

J. Ll. Castarlenas,
 C. Durán,
 F. Lagardera,
 G. Lasierra,
 P. Lavega,
 M. Mateu,
 P. Ruiz.
*Grupo de Estudio Praxiológico,
 INEFC-Lleida.*

ESTUDIO PRAXIOLÓGICO DE LAS PRÁCTICAS DEPORTIVAS, EXPRESIVAS, LÚDICO-RECREATIVAS Y APREHENSIivas

Resumen

Con el propósito de intentar construir una nueva praxiología que nos permita comprender el funcionamiento de las diversas acciones con significación práctica, hemos elaborado este artículo, el objetivo del cual se centra en la *aplicación a los distintos grupos de prácticas de los Universales Ludomotores*, que, según P. Parlebas (1987), son "modelos operativos portadores de la lógica interna de todo juego deportivo y que representan las estructuras de base de su funcionamiento".

Esta tarea resultará arriesgada, ya que los universales ludomotores fueron concebidos para el análisis de los juegos deportivos colectivos y, en general, para prácticas competitivas de tipo sociomotriz. A pesar de esto, pensamos que en el intento nos surgirán nuevas propuestas, nuevas vías de estudio para las diversas prácticas que nos darán, al menos, la posibilidad de cuestionar el término "universal", concepto que se podría hacer extensivo a cualquier situación.

Además, esperamos despertar nuevas vías de búsqueda en el conocimiento de la estructura interna de las *acciones intencionadas y conscientes con significación práctica*, y más concretamente, de las deportivas, aprehensivas, lúdico-recreativas y expresivas.

Palabras clave: universales ludomotores, red de comunicaciones motrices, red de interacciones de marca, sistemas de puntuación, red de cambio de subroles, comunicación indirecta.

Clasificación de las distintas prácticas

Son muchos los intentos que se han realizado para agrupar y clasificar las distintas prácticas físicas y, principalmente, los deportes. En la mayoría de los casos, las taxonomías se han construido a partir de los rasgos que son pertinentes, propios de estas actividades, pues obedecen a aspectos formales o categorías pertenecientes a otras disciplinas.

Seguramente, la tipología más rigurosa que hasta ahora se ha presentado es la de P. Parlebas (1981), en la que, desde una perspectiva sistemática, fundamentada en los rasgos de existencia o ausencia de compañeros, adversarios e incerteza en el entorno, se agrupan gran parte de los juegos deportivos y prácticas físicas.

A pesar de haber prácticas que se pueden desarrollar en diferentes medios, la incertezza que origina el entorno no ha sido incluida en nuestro análisis, ya

que la valoración del criterio "entorno estable" o "inestable" supone una gran variedad de aspectos cualitativos para que pueda ser medida con total objetividad(1).

Hemos escogido el rasgo "competición" (Cp) para sustituir al de incertidumbre del entorno, debido a que la realidad es muy heterogénea y con la aplicación de este aspecto esperamos que se produzca una taxonomía más clarificadora desde el punto de vista operativo.

Sin embargo, para el estudio de nuestras prácticas, la presencia o ausencia de competición nos permite abrir nuevas perspectivas de análisis (comunicación indirecta, aspectos fenomenológicos...).

Esta forma de agrupar las acciones nos servirá para idear una nueva taxonomía en la que se puedan ver ubicadas todas las prácticas de las que se puede servir el profesional de la educación física y el deporte.

Para el estudio de las acciones intencionadas y conscientes con significación

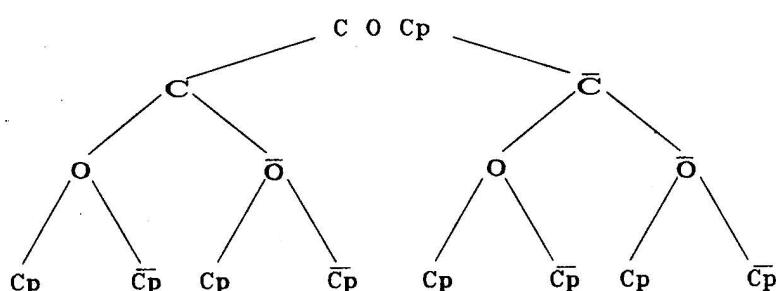


Figura 1. Clasificación de las acciones a partir de los rasgos Colaboración (C), Oposición (O) y Competición (Cp)

práctica dentro de los contextos deportivo, lúdico-recreativo, aprehensivo y expresivo, consideramos que los rasgos distintivos para elaborar una clasificación operativa podrían ser la existencia o no de Colaboración (C), Oposición (O) y Competición (Cp), puesto que la combinación de estos rasgos origina acciones totalmente diferentes y susceptibles de ser agrupadas en familias homogéneas que podrán utilizar los mismos sistemas y métodos de investigación.

En cuanto al rasgo “colaboración”, lo identificamos en aquellas situaciones en las que, entre los participantes, se desencadenan acciones con la finalidad de conseguir una meta común. El rasgo “oposición” lo identificamos en aquellas situaciones en las que los participantes llevan a cabo acciones con el objetivo de establecer una relación de confrontación. La competición hace referencia a la existencia de un sistema de enfrentamiento escogido de forma convencional y que permite, en función de los resultados, situar a los participantes en una jerarquía de éxitos (ver figura 1 y cuadro 1).

Características de las actividades objeto de estudio

Es necesario recordar que las prácticas de las que se puede ocupar el profesional de la educación física y el deporte son muy numerosas y, a la vez, muy distintas, para poder estudiarlas todas al mismo tiempo.

