.

Se puede jugar de forma interesante sin que haya nadie que gane, que domine. El mundo del deporte es el mundo de la dominación: la medalla, el podium. Ello no es necesariamente negativo; es negativo cuando es sistemático, cuando todo está orientado hacia el podium y la medalla. Si todo queda en el combate y la lucha no cuentan los valores

de solidaridad y respeto al otro, aunque estos últimos sean nuestros objetivos.

En los juegos tradicionales pueden existir el cambio de roles entre compañeros y adversarios, por ejemplo la pelota sentada.²⁸ En este juego se da una situación de tipo ambivalente, es un juego paradójico, donde hay ambivalencia tanto si eres adversario como si eres compañero. Esto es muy interesante porque el niño descubre que el mundo no está hecho de buenos y malos.

El juego paradójico es un juego deportivo donde las reglas de práctica conllevan interacciones motrices afectadas de ambigüedad y ambivalencia desembocando en unos efectos contradictorios e irracionales: antagonismo y cooperación.

Para saber qué juegos hemos de practicar hay que conocerlos muy bien, conocer su lógica interna. Por ello proponemos analizar los juegos de forma sistemática.

Los juegos tradicionales presentan la ventaja de que no necesitan apenas material ni espacio acondicionado como los deportes, tampoco requieren mucho dinero.

La mayoría de las escuelas no tienen instalaciones maravillosas ni tampoco mucho dinero, por eso cabe pensar que los juegos tradicionales pueden servir y, si disponemos de aire libre y plena naturaleza, mejor. Hay que proponer juegos que favorezcan la comunicación, la solidaridad, que pongan al niño en situaciones de cambio de roles. La competición no es mala por sí misma, pero hay que dominarla desde el principio.

El educador

Las diferentes dimensiones de las conductas motrices no podrán desarrollarse más que con situaciones pedagógicas adecuadas y cuidadosamente elaboradas por el profesor.

La Educación Física no es un remedio médico, no es un pasatiempo del tiem-

po libre, del ocio, ni una acumulación de técnicas, es una pedagogía de las conductas motrices que adquiere su sentido participando en todo el conjunto educativo. Nuestra disciplina tiene un papel a jugar tanto en el dominio escolar como extraescolar y requiere educadores integrados en un equipo pedagógico o, de lo contrario, corre el riesgo de oscurecer.

El educador no debe intervenir a ciegas sobre las conductas de los practicantes. Le es necesario estar informado sobre las grandes categorías de situaciones motrices, sobre sus características más importantes y sobre los procesos de aprendizaje correspondientes. Por ello debe poseer serios conocimientos en el campo de la acción motriz.

Si nuestro objetivo es desarrollar la autonomía del niño mediante el desarrollo de su personalidad, por medio de la vida de grupo y a través de las conductas motrices, hay que tener en cuenta el tipo de pedagogía que hay que utilizar. Abogamos por una pedagogía que deje una parte importante al niño, que no sea muy directiva, que deje descubrir y decidir a uno mismo por uno mismo, por su reflexión y que tenga como punto importante el respeto por el otro.**

Notas:

* Pierre Parlebas es Profesor de Educación Física, Doctor en Letras y Ciencias Humanas, Profesor del INSEP de París, Profesor en la Facultad de Sociología de la Sorbona.

1. PARLEBAS, P.: "Apport des activités physiques à l'éducation globale de l'enfant". Vers l'Education Nouvelle, n° 256-257, 1971.
2. PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP, Paris, 1981, (p. 28).
3. PARLEBAS, P.: "Apport des activités physiques à l'éducation globale de l'enfant". Vers l'Education Nouvelle, n° 256-257, 1971.
4. PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP, Paris, 1981, (p. 53).
CEMEA. Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Education Active.

5. PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP, Paris, 1981. (p. 54).
6. PARLEBAS, P.: *Ibid.* (p. 54).
7. PARLEBAS, P.: Citado en la obra de DURING, B.: *La crise des pédagogies corporelles*. Ed. Scarabée, Paris, 1982. (p. 210).
8. PARLEBAS, P.: *Apuntes de las Jornadas de Sociomotricidad y Juegos Deportivos*. Realizados en Jaca, 1984.
9. PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP, Paris, 1981. (p. 2).
10. PARLEBAS, P.: *Ibid.* (p. 2).
11. PARLEBAS, P.: *Ibid.* (p. 2).
12. PARLEBAS, P.: *Ibid.* (p. 131).
13. PARLEBAS, P.: *Problemática de la Educación Física y Deportiva: especificidad de las Actividades Físico Deportivas*. Traducido por A. Galera, Universidad Autónoma de Barcelona.
14. PARLEBAS, P.: *L'Univers du sport*. Publicado en "Mémento de l'educateur sportif 2° degré". INSEP, Paris, 1986.
15. PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP, Paris, 1981. (p. 132).
16. PARLEBAS, P.: *Ibid.* (p. 133).
17. GUILLERMO, G.; MARCHAL, J.C.; PARENT, M.; PARLEBAS, P.; SCHMIT, A.: *Las cuatro esquinas de los juegos*. Agonos, Lleida, 1988. (pp. 38, 126, 32).
18. PARLEBAS, P.: *L'Université du sport*. Publicado en "Mémento de l'educateur sportif 2° degré". INSEP, Paris, 1986.
19. PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP, Paris, 1981. (p. 102).
20. PARLEBAS, P.: *Ibid.* (p. 64).
21. LARRAZ, A.: "Le veleur de pierres". Vers l'Education Nouvelle, nº 422, 1988.
22. GRUPO DE ADARRA BIZCAIA-OSKUSI: *En busca del juego perdido*. Ed. Adarra, Bilbao, 1984.
23. PARLEBAS, P.: *Apuntes de las Jornadas de Sociomotricidad y Juegos Deportivos*. Realizadas en Jaca, 1984.
24. PARLEBAS, P.: Tesis para el Doctorado de Estado en Letras y Ciencias Humanas. *Psychologie sociale et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs. La logique interne des jeux sportifs: modélisation des universaux et étude quasi-expérimentale*. Universidad Paris, 1982.
25. PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP, Paris, 1981. (p. 209).
26. DELAUNAY, M.: Thèse pour le doctorat de III^e cycle *Conduite tactique en sport collectif et théorie opératoire*. Université de Provence, 1976.
27. PARLEBAS, P.: *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP, Paris, 1981. (p. 97).
28. GUILLEMARD, G.; MARCHAL, J.C.; PARENT, M.; PARLEBAS, P.; SCHMIT, A.: *Las cuatro esquinas de los juegos*. Agonos, Lleida, 1988. (p. 32).

** Otras publicaciones de P. Parlebas.

- PARLEBAS, P.: "Activités physiques et éducation motrice". *Revista EPS*, Paris, 1985.

- PARLEBAS, P.: *Elementos de Sociología del deporte*. Unisport, Málaga, 1988.