

JUEGO MOTOR E INTEGRACIÓN SOCIAL DE ALUMNOS CON DEFICIENCIAS: APROXIMACIÓN SOCIOPRAXIOLÓGICA

Pedro Ruiz Sánchez,
Profesor de Educación Física especial,
INEFC-Lleida.

Resumen

Últimamente, cada vez son más las voces que defienden que las actividades físicas pueden facilitar la integración de personas con deficiencias. Sin embargo, en aquellas prácticas en las que la naturaleza del juego se fundamenta en la interacción motriz entre los participantes, los jugadores con deficiencia psíquica suelen presentar ciertas dificultades para la plena participación.

En este trabajo se estudian aquellos elementos que determinan la participación del niño con dificultades especiales en el juego. Para ello, se han establecido tres niveles de investigación diferentes. En primer lugar se procede a realizar un análisis "temático-estructural", en el que se atiende a la estructura del juego. Seguidamente, se pasa a un segundo "nivel funcional", donde se estudian las conductas motrices de los jugadores, mientras que en tercer lugar se procede a realizar un "análisis afectivo-social" mediante estudio sociométrico del grupo. Asimismo, se analiza la participación motriz de un niño afectado de deficiencia psíquica, junto a otros que no lo son, después de que se haya aplicado un programa de intervención por parte del profesor de Educación Física del grupo.

Palabras clave: integración, interacción motriz, sociomotriz, sociometría, conducta lúdica, análisis temático, análisis funcional, análisis socioafectivo.

Integración y actividad física

Es necesario atender al origen y evolución del movimiento integracionista para poder comprender la actual

significación de los términos "integración" y "normalización". Entre 1950 y 1960, en los países nórdicos, surgieron una serie de reivindicaciones de los derechos humanos por parte de grupos marginales de disminuidos. Estas presiones tuvieron repercusiones legales, reflejándose posteriormente en las primeras experiencias de integración escolar de niños con deficiencias (Colomer, 1986). Todos estos hechos llevaron a la concreción teórica de la integración social de personas disminuidas (Rabinad, 1989).

El concepto de "normalización" fue introducido en las leyes danesas, significando "la aceptación de las personas afectadas con su disminución y el ofrecimiento de unas condiciones de vida normales; es decir, el hecho de ofrecerles las mismas condiciones que cualquier otro ciudadano tenga a su alcance, incluyendo el tratamiento asistencial, la educación y la formación

adaptada a las necesidades del minusválido, para que puedan desarrollar al máximo sus capacidades" (Bank-Mikkellser, 1981).

Desde planteamientos sociológicos (Scheck, 1973), se concibe la integración como la unificación de la sociedad, creándose vínculos entre los individuos que la componen. Desde esta perspectiva, la integración es entendida como un cambio social basado en las relaciones sociales.

Así, la integración tendría un alcance multifactorial, pudiéndose referir a los diferentes ámbitos de la vida social: el escolar, educativo, laboral, familiar, el ocio, etc. Pero para que se produzca este cambio en la sociedad, ya no basta tan solo con que el individuo "esté" en la sociedad como un miembro más de la gran masa, sino que realmente participe en ella. Esto ha llevado a que diferentes autores se



hayan referido a las posibilidades que puede ofrecer la práctica deportiva como medio de integración (Ruiz, 1990)(5).

La población con deficiencias no ha estado al margen del auge que han experimentado el deporte y las actividades físicas. Sin embargo, sus orígenes tienen una orientación eminentemente terapéutica o rehabilitadora para ir progresivamente diversificándose (competición, educación o recreación).

Esto ha llevado a reconsiderar el papel de la educación física, que tradicionalmente ha estado demasiado preocupada por la psicomotricidad, dejando de lado aspectos sociales y relacionales (Parlebas, 1986).

Objeto de estudio

Si los individuos con deficiencia viviesen, trabajasen, se educasen y se divirtieran exclusivamente con otros deficientes, sería imposible que aprendiesen a convivir en sociedad (García, 1988)(7). Por ello, si pretendemos su integración social mediante la práctica deportiva, habrá que conocer en qué condiciones desarrollan estas actividades junto a individuos sin discapacidad.