En este trabajo se han escogido acciones representativas de las seis categorías que observamos en el cuadro 1, para iniciar el estudio praxiológico.

Las prácticas individuales

Entendemos por prácticas individuales aquellas que implican una actuación aislada de los sujetos, es decir, aquellas en las que los participantes no establecen ni colaboración, ni oposición directa con los otros.

Teniendo en cuenta el parámetro “competición”, estas prácticas se pueden agrupar en:

<p>(COCp) PRÁCTICAS DE COLABORACIÓN Y OPOSICIÓN CON COMPETICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> — DEPORTES: balonmano, baloncesto, fútbol... — JUEGOS: tres en raya, cementerio, cadena...
<p>(CCp) PRÁCTICAS DE COOPERACIÓN Y COMPETICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> — DEPORTES: DEPORTES CON SOPORTE MUSICAL: gimnasia rítmica de conjuntos, patinaje artístico por parejas, natación sincronizada... DEPORTES EN EL ENTORNO NATURAL: ciclismo contra reloj por equipos, remo (C-2, C-3...), <i>bobsleigh</i> por equipos...
<p>(OCp) PRÁCTICAS DE OPOSICIÓN Y COMPETICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> — DEPORTES: DEPORTES DE COMBATE O LUCHA: judo, lucha, boxeo, <i>kendo</i>, esgrima... DEPORTES CON MÓVIL: Espacio común: frontón, pelota vasca, squash... Espacio antitético: tenis, <i>ping-pong</i>... — JUEGOS: pañuelo, el pulso gitano...
<p>(CO) PRÁCTICAS DE COLABORACIÓN Y OPOSICIÓN</p> <p>No existen acciones de este tipo que no sean competitivas</p>
<p>(Cp) PRÁCTICAS INDIVIDUALES Y COMPETITIVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> — DEPORTES: DEP. EN ESP. CONCURRENTE: natación en piscina, carreras de velocidad... DEPORTES EN ESPACIO COMÚN: carreras de medio fondo y fodo, <i>windsurf</i>... CONCURSOS: salto de altura, salto de longitud, gimnasia artística, natación, <i>windsurf</i>... — JUEGOS: bolos...
<p>(C) PRÁCTICAS DE COLABORACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> — ACCIONES DE COOPERACIÓN INFORMALES: pasear en remo, tandem... — JUEGOS COOPERATIVOS: el nudo, mantear, torres humanas (<i>castellers</i>)... — ACCIONES EXPRESIVAS: teatro, mimo... — ACCIONES APREHENSIVAS: <i>shiatsu</i>, quiromasaje...
<p>(O) PRÁCTICAS DE OPOSICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> — Las acciones de oposición exigen la presencia de competición. No existen acciones en esta categoría.
<p>(I) PRÁCTICAS INDIVIDUALES NO COMPETITIVAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> — ACCIONES CON MOVILIDAD: excursionismo, malabares, pasear, ir en bicicleta, nadar, <i>tai chi</i>... — ACCIONES CON INMOVILIDAD APARENTE: yoga, relajación, microgimnasia, eutonía...

Cuadro 1. Distribución de las acciones a partir de los criterios de presencia o ausencia de Colaboración, Oposición y Competición. C: Presencia de colaboración, O: Presencia de oposición, Cp: Presencia de competición

- a) Prácticas individuales competitivas: gimnasia artística, carreras atléticas, bolos, saltos, *wind surf*...
- b) Prácticas individuales no competitivas. Estas últimas a la vez, teniendo en cuenta la presencia o no de movilidad, se dividen en:
 - b.1. Prácticas individuales con movilidad: pasear, excursionismo, malabares, ir en bicicleta, *tai chi*...
 - b.2. Prácticas individuales con inmovilidad aparente: yoga, relajación...

Al referirnos a las prácticas individuales con competición, consideramos imprescindible no obviar las relaciones que se establecen entre los participantes, a pesar de que no intervengan simultáneamente, pues la actuación de un jugador generalmente condiciona la de los demás. A esta circunstancia la denominamos comunicación indirecta.

Prácticas de colaboración con competición

En estas prácticas hallamos la presencia de interacción motriz esencial y directa entre los compañeros. Los adversarios intervienen en momentos distintos; por tanto, no interactúan directamente con sus rivales, pero pueden condicionar su intervención.

Diferenciamos dos grupos principales:

- a) Deportes con soporte musical. Son prácticas cerradas, programadas, que persiguen la optimización mediante la consecución de aspectos comunes tales como belleza, estética, armonía, plasticidad, originalidad, correcta adaptación al móvil... Pertenece a esta categoría la gimnasia rítmica de conjuntos, la natación sincronizada por equipos, el patinaje por parejas...
- b) Deportes que se realizan en un entorno natural, tratando de hacer un determinado recorrido en el menor tiempo posible. Se pueden presentar dificultades en los desplazamientos, ya que el entorno origina imprevistos. Se persiguen objetivos como la sincronización de las acciones grupales, la correcta dosificación del esfuerzo, un nivel óptimo de ejecución biomecánica... En definitiva, son acciones cíclicas, con pocas posibilidades para variar los estereotipos motores predeterminados (pedalear, remar...). Son prácticas de esta categoría el ciclismo por equipos contrarreloj, *bobsleigh*...

Hemos escogido la gimnasia rítmica de conjuntos para realizar el análisis prá-

xiológico de las acciones de colaboración con competición.

Prácticas de colaboración y oposición

En estas prácticas observamos la presencia de interacción motriz esencial y directa entre los compañeros (colaboración) y los adversarios (oposición) y, por tanto, son siempre competitivas, con participación simultánea.

