

apunts

EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES



DOSSIER:
**PRAXIOLOGÍA: EL ESTUDIO DE LAS PRÁCTICAS
DEPORTIVAS, EXPRESIVAS Y LÚDICAS**

TIPO CONTRATO TIPO DEDICACIÓN

>87

40-49

30-39

TOTAL

GAIL DEVERS, LA NUEVA GACELA NEGRA

La atleta de color Gail Devers representa para la Olimpiada de Barcelona la deportista más rápida del Estadio Olímpico. Esta atleta pasó una tortuosa enfermedad en la que estuvo a punto de perder las dos piernas. Devers se propuso, como objetivo, no solamente volver a competir sino también subir al podium en unos Juegos Olímpicos. Una atleta como Devers, aspirante a la prueba de velocidad en vallas, va a ganar la prueba de velocidad pura en una de las finales más ajustadas que se recuerdan. Esta gesta de la atleta nos recordó una colega suya, Wilma G. Rudolph, que en la Olimpiada de Roma fue apodada la Gacela Negra por su rapidez, gracia y esbeltez.

La prensa de esos días relataba de ella: “de esta pléyade de héroes y campeones de este fabuloso desfile de superhombres, ninguno ocupó el primer lugar en la apreciación popular y en la cualificación de los técnicos. Sólo por encima de ellos, una estadounidense, toda gracia y esbeltez, toda belleza y finura ... Wilma Rudolph brilla con luz cegadora, erigiéndose en la heroína.”

Wilma quedó paralítica de la pierna izquierda y no pudo andar con normalidad hasta los 7 años. Gracias a los desvelos de su madre —era la 17 de 18 hermanos— consiguió recuperarse y participar en Melbourne, obteniendo su primera medalla Olímpica, bronce. Durante dos años vive retirada del atletismo y se entrega a sus estudios. En 1959 reaparece en los estadios y logra participar en la Olimpiada de Roma. Allí es su gran triunfo y logra, con 20 años, 1,80 m. y 59 kg., tres medallas de oro.

Las ilusiones de estas dos niñas y las hazañas de estas dos mujeres, que padecieron enfermedades graves, tienen bastante en común, pero sin duda lo que más atrae y sorprende de estos datos biográficos es que, treinta y dos años más tarde, pueda volver a surgir “una nueva Gacela Negra”.

PRESENTACIÓN

Se presenta a los lectores de la revista un trabajo preliminar, fruto de la preocupación de un colectivo de profesionales del deporte y la educación física por encontrar conocimientos específicos de su ámbito con el rigor y la necesaria contrastación, que posibiliten, en un futuro no muy lejano, abordar la aplicación específica de este saber, del que estamos tan necesitados.

Resulta necesario expresar que tal inquietud surge, en primera instancia, a raíz del estudio de la obra del profesor P. Parlebas, como fácilmente se puede deducir del contenido de la mayoría de trabajos aquí incluidos. Su estela, marcada por muchos años y esfuerzos dedicados a la investigación praxiológica, ha prendido con fuerza en un grupo de profesores españoles, que, en segunda instancia, se han visto estimulados de nuevo por la labor que en España inauguró el profesor José Hernández Moreno, autor que colabora en este monográfico y que dedicó intensos años al estudio praxiológico del baloncesto, los cuales se plasmaron en su tesis doctoral en 1987.

Son muchas las dudas que nos acosan y grandes los problemas que debemos resolver. Algunos de los postulados de P. Parlebas y los métodos que de ellos se derivan no encajan debidamente, según nuestras primeras aproximaciones, en toda la gama de actividades físicas por las que estamos interesados en estudiar científicamente, para poder conocerlas con cierta solvencia.

No obstante, tanto por parte del Grupo de Estudio Praxiológico del INEFC de Lleida como del Grupo de Estudio e Investigaciones Sociomotrices de la FCEFD de Canarias y de otros profesionales que se dedican a la investigación y al estudio praxiológico de forma individual, y que nos han manifestado en diversas ocasiones su interés, existe la firme voluntad de proseguir la búsqueda de sistemas operativos que nos

permitan acceder al conocimiento de las actividades físico-deportivas desde una perspectiva disciplinar propia; no con el ánimo exclusivo de dotarnos de un *status* académico y científico —que, por otra parte, no nos vendría nada mal—, sino porque estamos convencidos de que tal conocimiento no nos puede ser ofrecido en estos momentos por las ciencias y disciplinas hasta ahora consolidadas.

Este monográfico significa la plasmación de este interés y voluntad de proseguir las investigaciones por parte de los diversos colectivos y profesionales que han colaborado en su confección y, asimismo, es una llamada de atención dirigida al extenso ámbito académico y profesional que cubre la revista *Apunts d'Educació Física i Esports*, para estimular la publicación de los trabajos e investigaciones emprendidos o en fase de inicio de otros colectivos y profesores, para facilitar la necesaria cooperación y difusión de la información, así como para hacer posible la crítica y el requerido contraste de las aportaciones de diversa índole que, hasta el día de hoy, hemos sido capaces de generar.

El número se articula en torno a tres bloques de contenido claramente diferenciado. El primero hace referencia a diversos intentos de clarificación conceptual y construcción teórica por parte del grupo GEIS de la FCEFD de Canarias, del GEP del INEFC de Lleida y de F. Lagardera.

En el segundo bloque de contenido se inscribe el grueso de las colaboraciones que componen este monográfico. Supone un intento por comprobar la operatividad de los universales de P. Parlebas en actividades físico-deportivas de diversa naturaleza. Incluye un estudio preliminar de carácter general a cargo del GEP del INEFC de Lleida y cuatro artículos que abordan el análisis de casos específicos: el balonmano,

a cargo de G. Lasierri; el judo, que aborda J. Ll. Castarlenas; los juegos tradicionales de competición, que son analizados por P. Lavega; y las danzas tradicionales, por C. Plana.

El último bloque está constituido por un trabajo a cargo de S. Olaso que trata de abordar, desde una perspectiva específica y original, el estudio de la pelota valenciana; un estudio en el que se vierte la aplicación del conocimiento praxiológico en un ámbito concreto de la educación física, suscrito por P. Ruiz; y una recopilación bibliográfica de interés para el seguimiento de la temática realizada por C. Durán y M. Mateu.

Somos conscientes de las muchas limitaciones e insuficiencias que algunos de los trabajos aquí recogidos muestran, pero esto debe ser así necesariamente, ya que estamos experimentando con formulaciones y métodos innovadores, en los albores de una neonata disciplina, a pesar de lo mucho y bueno de las aportaciones que hasta el momento nos ha legado P. Parlebas. Sabemos que nos espera un complejo y laborioso recorrido en el que deberán acumularse gran cantidad de investigaciones de base, apoyadas en observaciones sistematizadas, en la formulación de descriptores contrastados o en la operatividad de parámetros concienzudamente analizados. De esta forma será posible ir acumulando, pieza a pieza, el saber necesario del que partan futuras investigaciones, para llegar a ser, algún día no lejano, capaces de construir, mediante los conocimientos generados por la paciente y necesariamente colectiva labor investigadora, la máquina —valga la metáfora— que nos permita resolver la ingente cantidad de problemas que el heterogéneo ámbito de nuestra dedicación profesional requiere.

F. Lagardera Otero,
INEFC-Lleida

Dr. José Hernández Moreno.
Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad de Las Palmas.
Participan: Fernando Amador Ramírez, Juan C. García González, Francisco Jiménez Jiménez, Vicente Navarro Adelantado, Roberto Reboredo Rodríguez, licenciados.

LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ, ¿CIENCIA DE LA ACCIÓN MOTRIZ? ESTADO DE LA CUESTIÓN

Resumen

Se lleva a cabo una aproximación terminológica al concepto de praxiología motriz, destacando su objeto de estudio: las conductas motrices. Se avanza una clasificación taxonómica de las técnicas, las reglas, el espacio, el tiempo, la comunicación motriz y la estrategia motriz.

Palabras clave: praxiología motriz, acción motriz, conducta motriz, interacción, sistema de reglas, comportamiento estratégico, lógica interna.

Introducción

En las últimas décadas, en el ámbito de las denominadas actividades físicas y deportivas, existe una gran preocupación por dar un carácter científico al estudio de dichas actividades.

Pese a ello, los estudios hechos hasta el momento son escasos y, entre ellos, podemos destacar los de P. Parlebas (1975-1990) y G. Vigarello (1978), en Francia y, en nuestro país, los de V. Pedraz (1989), J. Mestre (1989), A. Oña y otros (1990) y los del Grupo Praxiológico de Lleida (1992).