En este estudio se analizan los procesos de relación interna de un grupo de niños de una escuela deportiva en la que dos de ellos padecen una deficiencia psíquica. Así, nos ocuparemos del comportamiento práxico del

grupo durante el "juego de los diez pases".

Se pretenden conocer aquellos aspectos sobre los que puede incidir el profesor de educación física, para facilitar la integración de alumnos con deficiencia en un grupo ordinario. Para ello se analiza la relación existente entre la estructura del juego, el comportamiento práxico de los jugadores (tanto aquellos que tienen deficiencia como los que no) y la red socio-afectiva.

Metodología

Para poder estudiar en profundidad los procesos de relación interna del grupo, seguiremos una adaptación del esquema propuesto por MUNNE (1982)(8), en el que se distinguen tres niveles (ver gráfico 1):

1. *Nivel temático*. Estudia el contenido de lo que une a los miembros del grupo, o a la tarea que realizan. Para ello aplicaremos los Universales Parlebas.
2. *Nivel funcional*. Contempla el procedimiento o la forma de actuar de los diferentes componentes del grupo mientras realizan la actividad en cuestión, viniendo por lo tanto determinado por el nivel temático. Se realizará un análisis praxiológico de la actividad realizada basado en la observación.
3. *Nivel socio-afectivo*. Estudiará la estructura socio-afectiva del grupo, para lo que se aplicará un sociograma (Moreno, 1962)(9).

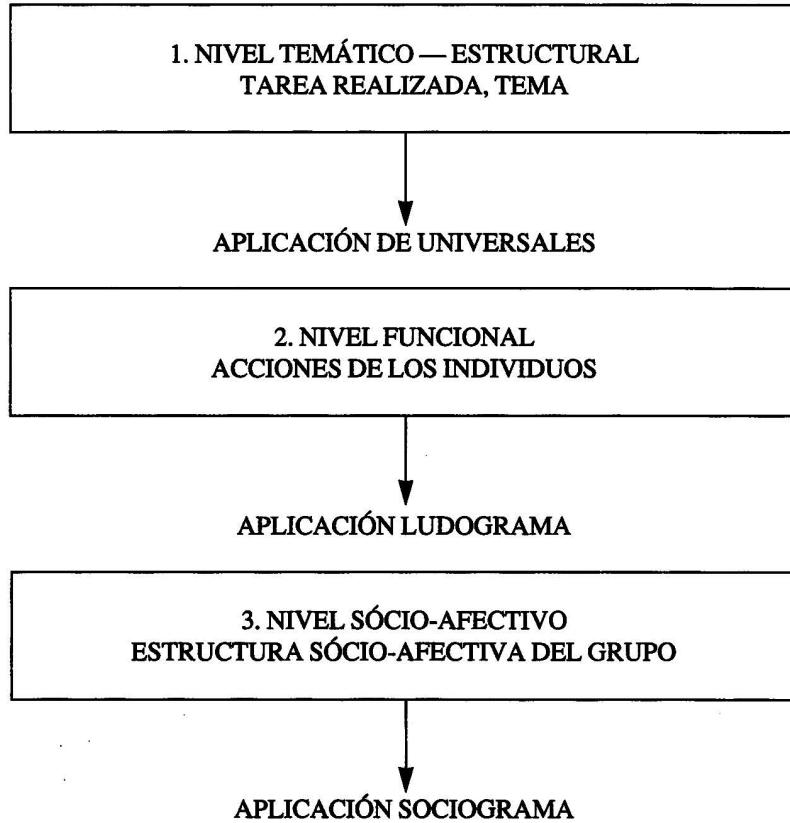


Gráfico 1.

La interrelación de los tres niveles nos permitirá conocer la dinámica interna del grupo. Los estudios que más han proliferado han sido los referidos al nivel afectivo, debido a los diferentes instrumentos creados por la psicología social. Posiblemente esta ciencia pueda estudiar las tendencias socio-afectivas de los individuos que practiquen juegos socio-motrices, pero su análisis quedará limitado y sesgado, ya que no atenderá a las conductas motrices.