En este grupo se localizan principalmente los deportes de equipo (balonmano, voleibol, fútbol, baloncesto...), y hemos escogido el balonmano para la aplicación de los universales en su estudio. También se inscriben otras prácticas, como algunos tipos de carreras (relevos 4x400, carreras ciclistas por equipos...), algunos juegos tradicionales (tres en raya, cementerio, cadena...).

Prácticas de oposición

En las prácticas de oposición se observa la presencia de interacción esencial y directa entre los adversarios. La participación es simultánea y siempre hay competición. Se presentan distintos grupos de deportes y juegos:

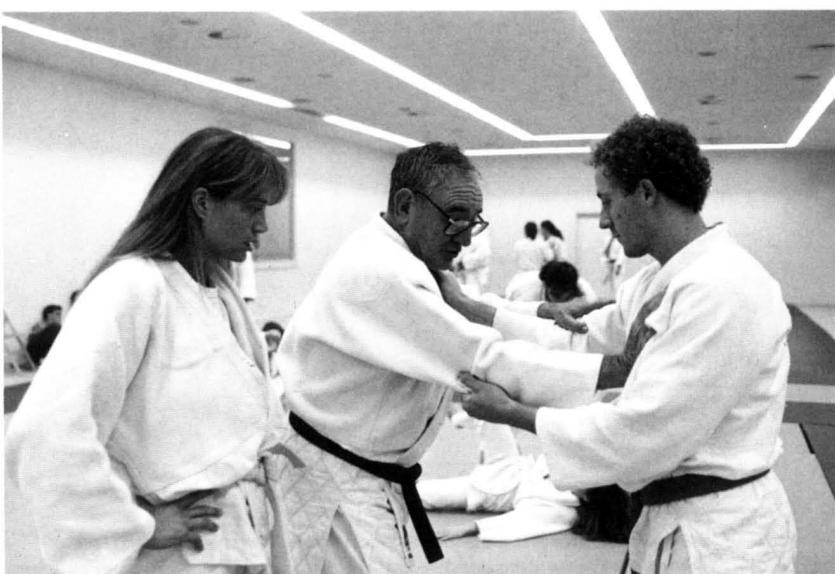
- a) Deportes de lucha. Se establece un enfrentamiento cuerpo a cuerpo entre los adversarios. Es el caso del *judo*, la lucha grecorromana, la esgrima, el *kendo*, el palo canario, el boxeo...
- b) Deportes con móvil: tenis, frontón, bádminton, pelota vasca, pelota valenciana, ping-pong...
- c) Juegos: pulso gitano, pañuelo...

De todas estas prácticas, hemos escogido el *judo* como objeto de análisis.

Prácticas de colaboración sin competición

Encontramos la presencia de interacción motriz esencial y directa entre los participantes (colaboración) y la participación es simultánea. En cambio, nunca existe competición.

Son prácticas ludorrecreativas de cooperación que tienen como finalidad el divertimiento o el placer. Estas accio-



nes se pueden dividir en los siguientes grupos:

- Acciones de cooperación informales: pasear a remo, tandem, alpinismo con cordada...
- Acciones expresivas: teatro, mimo, pantomima, bailes...
- Acciones aprehensivas: quiromasaje, *shiatsu*, hidromasaje...
- Juegos cooperativos: juego del nudo, mantear, torres humanas (*cästellers*)...

La existencia de una gran variedad de acciones de colaboración sin competi-

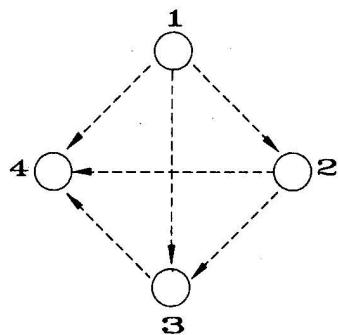


Gráfico 1. Las líneas discontinuas que van de participante a participante indican la comunicación indirecta que origina el sistema de competición

ción aconseja no arriesgarse tratando sólo una de ellas, ya que supondría hacer un análisis demasiado reduccionista y, por tanto, poco significativo.

Aplicación de los universales a las distintas situaciones

Red de comunicaciones motrices

Definición

Es la representación gráfica de las interacciones motrices directas. Fundamentalmente se distinguen comunicaciones (acciones de cooperación) y contracomunicaciones (acciones de oposición) motrices.

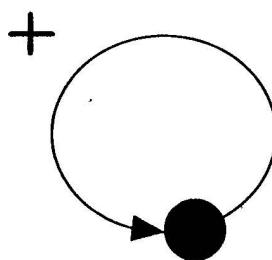


Gráfico 2. Las relaciones que se establecen entre los participantes son únicamente intraindividuales (con uno mismo)

Aplicación de la red de comunicaciones motrices a diferentes prácticas

— Prácticas individuales.

Prácticas individuales competitivas:

En este grupo de prácticas, la red de comunicaciones motrices es 1-exclusiva de individuos, estable (las relaciones entre los jugadores no varían) y simétrica (todos los participantes disfrutan de las mismas condiciones). Hay que recordar, sin embargo, que en este caso no existe interacción motriz esencial y directa entre los participantes; en todo caso no se ha de obviar la impor-

tancia que puede tener la interacción indirecta.

Estas acciones tienen una particularidad que les da el sistema de competición, en cuanto a que la intervención de un jugador puede condicionar la de los otros. Por ejemplo, una puntuación de 10 en una actuación de la primera gimnasta obligaría a que las demás arriesgasen más en la ejecución de sus ejercicios (ver apartado de La comunicación indirecta). (Ver gráfico 1).