Durante mucho tiempo el desarrollo de la ciencia ha estado vinculado al dogma teológico, pero a partir del abandono de dicho dogma desde el siglo XVI, especialmente por Descartes y Galileo, las ciencias de la naturaleza inician un gran desarrollo. De hecho, su verdade-

ra explosión se produce, según J. Gleyse (1992), en los siglos XVII y XVIII (Leibniz, Avogadro, Lavoisier, Laplace, etc.).

Al modelo de la ciencia se le da, a partir de este período, una referencia matemático-físico-química y, sincrónicamente, se desarrollan un cierto número de técnicas que conducen a transformar la sociedad en el sentido de una industrialización que modificará el mundo occidental desde finales del siglo XVIII. Ello hace decir a J. Habermas (1973) que son únicamente las aplicaciones técnicas las que validan las ciencias positivas y no su pertenencia epistemológica o su racionalidad.

Las clasificaciones de las ciencias que se han hecho son de muy diversa índole. Así, M. Bunge (1983) las divide en formales y factuales, subdividiendo las primeras en lógica y matemáticas y las segundas, en naturales y culturales.

M. Foucault (1970) propone un estudio geográfico del conocimiento en un triedro de saberes y describe topológicamente la organización del campo del conocimiento como un triedro en el que en los tres ángulos se sitúan los diferentes campos del saber. Así en el primer ángulo están las ciencias matemáticas y físicas; en el segundo, las ciencias del lenguaje, de la vida y la economía; y en el tercero, la reflexión filosófica.

Asimismo cada ángulo confiere con el precedente un plano. El plano situado entre el ángulo primero y segundo lo constituyen las aplicaciones matemáticas, la economía, la biología y la lingüística. El formado por el segundo y el tercero está constituido por las filo-

sofías de la vida, de las formas simbólicas. Finalmente, el último plano es el de la formalización del pensamiento. Cabe destacar que para este autor las ciencias humanas no figuran en el triedro, dado que las mismas están condicionadas por la subjetividad del hombre, por lo que su posición es metaepistemológica. Entre lo expuesto por estos dos autores encontramos posiciones divergentes o, cuando menos, distantes al hacer la clasificación de las ciencias, lo que no hace sino demostrar una vez más la disparidad de concepciones que aún existen sobre la ciencia y qué es la misma.

Las máquinas y la actividad física

La pretensión que se da a finales del siglo XIX de introducir en la psicología el vigor y rigor de las ciencias naturales y el afirmar con ello el papel del determinismo conducen a que, en una primera fase, se aborden los fenómenos físicos relacionados con el hombre como si fueran fuerzas.

Esto tiene como consecuencia que tanto en psicología como en actividad física o, más exactamente, en educación física, se haga de las máquinas un modelo de referencia para el estudio del hombre.

Un estudio hecho por P. Parlebas (1981) muestra la relación dada al tratamiento del cuerpo en su comparación con los modelos de máquinas que han existido y los períodos de su vigencia en el ámbito de la actividad física.

Hasta los años cincuenta y sesenta predominó el modelo mecánico de máquina simple de primer género, con el sis-

tema óseo-articulario y muscular situados en la base del funcionamiento del cuerpo y la anatomía como disciplina de referencia.

Después de los años sesenta es el modelo de máquina energético el que adquiere primacía, con los sistemas musculares y cardiorrespiratorios como base del funcionamiento y la termodinámica y la psicología como disciplinas de referencia.

En la actualidad empiezan a tener cierto grado de presencia las máquinas informacionales con el tratamiento de la información y el empleo del sistema nervioso, y la cibernética y la neuropsicología como expresión del funcionamiento y disciplinas aplicadas, respectivamente.

Con la máquina se introduce la idea de sistema de fuerzas medibles, aunque esta primera definición de sistema, que se revela limitada en su uso, necesita ser conciliada con la definición de sistema en lingüística, el cual se define como el estudio de los sistemas de signos. Esto es algo que debemos tener muy en cuenta al hablar de las actividades físicas en su aproximación a la ciencia, como ya veremos más adelante.

¿Praxiología o praxiología motriz? Aproximación terminológica al concepto

Dado el incipiente desarrollo actual, al menos en lo referente a su vertiente epistemológica, de la posible ciencia que se ocupe específicamente del estudio de la acción motriz o actividad física, creemos pertinente y necesario hacer un análisis y reflexión sobre el tema.

Los trabajos hechos hasta el momento sobre la acción motriz o actividad física han dado diversas denominaciones a lo que podría ser la ciencia de la acción motriz y que algunos consideran no como una ciencia, sino como una tecnología.

Así, R. Meynard (1970) introduce en 1966 el término kinantropología, fuertemente influenciado por la biomecá-



nica. J. Gleyse (1991) propone una nueva denominación: antroposomología, que se orienta hacia el campo del conocimiento de la corporalidad.

Otras denominaciones empleadas han sido las de antropocinética, antropocineticología, psicocinética, kinología, kinesiología, homocinética, ciencia de la acción motriz, ciencia del deporte, gymnología, motorología, praxiología motriz, etc. y en la actualidad se da en Francia una corriente que la denomina *Staps* (Ciencias y Técnicas de las Actividades Físicas y Deportivas), que resulta ser más un intento de agrupación de posibles campos de lo que en algunos ámbitos se piensa que son las actividades propias de una profesión que la delimitación de una ciencia.

La gran disparidad de puntos de vista existente hasta el momento a la hora de delimitar y denominar la que podría ser una ciencia de la acción motriz o actividad física viene determinada, en primer lugar, por el hecho de que cada ciencia construye la actividad física o acción motriz, según las exigencias del criterio que la caracteriza y de la lógica que la determina, y también por ser un ámbito que puede ser analizado desde diversas ciencias, aparte de su escaso desarrollo y falta en muchos casos de fundamentación teórica.

De entre el conjunto de denominaciones dadas a la posible ciencia de la acción motriz o actividad física, hay dos que desde nuestro punto de vista merecen ser consideradas de una manera más detallada, que son la de Ciencia de la Acción Motriz y la de Praxiología o Praxiología Motriz.

La Acción Motriz es definida por P. Parlebas (1981) como "el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios individuos actuando en una situación motriz determinada". Así, un atleta que salta altura, dos luchadores que se enfrentan, unos niños que juegan al brile o a fútbol, un equipo que compite en baloncesto, etc. realizan una acción motriz.

La acción motriz se manifiesta por los comportamientos motores observables, unidos a un contexto objetivo; comportamientos que se desarrollan sobre un conjunto amplio de datos subjetivos: emociones, relaciones, anticipaciones, decisiones, etc.

El Grupo Praxiológico (1992) de Lleida centra su análisis de la acción motriz no en el agente humano que se mueve, sino en el agente humano que decide, que toma decisiones, pudiendo así permanecer inmóvil, atento, desplazarse, mover alguna parte de su cuerpo, yacer en estado de relajación, etc. Fijado el

criterio anterior, para el grupo referido la acción del agente es por sí misma lo suficientemente significativa para no necesitar el acompañamiento del término motriz. Para ello toma como referencia el concepto unitario que la acción ostenta para X. Zubiri (1986). Desde esa perspectiva dicen que el bombeo cardíaco, la ventilación pulmonar o la sinapsis neuronal no son más que actos fisiológicos de la maquinaria humana que permiten su acción unitaria.

El término praxiología parece ser que se debe a Alfred Espinas, que lo emplea por primera vez en un artículo titulado "Les origines de la technologie" publicado en la *Revue Philosophique*, en el año 1890, y en el mismo, según R. Daval (1963), dicho autor examina las condiciones y reglas de la eficacia de la acción. Estudios posteriores de Baudoin (1941), T. Parsons y E. Shill (1951), T. Kotarbinski (1954) y R. Boudon (1979) desarrollan desde diferentes perspectivas esta teoría de la acción o praxiología. P. Parlebas (1981) define la praxiología motriz como "la ciencia de la acción motriz, especialmente de las condiciones, los modos de funcionamiento y de los resultados de la puesta en situación de dichas acciones".

Para situarnos con precisión en el ámbito de la praxiología o praxiología motriz nos parece necesario recurrir a R. Daval (1982) y analizar la distinción que dicho autor hace entre ciencia del actor y ciencia para el actor.

En el primer caso, ciencia del actor, se estudia el exterior de los fenómenos de la acción tal como lo haría una ciencia de la naturaleza, mientras que en el segundo, ciencia para el actor, se tiende a prever los medios de la acción más eficaz en provecho de un individuo actuando en una situación precisa. Con ello esta distinción se convierte en capital para nuestro análisis, porque al trasladarlo al ámbito de la actividad física o acción motriz nos encontramos con que es posible:

1. Concebir una ciencia general de la acción o teoría de la acción tal como

lo hace T. Parsons (1951) en *Vers une théorie générale de l'action*, en cuyo caso a la misma le correspondería una praxiología motriz que investigase la inteligencia y todo el campo de la motricidad, sin su aplicación práctica.