1. Temático-estructural

Antes de profundizar en el análisis de la estructura de un grupo, será necesario atender al nexo de unión de sus miembros, al "tema" común que los une y ocupa, en este caso el "juego de los diez pases".

Descripción del juego observado: dos equipos de igual número de jugadores, entre 4 y 15 aproximadamente, ocupando un espacio de dimensiones variables pero determinadas (dependerá del número de jugadores) lucharán por realizar diez pases consecutivos, entre sus componentes, sin que el equipo contrario consiga interceptarla. Si uno de los jugadores del otro equipo intercepta la pelota la cuenta de los pases comenzará de cero.

Al contabilizar un equipo los diez pases ininterrumpidamente consigue un punto. La partida finalizará después de que se haya alcanzado un número determinado de puntos o se haya superado el tiempo fijado.

La actividad será analizada independientemente de las características de los individuos que la practican. Esto plantea la necesidad de definir un modelo de juego deportivo estudiado, que pretenda la construcción esquemática y teórica de la realidad desde una perspectiva abstracta y, a ser posible, temática. En definitiva, nos estamos refiriendo a la necesidad de realizar un análisis estructural del juego. Parlebas (1986) concede una gran importancia al estructuralismo

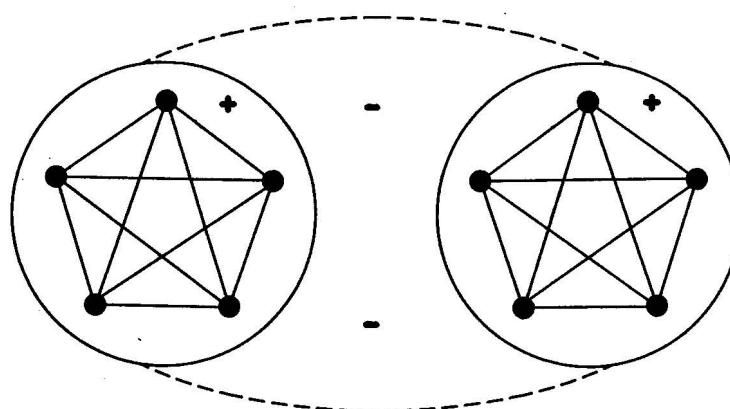


Gráfico 2. Red de comunicación motriz

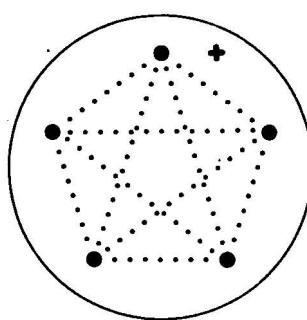


Gráfico 3. Red de interacción de marca

al no referirse a los hechos concretos, sino al esquema que reproduciría el juego.

El modelo que nos posibilite el conocimiento del juego deportivo, según Parlebas (1987)(10) atenderá a su lógica interna. Esta se manifiesta fundamentalmente a través de las prescripciones del código del juego, ya que inducen a determinados comportamientos corporales. Así, el reglamento del juego determinará la utilización de determinados espacios, de materiales, así como el tipo y naturaleza de inter-

racciones que pueda darse, sus objetivos y las interacciones de marca (sistemas de puntuación propio de cada juego deportivo).

Se trata de determinar cuál es la estructura interna del juego que se esté practicando, para poder llegar a su modelización. Parlebas (1987, p. 284) afirma que los universales de los juegos deportivos son "modelos operarios que representan estructuras de base de funcionamiento de todo juego deportivo, siendo portadores de la lógica interna de estos". En definitiva, se está refiriendo al conjunto de factores que definen cada uno de los juegos deportivos, que hacen que todos sean diferentes entre sí.