Prácticas individuales no competitivas:

En estas acciones, la red de comunicaciones motrices también es del tipo 1-exclusiva de individuos, estable y simétrica. En cambio, no se observa ningún tipo de interacción indirecta, la cual viene determinada por el sistema de competición (ver gráfico 2).

Prácticas individuales de inmovilidad aparente:

La red de comunicaciones motrices se corresponde con la anterior.

— Prácticas de colaboración y competición (g. rítmica de conjuntos).

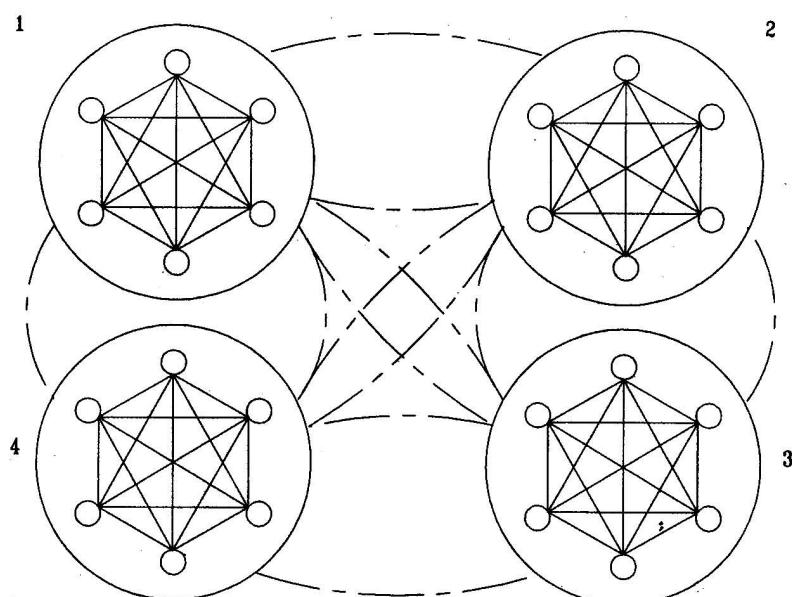


Gráfico 3. Representación de la red de comunicaciones motrices (entre los miembros de un mismo equipo) y comunicaciones indirectas (entre los distintos equipos). Los números indican el orden de participación de los conjuntos

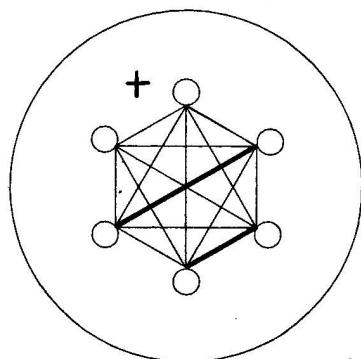


Gráfico 4. Representación de la red de comunicaciones motrices que se establece en un conjunto, diferenciando los niveles de interacción

En este tipo de prácticas, la red de comunicaciones motrices es N-exclusiva de equipos (es una competición entre equipos), estable (las relaciones de cooperación con los compañeros no varían en ningún momento) y simétrica (todos los equipos tienen los mismos efectivos).

A pesar de no existir oposición directa (interacción motriz esencial) entre los equipos, la actuación de un conjunto condiciona la de los otros. Por tanto, no se ha de obviar esta competitividad existente entre los equipos que se enfrentan y es necesario considerar la presencia de una contracomunicación entre ellos aunque no sea esencial. A tal efecto, se propone hacer el gráfico que señale la competitividad que originan las presentes acciones cooperativas de competición e indicar el orden de intervención de los equipos (ver gráfico 3).

Dentro de un mismo conjunto, se pueden dar diferentes niveles de interacción; por ejemplo, entre dos jugadores que se pasen el móvil y otros que realicen acciones individuales. En el primer caso, la colaboración es más intensa, puesto que lo que hace un jugador afecta las acciones del otro (pasar y recibir); en cambio, los otros jugadores sólo se han de preocupar de mantener una

correcta ubicación espacial y prever las próximas actuaciones (ver gráfico 4).

— Prácticas de colaboración y oposición (balonmano).

La red de comunicaciones motrices correspondiente a las acciones de colaboración y oposición es la red 2-exclusiva de equipo (no cambian en ningún momento sus relaciones de colaboración y oposición), estable y de duelo simétrico (ver gráfico 5).

— Prácticas de oposición (judo).

Dentro de estas prácticas, la red es 2-exclusiva de individuos, estable y de duelo simétrico.

Se deben considerar algunas matizaciones diferenciales respecto a las interacciones que se establecen en esta práctica:

1. Comunicaciones con el entrenador.

A pesar de que no sean comunicaciones motrices, se deben tener en cuenta, ya que condicionan directamente (mucho más que en otras acciones, como en los deportes de equipo) las actuaciones de los luchadores (ver gráfico 6).

2. Comunicaciones con el adversario.

El objetivo final de todo combate es contracommunicar con el adversario, o sea, emitir acciones que posibiliten obtener un resultado exitoso.