2. Se puede tratar de considerar la existencia de una ciencia o tecnología científica que esté al servicio del sujeto en situación, tal como lo hace A. Espinas, es decir, del individuo actuando. A esta segunda perspectiva le corresponderían las reglas del entrenamiento deportivo y el comportamiento motor o práxico, unido a la eficiencia de una intervención concreta, válida para practicantes y entrenadores.

La ciencia que ocupa a los que trabajamos en el ámbito de la actividad física o acción motriz debe necesariamente tratar de aunar las dos perspectivas que acabamos de exponer, de manera que estudie los fenómenos externos de la misma forma en que lo haría un físico, y al individuo actuando sujeto a las exigencias de una tarea concreta, sin necesidad de plantear el conflicto, que aún hoy se da en algunos ámbitos de nuestra profesión, de oponer en el deporte y la educación física, la teoría a la práctica.

Nos interesa en consecuencia el individuo que se mueve sujeto a unos con-

dicionantes del contexto y con una acción motriz significativa.

Según lo que acabamos de decir y hasta tanto no aparezcan nuevos estudios que nos proporcionen más concreción y delimitación sobre el tema de la ciencia de la acción o praxiología, aceptamos la denominación de praxiología motriz como la más explícita y delimitadora de la posible ciencia propia de nuestro ámbito de estudio.

El objeto de estudio de la praxiología motriz: ¿la conducta motriz o la acción motriz?

Uno de los problemas básicos que tiene planteado nuestro ámbito de estudio, si no el fundamental, es el de definir y concretar de una manera precisa cuál es el objeto de estudio que nos ocupa y cuál es su especificidad, si es que la tiene.

Los intentos recientes para tratar de llegar a la delimitación de dicho objeto de estudio son más bien escasos, aunque no por ello dejan de ser rigurosos y de gran valor.

Suele existir una coincidencia al considerar como objeto propio de la praxiología motriz la acción o praxis que el hombre realiza, si bien se dan diversas interpretaciones al concepto de acción.



BORK, Vladimir. URSS. Foto Sport 84

Lo anterior hace que se hable de acción, acción motriz y conducta motriz, sin que en todos los casos se dé a dichos términos la misma significación.

Ya hemos visto cómo delimitaba P. Parlebas (1981) la acción motriz, diciendo que era el proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios individuos actuando en una situación motriz determinada, y que la misma se manifestaba por los comportamientos observables, unidos a un contexto objetivo; comportamientos que se desarrollan sobre un conjunto amplio de datos subjetivos (emociones, relaciones, anticipaciones, decisiones, etc.), lo que hace necesario hablar de acción motriz y no únicamente de acción.

También expusimos el criterio empleado por el Grupo Praxiológico de Lleida, para el que la acción del agente que decide era el punto de referencia para delimitar el objeto de estudio de la praxiología, por lo que hablar de acción motriz es considerado como redundante, dado que el término acción es de por sí suficientemente significativo.

Nosotros consideramos que el término acción por sí solo no define con claridad nuestro ámbito de estudio, sino que se hace necesario hablar de acción motriz, dado que es el comportamiento motor observable, manifestado conjuntamente con bases subjetivas, unido al contexto objetivo, hacia donde se orienta nuestro objeto de estudio.

Para nosotros el concepto de conducta motriz implica la acción y el comportamiento externo, por lo que sus rasgos caracterizadores son los siguientes:

- Intencionalidad.
- Capacidad de movimiento.
- Interacción con el medio físico y social.
- Que se dé en un espacio y un tiempo.

Esto nos lleva a que sea la conducta motriz, entendida como "la organización significativa del comportamiento

motor, o el comportamiento motor en tanto que portador de significación", donde se concrete nuestro objeto de estudio.

Hacia una clasificación o taxonomía de la conducta motriz

Uno de los criterios básicos para poder determinar lo que es una ciencia y su objeto de estudio es el de discernir qué tipo de acciones o situaciones pertenecen a su ámbito y cómo clasificarlas.

Tanto para delimitar las acciones o situaciones propias de una ciencia como para establecer su clasificación se hace necesario determinar los criterios en que se basa o fundamenta. Por ello vamos a tratar de exponer lo que dicen algunos autores al respecto, al tiempo que hacemos una aproximación a nuestra propuesta de criterios de partida.

Así, el Grupo Praxiológico de Lleida (1992) parte del criterio de movilidad e inmovilidad y establece dos grandes grupos, que son:

- a) Acciones cuya movilidad es manifiestamente perceptible por los sentidos y que implican casi siempre algún tipo de desplazamiento.
- b) Acciones que se presentan a nuestros sentidos como caracterizadas por una inmovilidad aparente.

Cada uno de estos dos grupos se subdivide a su vez en cuatro subgrupos, con lo cual se obtienen un total de ocho grupos diferentes.

P. Parlebas (1981), usando como criterio la presencia o ausencia de incertidumbre en las relaciones que se dan entre un individuo y el medio en que actúa y entre los participantes, también establece dos grandes grupos:

- a) Aquel en el que el individuo que actúa está solo, que denomina actividades psicomotrices.
- b) Aquel en el que el individuo que actúa está con otro u otros, que denomina actividades sociomotrices.

De la combinación entre el criterio de incertidumbre y la presencia o ausencia del otro u otros se establecen ocho grupos o categorías diferentes.

Por nuestra parte, en este momento estamos trabajando para establecer una clasificación de las conductas motrices partiendo del criterio que determinan los que consideramos como rasgos caracterizadores de las actividades que son objeto de nuestro estudio, y que son:

- La técnica o los modelos de ejecución.
- Las normas o reglas.
- El espacio y el tiempo.
- La comunicación motriz.
- La estrategia motriz.

Con dichos rasgos aparecen como criterios básicos para la clasificación:

- La acción motriz.
- La interacción con los otros participantes.
- Los condicionantes de reglas.
- La decisión o comportamiento estratégico.

Nuestra pretensión es ofrecer una serie de elementos que pueda conducir a la discusión y al análisis y que, siendo pertinente, se oriente hacia la lógica interna de la conducta motriz.

Consideraciones finales

Hemos visto que el análisis de la acción motriz ha sido hecho tomando la máquina como modelo de referencia para el estudio del hombre, si bien como un enorme retraso con respecto a otras ciencias humanas, como la propia psicología.

Durante mucho tiempo fue la máquina de primer género la referencia fundamental y, en las últimas décadas, es la máquina energética la que sirve de modelo básico, con algunas aproximaciones a la máquina informacional.

Con la máquina se introduce la idea de sistema, ya que la misma se define

como un sistema de fuerzas medibles. Sin embargo es necesario conciliar esta primera definición de sistema, que se revela limitada en su uso, con la construida en lingüística, en que se define como el estudio de los sistemas de signos.

Recurriendo a J. Piaget (1947) y sobre todo a S. Freud (1938), es posible analizar el paso de la referencia de sistemas de fuerzas hacia la referencia de sistemas signos. Aquí en el orden de las realidades físicas las causas no son ya fuerzas sino significaciones.

Hoy día, según M. H. Brousse (1992), la energía y el energitismo no son modelos epistemológicos fecundos en las ciencias humanas, pese a que en actividad física y deportes sigan siendo referencias fundamentales.

Incluso en el ámbito de las máquinas, los progresos realizados están orientados hacia la realización de investigaciones en las que son la conceptualización de la física en términos de combinatorias, es decir, de simbologías no naturales, las que predominan.

El registro de lo simbólico no apela ya a una energética. Exige un trabajo de articulación en el campo de la lingüística, donde las leyes son universales, con la función particular de la palabra referida a la historia de cada uno. Se teoriza partiendo de la lingüística como análisis de combinatorias de significantes que constituyen las fórmulas de cada sujeto.

En conducta motriz se va por el mismo camino, si bien la referencia lingüística se sitúa en la comunicación motriz, con lo que es la comunicación práxica la que nos ocupa.

No negamos que la energía está en el corazón de las actividades físicas, ya que tanto la actividad física como el entrenamiento están en el centro de los compromisos motores y que de alguna manera debemos tener en cuenta en el organismo. Pero las prácticas motrices, antes que gasto de energía, son construcciones de relaciones significantes, decisiones, estrategias al servicio de las cuales se sitúa la energía.

En actividad física y conducta motriz, la noción de energía debe ser abordada como significación, inmersa en un mundo de signos, si queremos llegar a comprenderla.