Red de comunicación motriz

Si tenemos en cuenta que los jugadores quedan agrupados en dos equipos de igual número de componentes, podemos afirmar que se trata de un duelo simétrico (Parlebas, 1988)(11). Es una red 2-exclusiva en la que cada jugador sólo podrá ser compañero de unos y adversario de otros (colaboración u oposición), manteniendo una relación estable durante todo el juego (ver gráfico 2). Este aspecto será tenido en cuenta al formar los dos equipos, ya que se deberá contemplar dónde se sitúan los

JUGADOR CON BALÓN	JUGADOR SIN BALÓN	JUGADOR EQUIPO SIN PELOTA
Saca inicio: pone la pelota en juego al comienzo del partido	Recibe: de compañero	Marca jugador: intenta recuperar balón
Saca de banda: pone el balón en juego desde un lateral	Espera pasivo: está al margen del juego	Intercepta: consigue recuperar balón
Pierde: el control del balón	Espera activo: se desmarca para que le pasen el balón	Pasivo: está al margen del juego
Alerta: intenta pasar a compañero	—	—
Pasa: a compañero	—	—

Cuadro 1.

niños con necesidades especiales para que las dos partes queden equilibradas.

Red de interacción de marca

En este juego se valorarán positivamente aquellas comunicaciones (de colaboración) que se establezcan entre los componentes de un mismo equipo. Se consideran acciones de colaboración los pases que efectúen los jugadores, ya que el objetivo del juego será establecer una cadena ininterrumpida de diez pases (gráf. 3).

Dada la propia reglamentación del juego, será evidente que necesariamente los jugadores de un equipo deberán cooperar entre ellos, incluyendo a aquellos que pueden tener alguna deficiencia, ya que de ello dependerá el resultado final.

Sistema de puntuación

Las interacciones de marca de otro equipo llegan a ser comparadas para determinar al ganador. En este caso, se podrá optar por establecer un tiempo límite o alcanzar una determinada puntuación. Así, en función de lo que estime el director del juego (profesor de E.F.), atendiendo a las necesidades del grupo, se decidirá por una u otra opción, con lo que la actividad se adaptará a las características del grupo.

Sistema de roles

Parlebas (1988) define el rol como el aspecto dinámico del status. Refiriéndose concretamente al "juego de los diez pases", aplicaremos el concepto de rol estratégico que Hernández (1987) analiza y propone para los deportes de oposición-colaboración:

- Jugador con pelota.
- Jugador con pelota del equipo que la tiene.
- Jugador del equipo que tienen la pelota.

Sistema de subroles

Es la unidad mínima de acción asociada a un rol. El subrol es una categoría que reagrupa todas las sucesiones de