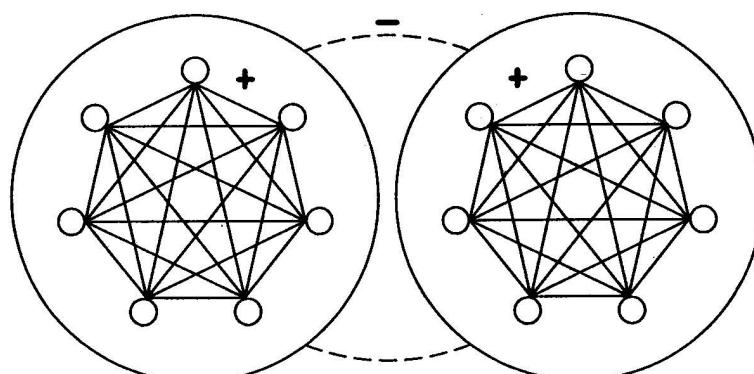


Gráfico 5. Red de comunicaciones motrices en las acciones de colaboración y oposición (balonmano)

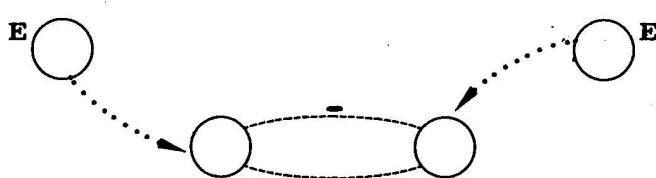


Gráfico 6. Red de comunicaciones indirectas existentes entre luchador y entrenador

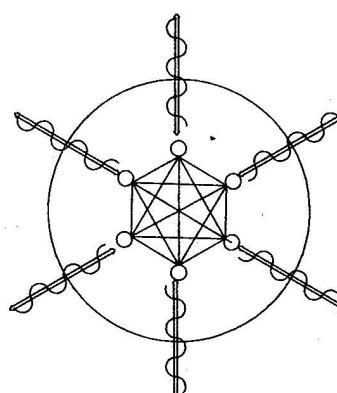


Gráfico 7. Red de comunicación constante e inconstante que se presenta en este tipo de prácticas. Las flechas que entran y salen muestran la posibilidad de incorporarse o abandonar la práctica

Pero no todas las acciones que se llevan a cabo en un combate consiguen esta finalidad. Por tanto, podemos vislumbrar dos tipos de acciones:

- Las que consiguen el objetivo deseado.
- Las que no consiguen el objetivo.
- Prácticas de colaboración sin competición.

La dinámica que originan estas prácticas es muy flexible, pues no se atiende a ninguna reglamentación estricta, es decir, el número de participantes puede variar de un momento a otro según la motivación de los mismos. En este sentido, se propone introducir la expresión de red constante o red inconstante en función de la permanencia de los jugadores en la práctica (ver gráfico 7).

Red de interacciones de marca

Definición

Son comunicaciones o contracomunicaciones motrices que determinan el éxito o fracaso de los participantes.

La red de interacciones de marca puede ser de tres tipos:

- Antagónica. Situaciones en las que exclusivamente se valoran las interacciones de marca de oposición.
- Cooperativa. Situaciones en las que exclusivamente se valora la interacción de marca de colaboración.
- Mixta. Situaciones en las que se valoran ambos tipos de interacción de marca.

Aplicación de la red de interacción de marca a diferentes prácticas

— Prácticas individuales.

Prácticas individuales competitivas:

En estas prácticas se han de realizar una serie de elementos de la manera más óptima posible. La red de interacción de marca obedece a la correcta realización de estos elementos, estando penalizadas las ejecuciones que se alejan de los modelos considerados óptimos. Esto hace que no se pueda hablar de redes de interacción de marca estrictamente

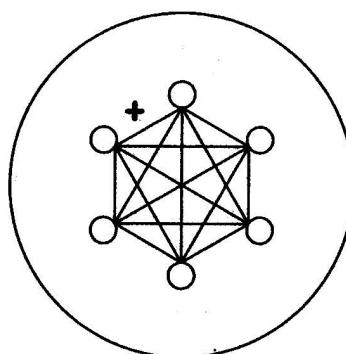


Gráfico 8. Red de interacción de marca correspondiente a las prácticas de colaboración y competición, estrictamente cooperativa

agonísticas o estrictamente cooperativas, pues deberíamos hablar de redes de interacción de marca en base al nivel de la ejecución.

Prácticas individuales no competitivas: A pesar de no haber una competición con otros participantes, el resultado de estas prácticas viene determinado por si se han podido conseguir los objetivos y las motivaciones previstas. En todo caso, resulta cuestionable determinar la existencia de algún tipo de interacción de marca en prácticas en las que no hay competición, ya que el concepto de interacción de marca, rigurosamente hablando, se ha ideado para prácticas competitivas. Por tanto, la aplicación de este concepto en las acciones no competitivas supondría ampliar la noción original de interacción de marca, añadiendo otros aspectos de

cariz más fenomenológico (motivaciones, sensaciones, finalidades no motrices perseguidas...).

Prácticas individuales de inmovilidad aparente:

Estas acciones, a diferencia de las prácticas psicomotrices no competitivas, generalmente no presentan objetivos motrices claramente observables, pues la naturaleza de los mismos es de tipo fenomenológico. Por este motivo, si se quiere aplicar el concepto universal de interacción de marca, es necesario realizar una interpretación más amplia.

— Prácticas de colaboración y competición (g. rítmica de conjuntos).

Estas prácticas se corresponden con una red de interacción de marca estrictamente cooperativa, en la que la valoración se convierte básicamente en subjetiva en función de parámetros como la armonía, la coordinación grupal en el intercambio de móviles y la estética en las acciones.

Se observa una red de interacción de marca parecida a la de las prácticas psicomotrices competitivas. únicamente se diferencia en que, en las acciones de colaboración y competición, las interacciones de marca, además de valorar la realización de los elementos que ejecuta cada jugador, también consideran la estética, la armonía y la conjunción del equipo.