La identificación entre energía y actividad física, tan en boga en la actualidad en el ámbito del deporte y de la actividad física, conduce a privilegiar a los modelos mecánicos (cuerpo máquina simple, termodinámica, cibernética), pero, pese a su gran utilidad, se revela reduccionista e insuficiente para entender al individuo que actúa en el campo de las prácticas motrices.

Para poder progresar parece necesario que en alguna medida abandonemos la lógica cuantitativa para aproximarnos a una cualitativa: substituir la aproximación en términos de fuerzas por otra en términos de estructura.

Como dice B. During (1992), debemos hablar de conductas motrices y energía en vez de energía y conductas motrices, ya que son las conductas motrices las que nos llevan al análisis de la energía.

La conducta motriz es una relación significativa que se forma fundamentalmente de la relación con el medio, los objetos y los otros, que pasa por la motricidad y tiene un sentido en lo motor pero no se queda en ello.

El ser humano, como ser inteligente que es, está comprometido no solamente con un universo de fuerzas, sino que al mismo tiempo también lo está en un mundo de sentidos o significaciones, que son las que en última instancia caracterizan la puesta en juego corporal de una persona actuando en relación con el medio.

Debemos llegar a la conclusión de que en la enseñanza y el entrenamiento de la actividad física o conducta motriz es necesario hacer una transformación radical de la gran mayoría de los conceptos de uso, de manera que se acepte que no se enseñan tareas, gestos, fragmentos de habilidades, montajes comportamentales, sino estructuras, incluso reglas o principios organizadores de nuestros movimientos.

Bibliografía

- ARNAUD, P.; BROYER, G. *La psychopédagogie des activités physiques et sportives*, Ed. Privat, Toulouse, 1985.
- BROUSSE, M.H. "Energie et psychisme", *Energie et Conduites Motrices*, INSEP, París, 1989.
- CAGIGAL, J.M. *¿La educación física ciencia?*, lección inaugural del curso académico 1967-1968, INEF-Madrid.
- DALAUNAY, M.; PINEAU, C. "Un programme—La leçon—Le cycle", *E.P.S.*, núm 217, p. 50.
- DURING, B. "Une transformation du report à la science: de G. Demeny à P. Greco", *Motricité Humaine*, núm. 1, 1983.
- DURING, B. *La crisi des pédagogies corporelles*, Cema, París, 1981.
- DURING, B. *Energie et conduites motrices*, Ed. INSEP, París, 1989.
- FERRATER, J. *Diccionario de filosofía*, Ed. Alianza, Madrid, 1988.
- FOUCAULT, M. *La arqueología del saber*, Ed. Siglo XXI, México, 1970.
- FREUD, S. "Some elementary lesson psychoanalysis", *Résultats, Idées, Problèmes*, T. II, PUF, París, 1985.
- GLEISE, J. "Questionnement épistémologique des STAPS-EPS", *STAPS*, núm. 24, febrer, 1991, p. 73-78.
- GUTIÉRREZ, M.; OÑA, A.; SANTAMARÍA, J. "Hacia una epistemología motriz como resultado de la aproximación científica al estudio del movimiento humano", *Motricidad*, INEF-Granada, any 2, núm. 1, p. 7-17.
- GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO. "Hacia la construcción de una disciplina praxiológica que acoja y estudie la diversidad de prácticas corporales y deportivas existentes", *Symposium de Filosofía del Deporte*, Barcelona, març 1992.
- HABERMAS, J. *La technique et la science comme idéologies*, Ed. Guillaumard, París, 1973.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universitat de Barcelona, tesi doctoral, 1987.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. "La actividad física y el deporte en el ámbito de la ciencia", *Apunts d'Educació Física i Esports*, núm. 22, 1990, p. 5-10.
- LAGARDERA OTERO, F. "Educación física sistémica: hacia una enseñanza contextualizada", *Apunts d'Educació Física i Esports*, núm 16-17, 1989, p. 29-36.
- MEYNARD, R. *Education physique et kinanthropologie*, Universidad de Laval, Canadá, 1970.
- ORTEGA GÓMEZ, E. "La educación física y su dimensión científica", *Apunts d'Educació Física i Esports*, núm. 16-17, 1989, p. 24-28.
- PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, UNISPORT, Málaga, 1988.
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.
- PIAGET, J. *La psychologie de l'intelligence*, A. Colin, París, 8ª edición, 1965.
- VICENTE, M. *Teoría pedagógica de la educación física: Bases epistemológicas*, Gymnos, Madrid, 1988.
- VIGARELLO, G. "Une epistemologie...c'est à dire?", *EPS*, núm. 151, 1978.
- ZUBIRI, X. *Sobre el hombre*, Ed. Alianza, Madrid, 1986.

Francisco Lagardera Otero,
Profesor de Sociología de la actividad física y el
deporte, INEFC-Lleida.

CONTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIOS PRAXIOLÓGICOS A UNA TEORÍA GENERAL DE LAS ACTIVIDADES FÍSICO-DEPORTIVO-RECREATIVAS

Resumen

A partir de la acepción de *praxis física* entendida desde su devenir etimológico, este trabajo trata de clarificar terminológicamente los conceptos de *acto*, *acción* y *actividad* para justificar el objeto de estudio de la *praxiología*. Disciplina que se dedica al estudio de las acciones humanas y que dispone de ámbitos de estudio de gran interés para los licenciados en educación física, puesto que investiga sobre las acciones deportivas, físico-lúdicas, corpóreo-aprehensivas y expresivas.

Palabras clave: praxis física, acto, acción, actividad, movimiento, corporalidad, motricidad y praxiología.

Introducción

Tradicionalmente, los conceptos y las construcciones teóricas que han rodeado la existencia de los profesores de educación física, de los técnicos deportivos e incluso, ahora mismo, de los licenciados en educación física, han sido poco integradores, dispersos y con frecuencia han carecido de una rigurosa reflexión epistemológica.

Se han hecho muchos esfuerzos por abrir vías que respondan a la claridad conceptual y metodológica que cualquier disciplina requiere, pero en gran medida este proceso está recientemente inaugurado, fundamentalmente a partir del riguroso intento disciplinar des-



plegado por P. Parlebas, aunque como todo aporte teórico requiere de pausas relecturas respecto de sus propuestas epistemológicas.

La dispersión comienza con el complejo nomenclátor con el que los especialistas pretendemos aclarar tan heterogéneo universo de prácticas: actividad física, ejercicio físico, educación física, preparación física, educación corporal, educación postural, deporte de élite, deporte educativo, deporte popular, deporte tradicional, deporte para todos, etc., y un sinfín de apelativos que con frecuencia se yuxtaponen, son sinónimos o claramente contradictorios.

Esto ha sido consecuencia natural de dos situaciones. Una hace referencia a la escasa consideración social y académica que hasta hace pocas fechas ha tenido entre nosotros la referencia a lo corporal, cuando no se ha tratado del

cuerpo enfermo, fruto de un dualismo aún presente en nuestros días; la otra ha sido una actitud coherente y normal de unos profesionales y pensadores que, ante la abigarrada heterogeneidad de prácticas que en principio les eran asignadas a su ámbito, debían intentar sistematizarlas y poner un cierto orden en el aparente caos.

Todo este marasmo de acciones humanas que engloba el deporte en sus múltiples facetas y niveles, la educación física como disciplina pedagógica (1) encargada de la transmisión y educación de saberes prácticos relativos a los deportes, los juegos y otros muchos y controvertidos contenidos, un amplio espectro de actividades físicas de tipo recreativo-turísticas y otras muchas modalidades y prácticas que tienen en el cuerpo, en la corporalidad o en la corporeidad su centro de interés, que se

desencadenan en contextos diversos y también con muy diferentes consecuencias y resultados, ostentan dos significados al que se asocian lingüística y conceptualmente casi de inmediato: lo *físico*, como referencia a la realidad tangible y natural del ser humano, y lo *práctico*, la *praxis* o ejercitación sobre el terreno, sobre el propio ámbito de la acción. Sin embargo, ha sido usual en la joven tradición disciplinar referirse al *movimiento*, la *motricidad* e incluso al *cuerpo* o la *corporalidad* como los conceptos clave para situar epistemológicamente estas prácticas.

La praxis física

Tan abigarrado mosaico de actividades, praxis, prácticas o ejercitaciones decanta toda una serie de acciones humanas que tienen como referente la *physis*, el físico o lo físico, como si pudiésemos encontrar una realidad humana en la que fuese posible disociar lo físico de lo psíquico, a no ser el caso de un cadáver o de alguien postrado en estado de coma. Debemos comenzar a hacer un esfuerzo por acomodar el lenguaje utilizado a la carga semántica del mismo. Disociar entre la acción física y las consecuencias de dicha acción será un esfuerzo preliminar para poder entender toda la carga semántica de lo *físico*.