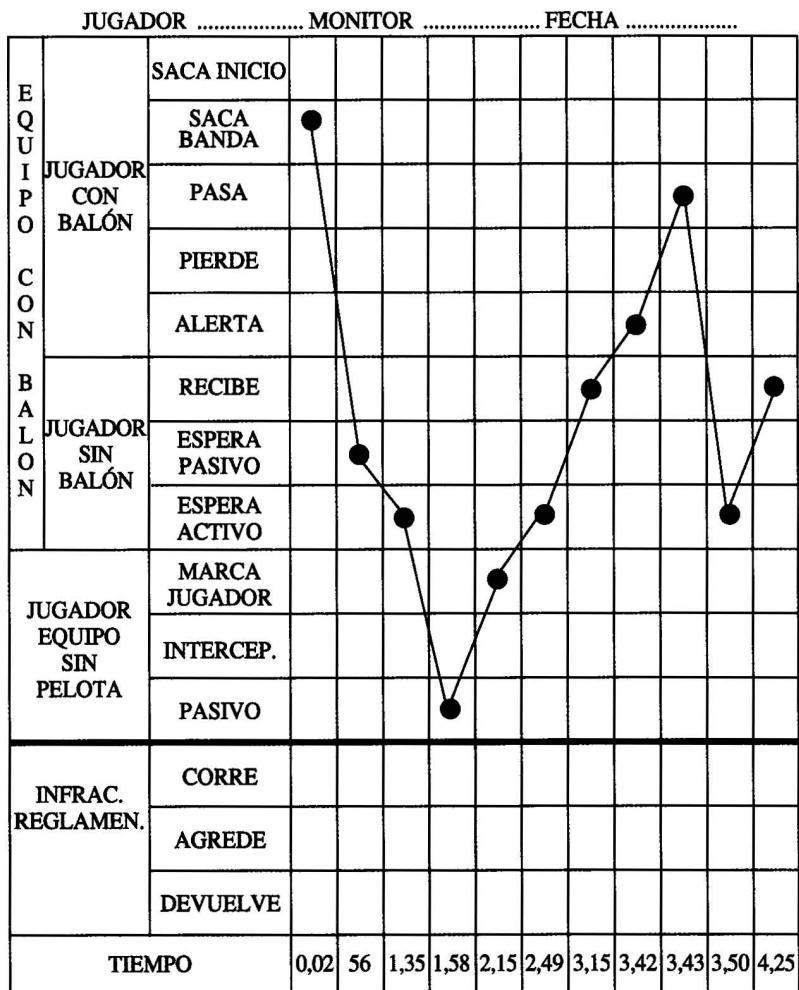


Gráfico 4. *Ludograma "10 pases"*

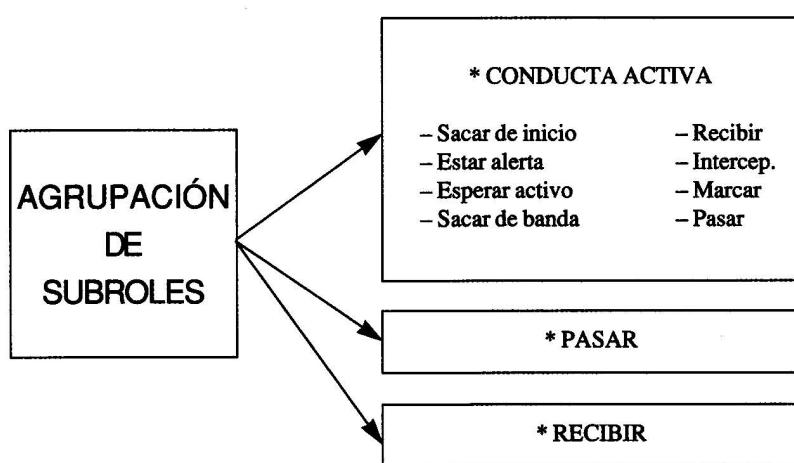


Gráfico 5. Agrupación de subroles

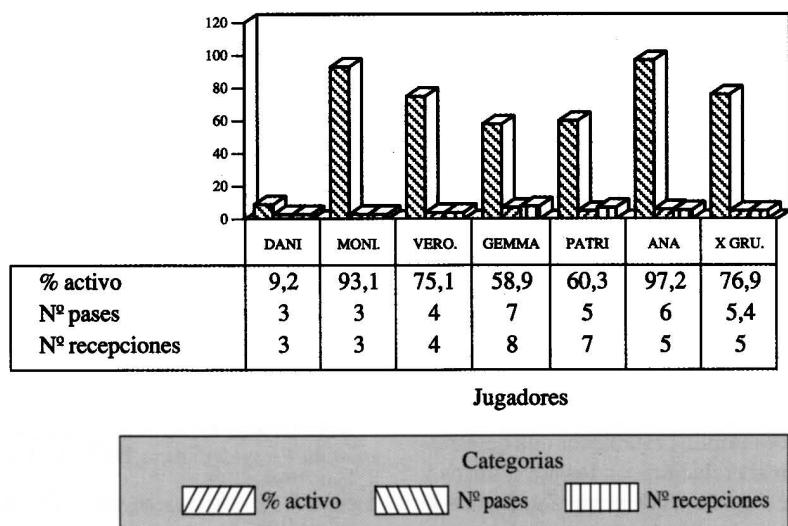


Gráfico 6. Resultado de las sesiones sin intervención del profesor

comportamiento que revelan la misma intención estratégica inmediata. Partiendo de los roles anteriormente definidos, detectamos los siguientes subroles:

Código praxémico y gestémico

Tanto el código praxémico como el gestémico forman parte de la comunicación indirecta. Sin embargo, al precisar de ciencias como la semiología, la semiótica, etc. escapa en estos momentos de nuestro objeto de estudio. No obstante, en estudios posteriores se aconsejaría un análisis en profundidad,

ya que se podría obtener una valiosa información sobre la comunicación establecida durante el juego, mediante praxemas y gestemas.