En definitiva, podemos vislumbrar dos tipos de interacción de marca en estas

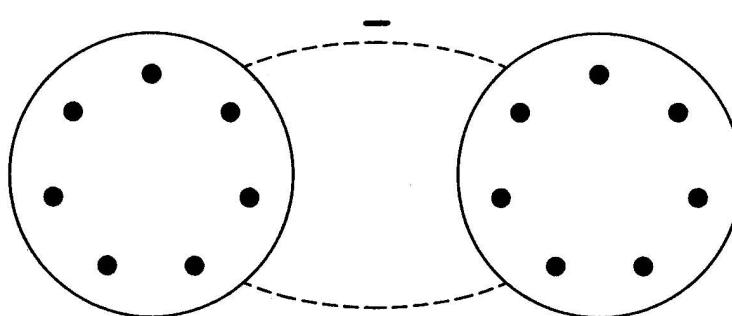


Gráfico 9. Representación de la red de interacción de marca para las acciones de colaboración y oposición (balonmano)

prácticas, uno de cariz psicomotriz (la ejecución individual de cada elemento) y el otro, sociomotriz (estética, armonía, conjunción en las acciones de equipo). (Ver gráfico 8).

— Prácticas de colaboración y oposición (balonmano).

En todos los deportes de equipo existe una red de interacción de marca estrechamente antagónica, pues el conjunto de comunicaciones motrices esenciales y directas previstas por las reglas, reflejadas en el marcador, representan relaciones antagónicas de oposición, clásica estructura de duelo sobre el adversario (marcar un gol).

Es necesario tener en cuenta que las relaciones de colaboración, como por ejemplo el número de pases efectuados entre los jugadores o los aspectos estéticos del juego, no son consideradas interacciones de marca (ver gráfico 9).

— Prácticas de oposición (judo).

En los deportes de combate se pueden diferenciar tres tipos de interacciones de marca, ya que todas ellas son maneras de hacer variar el marcador, aunque unas se denominan puntuaciones y las otras, sanciones o penalizaciones:

- a) Las que se desprenden de la materialización de acciones ofensivas (proyectar, estrangular, inmovilizar).
- b) Las que se desprenden de acciones defensivas que se dan como consecuencia de la demostración de inferioridad de uno de los dos luchadores.
- c) Las que se desprenden de las acciones que van en contra del reglamento (generalmente implican peligrosidad para el adversario).

— Prácticas de colaboración sin competición.

La aplicación de la red de interacción de marca para las presentes acciones encuentra las mismas dificultades que las mencionadas en el grupo de acciones individuales no competitivas. En todo caso, se debería valorar la aporta-



ción que origina el grupo en las "interacciones de marca" en el momento de conseguir objetivos motrices y de cariz más psicológico, como motivaciones, afectividad...

Sistema de puntuación o tanteo

Definición

El sistema de tanteo se desprende de la materialización de las interacciones de marca en un código descifrable con el fin de poder comparar los resultados de los participantes y determinar un ganador.

En líneas generales, según propone P. Parlebas (1982), se diferencian tres tipos de sistemas de puntuación:

- **Puntuación límite.** Prácticas en las que la limitación del tiempo no está implícita en el reglamento sino a expensas del marcador. Es decir, el ganador, en estas acciones, es la persona o equipo que antes consigue un número predeterminado de puntos (voleibol, tenis, tenis de mesa, juego del cementerio, juego de moros y cristianos...).
- **Tiempo límite.** Prácticas que tienen en el tiempo el acotamiento de su duración; cuando se agota el tiempo para intervenir, el ganador se obtiene de la comparación del resul-

tado de las partes que se enfrentan (fútbol, baloncesto...).

- **Puntuación límite-tiempo límite.** Prácticas en las que el final se puede determinar en base a la puntuación o al tiempo, es decir, si una de las partes que se enfrenta demuestra, antes de que se acabe el tiempo, su superioridad respecto a la otra, el enfrentamiento se puede dar por finalizado (judo, boxeo...).

Aplicación del sistema de tanteo a diferentes acciones

— Prácticas individuales.

Prácticas individuales competitivas: Estas acciones no se pueden incluir en ninguno de los sistemas de puntuación antes mencionados. Se presentan distintas formas de competición: en unos casos se comparan las marcas conseguidas por cada jugador (saltos, lanzamientos...), en otros casos se toma en consideración el tiempo empleado en cubrir una distancia (carreras, esquí, bobsleigh...) y, finalmente, en otras situaciones se valora la calidad de la ejecución. En ellas el sistema de puntuación se convierte en muy subjetivo, a pesar de existir la tendencia a objetivar al máximo el reglamento (gimnasia artística; salto de potro, barra fija; manos libres,

pelota, aro, mazas; salto de trampolín, cama elástica). Estas últimas prácticas se acercan al sistema de puntuación tiempo límite, aunque la participación no es simultánea, sino alterna (los jugadores no coinciden en el mismo espacio y tiempo de intervención).

Observamos que existe un número considerable de modalidades psicomotrices competitivas heterogéneas en las que el sistema de tanteo se puede corresponder a diferentes parámetros (ala delta, paracaísmo...).

Prácticas individuales no competitivas: En las prácticas que no son competitivas no se encuentra ningún sistema de puntuación o tanteo, ya que no tiene sentido hablar de ganadores y perdedores.

Prácticas individuales de inmovilidad aparente:

Sucede lo mismo que en el grupo anterior.

— Prácticas de colaboración y competición (g. rítmica de conjuntos).