Ya en la Grecia clásica, la inmensa mayoría de los sabios presocráticos eran expertos en lo relativo a la *physis*, ya que tal apelación hacía referencia al principio constituyente de todo lo real, de todo aquello que se aparece o se percibe como la realidad inmanente o tangible. “Todo en el cosmos —astros, nubes, tierras, mares, plantas, animales— procede de un principio radical común, al que los primeros presocráticos darán el nombre de *physis* (la *physis* como realidad universal), que en cada cosa constituye el principio y el fundamento de su aspecto” (P. Laín Entralgo, 1987).

Los antiguos griegos distinguían con claridad meridiana entre la *physis* como

principio unitario de toda realidad que aparece ante nuestros sentidos y el cuerpo (*eidós*), que es la realidad de consumo, su aspecto e identificación, en suma, su figura, incluso su representación, la escultura; y por supuesto del movimiento (*dynamis*), que entendían como una potencia natural.

La *physis* como proceso morfogenético que alumbró todo el continuo cambio de construcción y evolución del cuerpo humano, ostenta dos dimensiones de una misma realidad: por una parte la *psyche*, como algo invisible que mueve al cuerpo, siente y piensa; por otra el *soma*, que es lo que en el hombre se mueve, se ve y se toca. La primera es un tipo de materia más sutil, como sugiere Pedro Laín (1991) o manifestada en forma de energía, como diríamos hoy en día; la segunda es un tipo de materia corpuscular. Por supuesto que esta clara distinción de matiz respecto de una misma realidad (valga el sempiterno ejemplo de las dos caras de una misma moneda) nada tiene que ver con la muy posterior y artificiosa diferenciación entre materia y espíritu. El recordatorio etimológico es de suma utilidad, pues atestigua la raíz semántica de aquello a lo que nos estamos refiriendo. En síntesis, podemos afirmar que lo físico o lo que aparece ante nosotros como realidad física deriva del latín *physicus*, que procede del griego *phísos* y que, a su vez, deriva de la voz griega *physis*, que indica naturaleza. La *physis* es lo que de natura se hace real, lo que se aparece ante nosotros como tal, lo que es por tanto realidad perceptiva y tangible. Con relación al cuerpo humano, al ser humano, la *physis* hace referencia al principio natural, global y único que hace posible su existencia; compuesto, como toda realidad natural, por una clase de materia que se manifiesta de diferente forma: la *psyche* y el *soma*, y que aparece ante nosotros como *eidós* y cuya potencia y manifestación es el *dynamis*.

El otro referente, conceptual y lingüístico, que aparece reiteradamente unido a nuestro devenir académico y profe-

sional —fundamentalmente en lo que es la acepción comúnmente utilizada por la inmensa mayoría de profesionales—, es lo práctico, la práctica ejercida sobre el terreno, lo activo, la praxis. En sentido lato, podemos entender la *praxis* como toda acción que desencadena una practicidad, a diferencia de la actividad teórica, reflexiva o contemplativa. Según J. Ferrater Mora (1988), “la praxis puede ser exterior, cuando se encamina a la realización de algo que trasciende al agente, e interior, cuando tiene por finalidad el agente mismo”. Es decir, nos encontramos en una tesitura lingüística que se define por oposición y no tanto por comprensión. La praxis, es decir, la práctica, es el resultado de una acción continuada, con frecuencia incluso sistemática, que expresa su contenido semántico por oposición a lo *no práctico*, lo teórico, es decir, a otra dimensión de la misma realidad.

Lo *práctico* es tomado del latín tardío *practice* y este del griego *praktiké*, ciencia práctica, que no es más, según J. Corominas (1989), que el femenino de *praktikós*, que significa activo, que obra, que lleva a cabo acciones, se ejercita. La praxis remite con claridad a la *acción*, al hecho de actuar. Esta practicidad ostenta lingüísticamente dos ámbitos: por una parte el inmanente o actual, ejercitarse o llevar a cabo algo; por otra un contenido eminentemente sociológico, acción de ejercer, por ejemplo, una profesión.

De lo dicho hasta el momento cabe atestiguar que con la praxis o práctica física nos estamos refiriendo a un tipo de ejercitación que implica la totalidad, o mejor, la realidad total del ser humano, que se hace evidente mediante manifestaciones de su realidad corpórea, es decir, a través de acciones transitivas, bien sean movimientos corporales, posturas o determinadas actitudes.

Hablar o escribir sobre la praxis física, coloquialmente *ejercicio físico* o *ejercitación física*, aparece como una expresión diáfana diferente a la ejercitación teórica o al ejercicio de

cualquier profesión. Sin embargo, la apelación común a la *ejercitación física* contiene en sí misma grandes contradicciones producto del alto grado de generalidad que tal conceptualización comporta. Así, nos podemos estar refiriendo tanto a la ejercitación física llevada a cabo por cualquier atleta profesional o por un practicante del deporte aficionado, como a la ejercitación física que comporta picar una zanja, descargar un camión o recoger fruta de un huerto. Esta segunda serie de ejercitaciones físicas, aún siéndolo formal y semánticamente, no creo sean competencias académicas o profesionales de los licenciados o profesores de educación física y de los entrenadores y técnicos deportivos. Así pues, nos encontramos con una apelación ajustada a la raíz etimológica y a su contenido semántico, pero que no nos sirve para discriminar o diferenciar los comportamientos humanos que son objeto de nuestra atención disciplinar.

De entre todo este universo de praxis físicas, ¿cuáles son las que caen dentro de nuestro ámbito académico y científico? En primera instancia, el *deporte* es con diferencia la manifestación de mayor importancia y trascendencia social, tanto en lo que se refiere a su praxis, ejercitación, como a toda la complejidad social de sus efectos como espectáculo masivo.

En segundo término, la *praxis lúdica*, que engloba en sí misma el deporte, deviene en acción de jugar, antecedente no muy lejano del contemporáneo deporte, sintetiza como ningún otro comportamiento humano la transacción de nuestra especie desde una acción filogenéticamente constituida a otra culturalmente construida, ontogenéticamente otorgada. Sin embargo, se trata de un producto cultural tan añejo que es reivindicado y estudiado por muy diversas disciplinas, aunque ninguna hasta hoy ha abordado su estudio praxiológico. Para evidenciar la diferencia entre los juegos de azar o los juegos de fichas y de cartas, prefiero utilizar la expresión *praxis físico-lúdica*, sin

necesidad de remitirme a las de *juego motriz* y *juego motor*, que suponen una redundancia conceptual, ya que la praxis física implica en sí misma la dinámica o capacidad objetiva por moverse, o en su caso, también evitar la mención que hace G. Robles (1984) a los *juegos de hombres*, ya que con ella hace referencia expresa al deporte, o más extensivamente, a aquellos juegos que disponen de estatuto reglamentario.

Finalmente, la *educación física*, cuyo nombre y apellidos ha sufrido tantos intentos vanos de modificación y cuya permanencia y consolidación como disciplina pedagógica hay que seguir reivindicando (F. Lagardera, 1992), en cuanto que se trata de *educar la physis* y por tanto la realidad del ser concebida unitariamente. El resto de prácticas son disgresiones o decantaciones de los dos entes o convenciones citados, juego y deporte, y de la disciplina pedagógica encargada de educarlos, la educación física. Así, hablamos de actividad física cuando nos referimos a una ejercitación genérica, pero tal generalización carece de rigor. La mayoría de acciones humanas son de tipo físico: pasear, comer, escribir, etc., las accio-

nes humanas implican siempre la *physis*. Del mismo modo, y por extensión, se habla de *actividades corporales*, como si pudiesen darse acciones humanas sin la presencia y el protagonismo de la estructura material del cuerpo. De entre toda esta abigarrada cohorte de motes y designaciones la más tolerable parece ser la de *ejercicio físico*, pues implica que se somete la *physis* a una serie de acciones continuadas para ejercitar, desarrollar o estimular el soporte corporal de nuestra existencia. Pero fundamentalmente, los ámbitos de nuestra preocupación se centran en la *praxis físico-lúdica*, cuyo máximo exponente social es el *deporte*, se dé en el ámbito rural, urbano o en la salvaje naturaleza; las *praxis físico-expresivas* y las *praxis físico-aprehensivas*, cuya intervención pedagógica corre a cargo de la *educación física*, por lo que sería en este caso un ámbito concreto de aplicación disciplinar.