2. Análisis funcional

Si antes se había analizado la estructura del juego, ahora nos interesaría conocer y profundizar en la conducta práctica que cada jugador manifiesta durante un espacio de tiempo. Esto nos conducirá a entender la naturaleza de la interacción motriz establecida, tanto con

compañeros como adversarios. Para ello atenderemos a los diferentes subroles que el jugador va manifestando. El instrumento de registro utilizado será el ludograma (ver gráfico 4), pudiéndose registrar su itinerario práxico. Esto nos indicará:

- Con quién interactúa.
- Cuál es su implicación motriz (activo/pasivo).

Para facilitar el análisis, los resultados obtenidos mediante el ludograma han sido agrupados en tres grandes categorías (ver gráfico 5):

- Conducta activa.* (Saca de inicio, saca de banda, pierde, alerta, pasa, recibe, espera activo, marca jugador e intercepta).
- Pases realizados.* (A quién pasa).
- Recepciones realizadas.* (De quién recibe).

La observación y posterior registro en ludograma ha sido realizada en dos condiciones diferentes:

- “*Sesiones tipo 1*”. El profesor únicamente interviene al principio del juego y en determinadas situaciones que puedan ser conflictivas. Se ha constatado como uno de los dos niños con deficiencia (Dani, 9,2% del tiempo total) muestra un nivel de participación en el juego mucho menor que sus compañeros, sobre todo cuando no posee el balón, con lo que las relaciones que establece con sus compañeros son mínimas (ver gráfico 6).
- “*Sesiones tipo 2*”. A diferencia de lo que ocurre en las sesiones anteriores, en estas el profesor ayuda continuamente a uno de los dos niños con deficiencia a tomar decisiones con implicaciones motrices. Es decir, le indica qué acciones debe realizar durante el juego. En esta ocasión, el porcentaje de conducta activa mostrada pro este, 96%, aumenta considerablemente, implicándose mucho más directamente en el juego (ver gráfico 7).

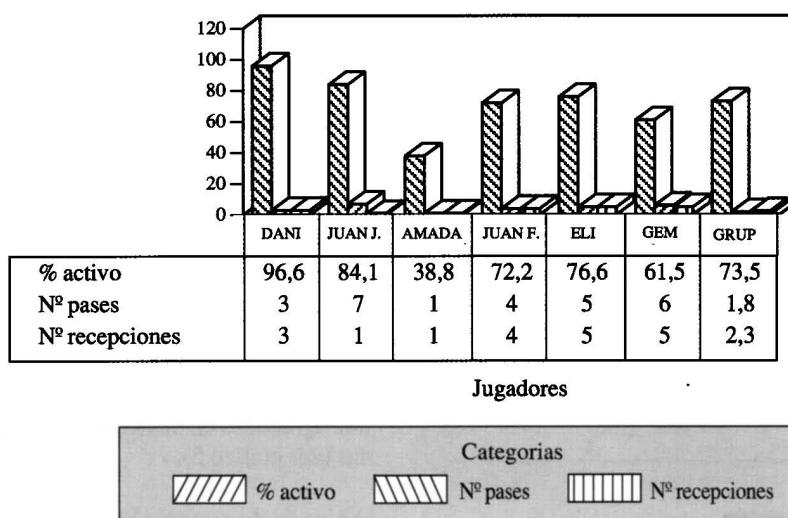


Gráfico 7. Resultado de las sesiones con intervención del profesor

Análisis socioafectivo

La estructura socio-afectiva del grupo ha sido analizada mediante la aplicación de un sociograma, con posterior tratamiento informatizado. Hemos constatado que los individuos con deficiencia psíquica son los que muestran un índice de popularidad más bajo del grupo. Sin embargo, no son los que presentan un índice de antipatía (IA) mayor, por lo que no se puede afirmar que sean rechazados. Ambos desconocen su posición social en el grupo, sobrevalorándose.

En general muestran escasos rechazos recíprocos (RR), por lo que su ubicación en el grupo no es especialmente conflictiva. Por otro lado, el análisis grupal refleja la existencia de cuatro grandes subgrupos, estando el primero de ellos aglutinado en torno al líder. Los dos niños con deficiencia psíquica no están integrados en ningún subgrupo, aunque mantienen ciertas relaciones con otros miembros.