En estas prácticas, el sistema de tanteo es muy parecido al de las acciones psicomotrices de competición. En el caso

de la gimnasia rítmica de conjuntos, cada equipo tiene un mismo intervalo temporal para realizar sus actuaciones; sin embargo, cada equipo interviene en momentos distintos (participación alterna) y la puntuación se realiza también según criterios subjetivos en función de la calidad de la ejecución del equipo.

— Prácticas de colaboración y oposición (balonmano).

El sistema de puntuación es de *tiempo límite*. Gana el equipo que más puntos obtiene en un tiempo determinado.

— Prácticas de oposición (judo).

En estos deportes el sistema de tanteo es el de *puntuación límite-tiempo límite*, puesto que un combate puede concluir antes de que acabe el tiempo si se realiza una acción que el reglamento determina como ganadora (30" de inmovilización, luxación, estrangulación...). Si finalizado el tiempo predefinido no se ha conseguido ninguna acción exitosa, se comparan los resultados parciales de los contrincantes.

— Prácticas de colaboración sin competición.

La inexistencia de competición en estas prácticas hace que no se pueda hablar de sistema de puntuación. Son acciones en las que el resultado, fundamentalmente, se centra en conseguir un objetivo de tipo motivacional (pasarlo bien, divertirse...).

La red de cambios de rol

Definición

Según Parlebas (1981), el rol es “el *status* traducido en actos, es el *status* dinamizado que toma cuerpo. El rol encuentra su pertenencia en tres grandes sectores de la acción: la interacción motriz respecto a la otra, las relaciones con el espacio y las relaciones con los objetos mediadores. Este concepto no define a los individuos sino al tipo de acción motriz...”

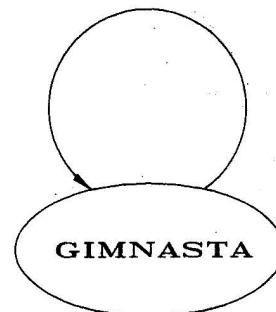


Gráfico 10. Representación del sistema de roles en las acciones de colaboración y competición

Por tanto, la red sería la representación gráfica de los cambios de rol que se presentan en cada práctica.

Aplicación de la red de cambios de rol a diferentes acciones

— Prácticas individuales.

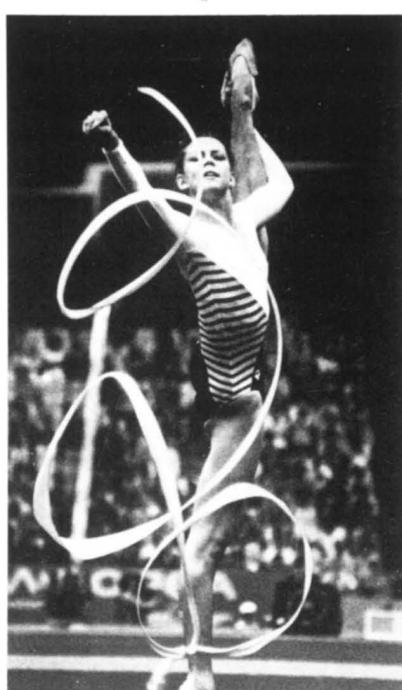
En todas las acciones psicomotrices se observa un solo rol, relacionado con la práctica que se desarrolla, circunstancia que origina que no haya cambio de roles.

— Prácticas de colaboración con competición (g. rítmica).

Se trata de prácticas que incluyen un único rol: gimnasta. Este rol, del mismo modo que sucede en las acciones psicomotrices, es permanente, fijo, estable (ver gráfico 10).

— Prácticas de colaboración y oposición (balonmano).

En el sistema de roles de las presentes prácticas se pueden identificar, siguiendo la propuesta de P. Parlebas, dos roles (portero y jugador de campo). No obstante, un análisis más detallado de las acciones de colaboración y oposición (como ya hace J. Hernández Moreno, 1984) nos permite descubrir lo que se denomina rol estratégico. En el caso del balonmano, diferenciamos los siguientes roles estratégicos: jugador con pelota, jugador sin pelota del equipo que tiene la posesión de la pelota, jugador sin pelota del equipo que no la tiene y portero (ver gráfico 11).



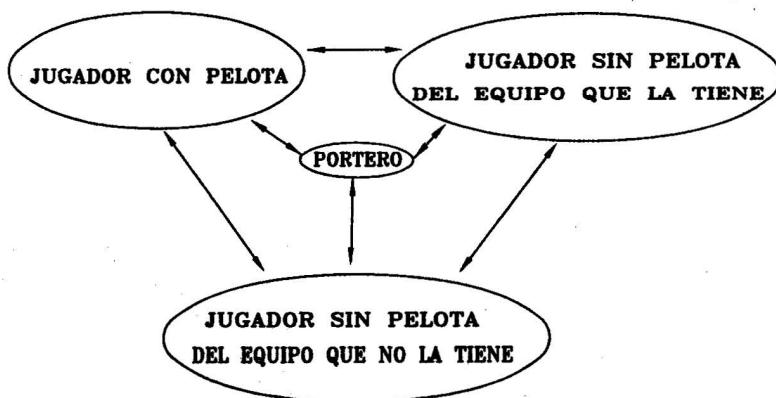


Gráfico 11. Representación de la red de cambios de rol para las prácticas de colaboración y oposición (balonmano)

— Prácticas de oposición (judo).

En el judo, en función de la interacción que se establece con el adversario, teniendo en cuenta aspectos que se mencionan implícita o explícitamente en el reglamento, podemos identificar tres roles: luchador en situación de espera, luchador defensivo o en situación defensiva y luchador atacante o en situación atacante.