Pero si el deporte es portador de un extenso cortejo de acciones que son susceptibles de ser educadas o de ponerse en práctica durante el tiempo de ocio, la educación física patrocina además de estas otras muchas acciones no específicamente deportivas. Del mismo

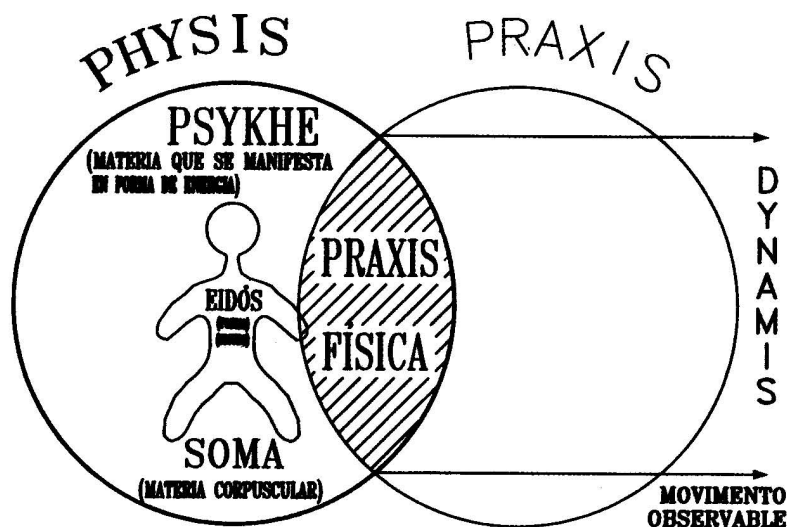
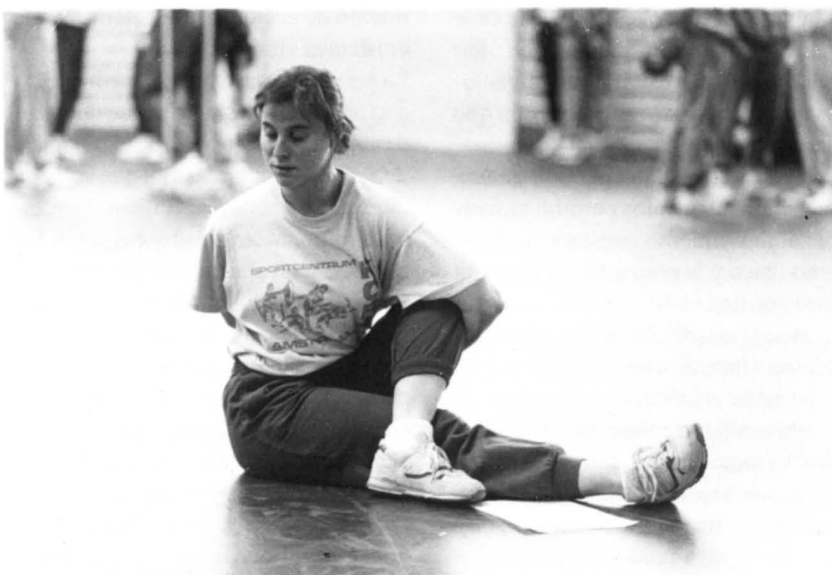


Figura 1.

modo, en la sociedad actual, se llevan a cabo acciones de tipo lúdico-recreativo, expresivas o corpóreo-aprehensivas de forma sistematizada, en un marco formativo o simplemente recreativo. Necesitamos por tanto dotarnos de toda una construcción disciplinar que sea capaz de ofrecer modelos de análisis de toda esta diversidad de acciones humanas, con el objetivo de conocer en su justa medida sus características, prestaciones y estructura interna (ver figura 1).

Movimiento, corporalidad y motricidad

Siempre que se han abordado análisis de sesgo epistemológico relativos a la educación física o al deporte, el *movimiento* (2) ha aparecido como la matriz de todo el discurso. Ya me he referido en otras ocasiones a la insolencia de este concepto como soporte disciplinar (F. Lagardera, 1989, 1990 y 1992), ya que, como tan certeramente señala G. Robles (1984), “el movimiento no es una unidad de significado”, se trata de una manifestación de un fenómeno físico que, en el caso de los animales y los humanos, no es más que el producto de la actividad nerviosa y muscular. También ha sido usual la utilización epistemológica del término *corporalidad* (3) haciendo referencia explícita al cuerpo sintiente, es decir, implicando tanto la realidad corporal del ser como la consciencia de que es. Ópticamente, sería el sentir del ser como unidad indivisible con capacidad para hacer, sentir y pensar. La corporalidad es, ante todo, vida, dinamismo y sentimiento. El cuerpo puede ser de un cadáver, de una estatua o de algo que puede ser troceado. La corporalidad es algo vivo, sensitivo y, por ende, activo. Asimismo, últimamente se ha pretendido apelar al concepto de *motricidad* (4) como un recurso epistemológico mucho más restrictivo, enunciando así la capacidad de un objeto o sujeto por generar movimiento de tipo autógeno,



es decir, autopropulsado. En nuestro caso es perentoria la necesidad de calificarla de “humana”, ya que de lo contrario no existiría discriminación entre los atributos de un móvil autopropulsado, caso de un avión o de un automóvil, y los seres humanos.

Pero aun siendo útiles los conceptos de corporalidad y motricidad, no son lo suficientemente restrictivos como para ayudarnos a definir la región del conocimiento en donde poder ubicarnos. La *corporalidad* es un concepto universal, validado preferentemente por los filósofos que han cultivado la ética, la metafísica o la gnoseología, los psicólogos, los psiquiatras y, más recientemente, los antropólogos. La *motricidad humana* define, asimismo, un apartado tan extenso de la vida del ser que debe ser abordado por multitud de disciplinas: medicina, biomecánica, física y otras. La capacidad de generar movimiento no puede ser objeto disciplinar, acaso algunos tipos de acciones que se hacen expresas mediante esa capacidad. Y nosotros debemos ser necesariamente restrictivos con este tipo de comportamientos, pues no todos ellos pueden ser objeto de nuestro estudio y atención.

Con demasiada insistencia se abunda en el apelativo *motriz* como correlato

conceptual de motricidad. Sobre este particular tendríamos que reflexionar con rigor. Motriz no es más que el adjetivo irregular femenino de *motor*, y se aplica generalmente al concepto de fuerza motriz. En nuestro caso, Parlebas (1981) ha difundido el concepto de *acción motriz*, sobre el cual ha construido su *praxiología motriz*. En principio creo que se trata de una redundancia o de una adjetivación inapropiada. Lo motórico o motriz se aplica al género humano cuando se percibe en una acción o en una serie de acciones algún tipo de movimiento, evidentemente autopropulsado, pues el organismo, en sí todo, compone una máquina orgánica capaz de generar movimiento. Pero a lo largo de la vida, e incluso después, el movimiento es una manifestación perceptiva que indica cambios de lugar, composición, fisonomía, etc. Ya Parménides atestiguaba que todo en la vida es un continuo fluir. ¿O acaso el motor humano no funciona cuando duerme, come o piensa? Se quiere entender por motórico o motriz cuando se percibe un desplazamiento total o parcial del cuerpo, pero en este caso podría expresarse de una forma más precisa. De cualquier modo, lo que veremos seguidamente, el término *acción*, como unidad que expre-

sa la *praxis* de un agente, en este caso humano, ostenta suficiente contenido como para no necesitar de adjetivaciones que tienden más a la confusión que a la especificidad.

La motricidad es la expresión de una potencialidad que nos permite movernos; el movimiento constata un fenómeno físico y la corporalidad constata asimismo una realidad física, capaz de potencias no tan sólo físicas, sino proyectivas e introyectivas. Lo que encuentro en estos esfuerzos por dotarnos de un conocimiento coherente apelando a estos términos es que son el resultado de una aprehensión fallida de la *praxis*, es decir, de una realidad inmediata y activa. Ambas realidades, corporal y motriz, se traducen en *acciones* inseparables, pues de todas las capacidades del ser por resolver mediante ellos diferentes necesidades en un momento dado. Corporalidad es sentir, pensar y actuar, pero todo en una proyección conjunta e indisoluble que informa y transforma constantemente al ser. Motricidad se traduce en movimientos orgánicos, funcionales, operativos o banales, pero también en sentir o pensar en ese movimiento.

Así pues, nos encontramos que tanto movimiento como motricidad y corporalidad nos remiten a la *praxis*, a aquello que hemos descrito anteriormente como la practicidad, lo activo; asociado a lo físico, la *physis* como principio unitario del ser. Tal asociación nos conduce hacia el actuar, el desencadena-

miento de acciones que determinan la existencia vital de un ser.