Conclusiones

Específicas

- No hemos constatado ninguna relación entre la estructura socio-afectiva del grupo y la conducta socio-motriz manifestada durante el juego.

Las preferencias socio-afectivas no son determinantes al seleccionar con quién se establecen las interacciones motrices, ya que obviamente el reglamento determina que se debe colaborar con los compañeros de equipo.

- El profesor de educación física deberá prestar ayuda a los alumnos con deficiencia psíquica, dándoles información suplementaria y especialmente dirigida acerca de las acciones motrices a desarrollar durante el propio juego.
- La lógica de los juegos sociomotrices implica establecer una determinada relación con los adversarios y compañeros de juego, facilitando la integración de alumnos con necesidades educativas especiales (NEE).
- Los alumnos con NEE necesitan de un programa específico que les ayude a incorporarse a la estructura del grupo, ya que carecen de habilidades sociales.

Generales

- Para facilitar la integración escolar de alumnos con NEE, en educación física, es necesario tener un conocimiento de la estructura de grupo, analizándola no tan solo desde una perspectiva socio-afectiva, sino también atendiendo a la tarea realizada (análisis estructural y funcional). Esto implica recurrir a estudios socio-praxiológicos.

- Los programas de E.F. deben incluir en sus contenidos juegos sociomotrices, ya que fomentan la relación entre los individuos, facilitando su integración escolar. Mediante el juego se pueden adquirir técnicas sociales (Cherry, 1976)(12), ya que motiva y propicia la colaboración social (Rast, 1984)(13).
- Es necesario continuar y ampliar estudios praxiológicos que versen sobre juegos de diferente estructura (ambivalente, únicamente de cooperación, inestables, permutantes, convergentes, etc.) y no tan sólo con los de colaboración/oposición.

Bibliografía

- BANK-MIKKELSEN. «La normalización como objetivo en las actividades de la vida diaria», en *Boletín de estudios y documentación de Servicios Sociales*, INSERSO, núm. 7, 1981, p. 34.
- CHERRY, C. *Creative play for the developing child: Early lifehood through play*, Fearon Pitman Publishers, Inc, Belmont, C.A., 1976.
- COLOMER, M. *Informe: Problemática de les disminucions físiques, psíquiques i sensorials*, Ed. Patronat de disminuïts de l'Ajuntament de Barcelona, Barcelona, 1986, pp. 15-19.
- GARCÍA, P. «Normalización e integración», en *Manual de Educación Especial*, Ed. Anaya, Madrid, 1986.
- MORENO, J.L. *Fundamentos de sociometría*, ed. Paidos, Buenos Aires, 1962. Citado por VISAUTA en *Técnicas de investigación social. Recogida de datos*, Ed. P.P.U., Barcelona, 1989, p. 328.
- MUNNÉ, F. *Psicología social*, Ed. C.A.C., Barcelona, 1982.
- PARLEBAS, P. «Contribution à un léxique commenté», en *Science de l'action motrice*, Publication I.N.S.E.P., París, 1987.
- PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, Ed. Junta de Andalucía, UNISPORT, Málaga, 1988.
- PARLEBAS, P. «Problématique de l'éducation physique», en *Dossier E.P.S.*, núm. 4, *Activités Physique et Education Motrice*, París, 1986.
- RABINAD, S. y BURGUERA, N. *Disminució i societat. Aproximació a l'anàlisi sociològica de les persones amb disminució a Barcelona ciutat*, Ed. Ajuntament de Barcelona, Institut Municipal de disminuïts, Barcelona, 1989, p. 38.
- RAST, M.M. *Play dreams, and limitation in childhood*, W.W. Norton, New York, 1984.
- RUÍZ, P. «La integración social del disminuido mediante las actividades físicas», en *Curs de Formació per a Tècnics de serveis Socials en el Camp de la Disminució Física*, Diputación de Barcelona, Barcelona, 1990.
- SCOECK, H. *Diccionario de sociología*, Ed. Herder, Barcelona, 1973.