Para la identificación de estos roles se deberán diferenciar las acciones que tienen lugar en el combate de pie o y las que se presentan en el combate en el suelo, ya que, a pesar de que se identifican los mismos roles tanto en una como en la otra situación, surgirán matizaciones diferenciadoras (ver gráfico 12).

— Prácticas de colaboración sin competición.

La determinación de los roles no se puede hacer en base al reglamento, ya que no existe. Principalmente, se puede hacer la siguiente distinción:

- Prácticas en las que se presenta un único rol (pasear a remo, pasear en doble scull), como el de remero.
- Prácticas en las que se presenta más

de un rol (pasear a remo cuatro con timonero), como el de remero y timonero.

Los roles en las acciones de colaboración sin competición pueden ser permanentes (los sujetos desarrollan su rol desde el principio hasta el fin de la práctica) o no permanentes (los sujetos pueden salir o incorporarse a la práctica en cualquier momento).

Red de cambio de subroles

Definición

Según P. Parlebas (1981), "cada subrol representa una acción motriz mínima para que tenga sentido desde el punto de vista del observador y del analista". Por tanto, el subrol es la unidad mínima

de acción asociada a un rol, a pesar de que en un nivel más elemental se podrían distinguir las técnicas o modalidades de ejecución de cada práctica, las cuales nos darían un análisis más exhaustivo de la lógica interna de cada práctica.

Una vez se hayan detectado los subroles para una determinada práctica, nos será muy útil servirnos del ludograma o seguimiento gráfico del cambio de subroles que realiza un individuo cuando está participando.

Aplicación de la red de cambio de subroles a diferentes prácticas

En relación a la aplicación de los subroles a los diferentes grupos de prácticas, quisieramos hacer dos puntualizaciones:

- La misma definición deja muy abierto el concepto, lo cual hace que, cuando busquemos la determinación de los subroles en cada grupo de prácticas, tengamos que hacerlo en función de aquello que en ellas tenga significado. Por ejemplo, en el caso del balonmano, el hecho de fallar tiene un significado muy diferente al de fallar en gimnasia rítmica. Por este motivo, no podemos generalizar el concepto de subrol para aplicarlo a los distintos grupos.
- Como consecuencia de lo anterior, los subroles se analizarán específicamente y con criterios individuales en cada una de las prácticas que se estudian en los artículos siguientes.



Gráfico 12. Representación de la red de cambios de rol para las prácticas de oposición

La comunicación indirecta: código gestémico y código praxémico

El estudio de la comunicación indirecta en las distintas prácticas quizás es el aspecto más complejo del análisis praxiológico, pues precisa de conocimientos de semiología, semiótica y otras ciencias afines para poder profundizar e interpretar con el suficiente rigor los gestos, praxemas y verbalizaciones, y sus efectos sobre las acciones.

En las prácticas individuales, al no haber interacciones con otros participantes, no tiene sentido hablar de la comunicación indirecta; la única consideración al respecto sería dentro de las situaciones individuales con competición, en las que se debería estudiar la comunicación que se establece entre el entrenador y el deportista.

En las prácticas colectivas no competitivas que obedecen a factores motivacionales, tiene mucha importancia el intercambio de mensajes verbales. En cambio, cuando entra la competición y se valoran aspectos como la estética, el intercambio verbal y gestémico casi no existe.

En las prácticas de oposición, el interés reside en la descodificación de los praxemas y en la materialización de las verbalizaciones que haga el entrenador que está observando el combate desde el exterior.

En las prácticas de colaboración y oposición, las comunicaciones indirectas se manifiestan regularmente entre los jugadores y entre el entrenador y los participantes.

Por último, se ha de destacar que en todos los tipos de prácticas, fundamentalmente en las competitivas, la presencia del público puede condicionar la actuación de los participantes. Un estudio fenomenológico podría facilitar la comprensión de los comportamientos de los jugadores en relación a las conductas de los espectadores.

per al coneixement de les accions esportives, expressives i lúdiques, INEFC-Lleida, 1992.

GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO INEFC-LLEIDA. *Vers la construcció d'una disciplina praxiològica que aculli i estudii la diversitat de pràctiques corporals i esportives existents*, INEFC-Lleida, 1992.

PARLEBAS, P. *These pour le doctorat d'etat et lettres et sciences humaines. Psychologie social et théorie des jeux. Etude de certains jeux sportifs*, París, 1987.

PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.

PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, Junta de Andalucía, UNISPORT, Málaga, 1988.

PERRAMON, M.; FONT, T.; RODRÍGUEZ, M. *Estudi funcional de la gimnàstica rítmica de conjunts. Fonaments de tàctica esportiva*, INEFC-Lleida, 1991. Trabajo de la asignatura.

PLANA, C. *Estudio funcional y estructural de la danza "La hojita del pino"*, INEFC-Lleida, 1991. Trabajo inédito.

Notas

- (1) Por ejemplo, si hablamos de acciones realizadas en aguas bravas, nos resulta difícil indicar qué nivel de inestabilidad se presenta en relación a acciones que se puedan llevar a cabo en una pista de hielo o al hacer ala de pendiente en un día de mucho viento. ¿Podríamos aseverar que un partido de fútbol realizado un día de lluvia no presenta inestabilidad en el medio?

Bibliografía

HERNÁNDEZ, J. *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universidad de Barcelona, Barcelona, 1987. Tesis doctoral.

GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO INEFC-LLEIDA. *Necessitat d'una disciplina praxiològica*