La *praxis* se hace explícita mediante las acciones y estas, si tienen que dotarnos de alguna significación epistemológica, deben ser de naturaleza tal que las haga diferentes al resto, específicas de nuestro ámbito. Motricidad y corporalidad no pueden ser apelativos específicos; si fuera así, las dos unidades de pensamiento en las que se haría explícita la *praxis*, la acción, a la que hemos hecho mención, serían, por un lado, la *acción corporal* y, por otro, la *acción motriz*. Habría que tratar de presentar ambas unidades no como disyuntivas, sino como complementarias. En cualquier caso, nunca como sumativas, la acción corpóreo-motriz se nos antoja de entrada como una reiteración sin sentido. Habría que descifrar con sumo detenimiento si una de ellas está contenida, total o parcialmente, en la otra. En el primer caso, el tema estaría resuelto, en el segundo, se complicaría hasta que no fuésemos capaces de *crear* una abstracción que se convirtiese en una intersección de ambas. Pero al fin y a la postre, ¿por qué complicarnos con perifrasis y reiteraciones poco claras si la referencia tanto coloquial como conceptual y etimológica a lo *práctico* y a lo *físico* se manifiesta tan clara y consistentemente?

Por último, también conviene aclarar que la referencia a la *praxis física*, aun siendo coherente, es muy poco discriminativa para lograr el objetivo de nuestra clarificación y construcción disci-

plinaria, puesto que la ejercitación física se lleva a cabo en multitud de situaciones humanas que caen fuera de nuestros intereses. Tal referencia en el lenguaje coloquial podría solventarse con apelaciones más específicas: práctica deportiva, práctica lúdica, práctica educativa..., lo que redundaría en una clarificación no sólo lingüística, sino también conceptual. Es preciso pues, dotarnos de todo un entramado teórico que dé soporte a la practicidad que nos ocupa y preocupa, de tal forma que esta alimente constantemente el conocimiento de aquella, de modo que el saber científico que pueda surgir de esta elemental síntesis enriquezca y mejore constantemente nuestra realidad profesional (ver figura 2).

Acto, acción y actividad

Hablar de *praxis* nos conduce irremediablemente a precisar qué se entiende por *acción*. Tal acepción tiene y ha tenido innumerable cantidad de usos, por lo que su carácter polifacético y polisémico obliga a una utilización restringida o delimitada claramente mediante locuciones determinantes, es decir, adjetivaciones: acción motriz, acción corporal, acción deportiva, acción educativa...

De forma restringida podemos considerar acción "*a la operación de un agente*". Este puede ser, en principio, cualquier ser orgánico, pero casi siempre se confina a un ser humano. En términos generales, la acción es el proceso y el resultado de actuar, es decir, llevar a cabo algo.

X. Zubiri (1986) distingue entre acción y acto. "Entre acto y acción hay esenciales diferencias. Las acciones son propias del sistema entero de la sustantividad, mientras que los actos son propios de cada nota o a lo sumo de un grupo de notas." Para Zubiri, el mundo de los objetos está determinado por ser un conjunto de notas, la proliferación y calidad de unas sobre otras y, sobre todo, la diferente combinación de las

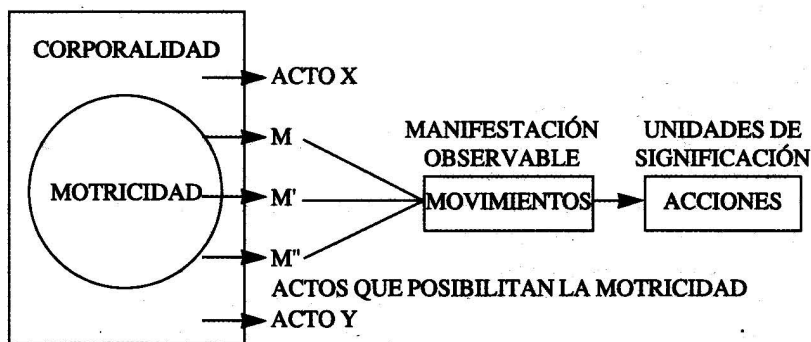


Figura 2.



mismas, su estructuración, compone los conjuntos perceptibles y hechos realidad por la intelección humana.

Zubiri entiende al viviente humano como un sistema estructural de notas de carácter sustantivo, donde cada una está articulada de forma precisa con las demás. La acción está caracterizada por la unicidad. Se trata pues de una abstracción que se constituye en la unidad básica de análisis, estudio y clasificación. En sentido estricto y formal la conducta o el comportamiento (5) consistirá en un decurso de acciones, mientras que cada acto no será una acción, sino a lo sumo un momento, un *flash* o secuencia de la acción.

Serán acciones, por ejemplo, sentir, huir, pasear, trabajar, conversar, pensar, dormir, jugar...; en cambio, lo que la actividad de cada nota aporta a la acción es lo que temáticamente Zubiri denomina acto. Será acto, pues, la contracción muscular, la transmisión sináptica, la fonación (articulación de sonidos), la visión... Toda acción implica la puesta en marcha de todo el sistema corporal humano, todo el ser como unidad sustantiva.

Sin embargo, G. Robles (1984) pretende dar al *acto* el mismo contenido respecto del universo de significación que la *acción*, fundamentalmente por-

que así diferencia claramente entre la acción y el acto del movimiento: "andar constituye una acción, cada uno de los pasos que damos en el andar, un acto, el cual a su vez está compuesto por un número indefinidamente ilimitado de movimientos, resultado físico de la acción nerviosa y muscular". No obstante, tal discriminación conduce a que todo acto, por sí mismo, es representativo de una unidad de significación, lo que puede ser de interés para algunas disciplinas que se interesan por los mecanismos que hacen posibles las acciones: fisiología, biomecánica, psicología, derecho... pero no para nosotros, que estamos interesados en la praxis y no en los mecanismos biológicos, psicológicos o sociológicos que la hacen posible, al menos en lo que atañe a nuestra pretendida construcción disciplinar. La praxiología entiende la *acción* como unidad de análisis y comprensión, y desde esta perspectiva a nosotros nos resulta de gran utilidad. Lo que caracteriza la *acción* es su contenido significativo desde su realidad práxica, y es a partir de esta posibilidad que puede constituirse como unidad de análisis y, por tanto, susceptible de aislarse en todo estudio.

Sin embargo, en las derivaciones y usos coloquiales nunca hablamos de

acción sino de *actividad* o de *prácticas*. Esto sucede así porque la acción nunca se produce de forma aislada; precisamente la riqueza de su significación práxica viene determinada porque está siempre contextualizada. En este sentido, toda acción se da necesariamente en un contexto. J. Ferrater (1983) insiste en el lazo indisoluble entre acción y situación: "Puede considerarse una acción aisladamente, sin relación con otra acción u otras acciones, pero una acción de este carácter es una abstracción." Las acciones nunca se llevan a cabo de forma aislada; a menudo, una acción está inmersa en toda una serie de acciones que definen una determinada situación. "Dentro de este contexto tienen lugar las acciones. Ello no quiere decir que todas las acciones sean equiparables. Hay acciones de muchas clases, unas más o menos insignificantes y otras más o menos importantes o decisivas, unas rutinarias y otras excepcionales. Una teoría razonablemente completa de las acciones humanas ha de tener en cuenta estos diversos componentes, que son al mismo tiempo, y principalmente, *contextos* dentro de los cuales tienen lugar las acciones (6)." Tal referencia al contexto nos ilustra del carácter transitivo de toda acción. Es, pues, su carga significativa lo que determinará el sentido de la acción y, asimismo, lo que podría justificar la apelación constante en el lenguaje coloquial al término *actividad*.

Nos referimos al término *actividad* cuando necesitamos precisar que se trata de un proceso de tal característica que puede interrumpirse, permanecer latente durante un tiempo o constituirse como un algo ordenado y sistemático. "En la actividad el hacer no es en todo momento *in actu*, sino que se combina de formas diferentes el hacer *in actu* y el hacer en potencia, o quizás mejor, en latencia" (G. Robles, 1984). En efecto, en toda apelación a la actividad no nos estamos refiriendo siempre *in actu*, es decir, mediante la acción, o mejor, mediante la manifes-

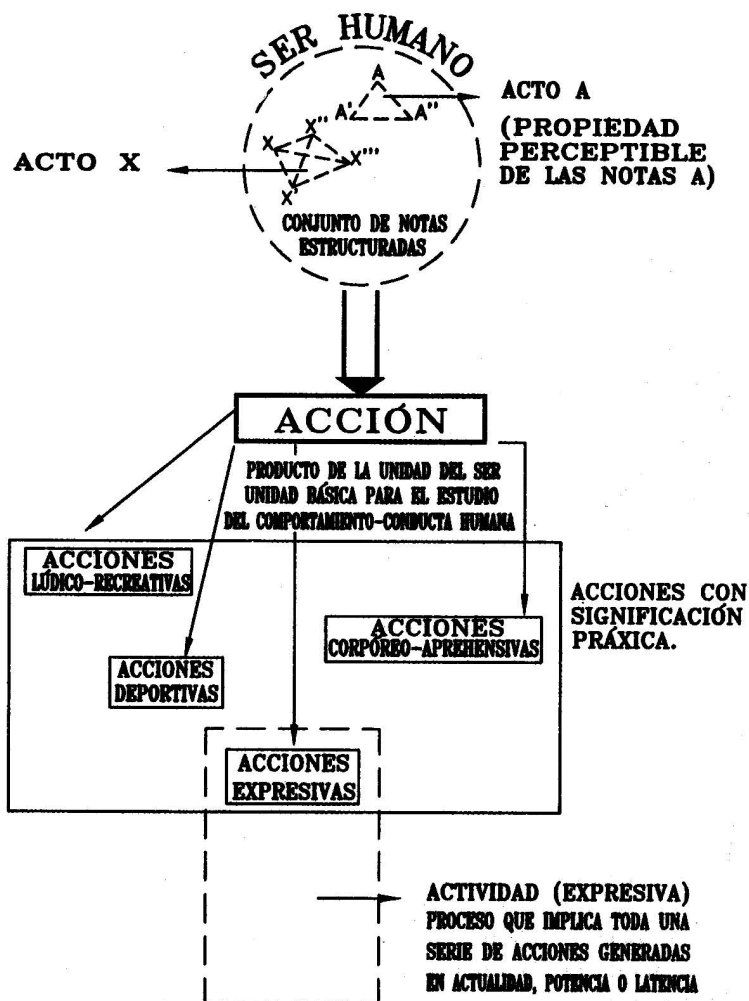


Figura 3.

tación activa del protagonista, sino que esta puede estar constituida por un proceso relativamente largo e interrumpido en el espacio y el tiempo. "La actividad es un conjunto de acciones de determinado género dotado de un sentido unitario. Esas acciones integran un *continuum* que constituye el todo unitario de la actividad, pero no se producen —o al menos no se producen necesariamente— de forma continuada, sino con interrupciones temporales. A pesar de ello, el *continuum* no pierde unidad" (G. Robles, 1984).

Así pues, cuando nos referimos a una actualidad podemos situarnos en el ámbito de las acciones y cuando lo

hacemos respecto de un proceso genérico e indeterminado, lo podremos hacer mediante la referencia a actividad; pero deberíamos tener en consideración que en ningún caso será término específico de nuestro ámbito el de *actividad física*, ya que si bien formal y etimológicamente es muy correcta, no es restrictiva; sí lo serán denominaciones tales como actividad deportiva, actividad físico-educativa, actividad físico-recreativa... La actividad física como proceso en potencia, latencia o actualidad puede ser adscrito a cualquier ámbito de la vida humana: dar paseos después de comer, cultivar la huerta, cargar y descargar sacos de cemento,

practicar gimnasia... De ahí que sea necesario que nos obliguemos a hablar y escribir con precisión.

Lo que subyace en el fondo de esta reflexión introductoria no es más que la constatación de una necesidad. Necesitamos saber primero, describir después y, finalmente, analizar y estudiar de qué tipo de acciones humanas nos ocupamos los praxiólogos, motricistas, preparadores físicos, licenciados en educación física o cualquier otro etiquetaje que otrora queda en nuestras anchas espaldas, por mor de una dispersión y un confusionismo que nos acompaña desde hace décadas. La praxiología puede así constituirse en la disciplina científica de la que estamos huérfanos, ya que su rigor metodológico nos ofrecerá la posibilidad de determinar la importancia de unas acciones sobre otras, no tan sólo para definir praxiológicamente un juego, su lógica interna, sino, y fundamentalmente, para discernir con solvencia la prioridad en la enseñanza o en el entrenamiento de unas acciones sobre otras (ver figura 3).

Aplicación y necesidad de los estudios praxiológicos

Mi apelación a expresarnos con precisión no es una cuestión de semántica lingüística exclusivamente, ni de dignificación o *status* académico, aunque en ambos casos estaría más que justificada. Se trata de una cuestión de fundamentación epistemológica, de saber con certeza a qué nos dedicamos, cuál es nuestra ubicación académica y profesional, cuál es nuestra rentabilidad social y científica y qué es aquello que nos diferencia de los médicos, los psicólogos o los sociólogos, sumamente interesados por las *praxis físicas* que a nosotros nos ocupan, pero desde otra perspectiva, ejerciendo y estudiando otras funciones, otros niveles de aplicabilidad.

Si concluimos que el ámbito de nuestros intereses tanto profesionales como

científicos se encuentra en un determinado grupo de acciones que llevan a cabo los humanos y que por convención, historia o tradición se constituyen en entes a los que denominamos *deporte* o *juegos deportivos*, *juegos motores* o *prácticas físico-lúdicas*, *educación corporal* o *educación física*, resulta imprescindible que sepamos *qué es aquello que caracteriza y diferencia estas acciones* de otros muchas, ingente número de actividades físicas que están fuera de nuestra preocupación disciplinar. Y lo que resulta mucho más importante, la necesaria descripción, comprensión y estructura dinámica de estas acciones no se nos ha facilitado hasta hoy por ninguna de las múltiples disciplinas que se han acercado al conocimiento de estas peculiares acciones humanas, ya que lo han hecho desde su objeto de estudio y desde sus propios métodos.

La *praxiología*, y eludo conscientemente la referencia a la *praxiología motriz* por considerar tal apelación una tautología después de todo lo dicho hasta aquí, se constituye en la ciencia de la praxis humana y, en este sentido, puede reportarnos el conocimiento requerido de las acciones que son características de juegos y deportes. Hasta hoy los estudios praxiológicos, exceptuando la obra de P. Parlebas, no han constituido otra cosa que planteamientos iniciales de tipo gnoseológico, como lo fueron los trabajos preliminares de Smolimowski.

Debemos agradecer a P. Parlebas (1982) el habernos alertado con suma precisión y claridad esta dirección disciplinar, aunque lo sometamos a una constante revisión que nos pueda conducir a disgresiones conceptuales respecto de sus postulados, proceso por otra parte natural en el devenir de toda disciplina científica. A muchísimos profesionales del deporte y la educación física la sola mención de la *praxiología* les remitirá a un oscuro y desconocido término; sin embargo, tenemos la obligación moral de divulgar nuestras pretensiones y hallazgos, si los hubie-

re, y seguir en el empeño por adquirir conocimientos contrastados, a través de investigaciones metodológicamente rigurosas, para saber más de lo que hoy ofrece la ciencia sobre los deportes de equipo, las danzas, los juegos tradicionales, las luchas y tantas otras de nuestro interés.

Conocer la estructura o la lógica interna, utilizando la terminología de Parlebas, de un juego nos permitirá saber de las prescripciones motóricas, comunicativas y semiológicas de toda la cohorte de acciones de juego, de aquellas que necesariamente lo definen y hacen posible la convención o contrato lúdico; al margen de otras muchas no necesarias pero que aparecen con profusión en ese contexto lúdico y que pueden manifestar una alta significación práxica, o como señalaba anteriormente, aquellas que son decisivas para su propia existencia a diferencia de un ingente número de acciones que se dan en el juego pero que no son propias del mismo, o a lo sumo intrascendentes.

Este saber que se origina en el análisis y observación de una realidad práxica tendrá de inmediato su *aplicabilidad* en la correcta ubicación de los intereses y objetivos educativos de los profesores de educación física, en la forma de patrocinar aprendizajes de las acciones necesarias para resolver con eficacia cualquier prestación motórica y las situaciones pedagógicas específicas (serie de acciones necesarias) para conseguirlo, en la diferenciación del grado de complejidad de una acciones respecto de otras, en la correcta programación de ejercitaciones sistemáticas para la mejor eficacia de una acción de juego y, en suma, para poder conocer con propiedad y abundancia la naturaleza de las acciones que intentamos estimular, enseñar o promocionar entre nuestros alumnos, jugadores, atletas y practicantes en general.

La necesidad de una disciplina praxiológica que nos ofrezca conocimientos válidos y de aplicabilidad manifiesta nace de nuestra profunda insatisfacción, al no poder dar respuesta adecuada a un sin-

fín de problemas y retos profesionales y académicos que se nos presentan a diario y que resolvemos merced a nuestra intuición, experiencia o empirismo más servil. Tal precariedad ha sido subsanada hasta hoy, en buena medida, por una serie de disciplinas y ciencias que, gracias a su interés por las acciones humanas típicas de nuestro ámbito, nos han proporcionado un buen legado de su saber: antropología, biología, biomecánica, derecho, economía, fisiología, historia, medicina, pedagogía... Pero tal acervo de conocimientos se manifiesta hasta hoy claramente insuficiente, al menos para los fines del ámbito específico que hemos señalado con reiteración. Es por esto que deberemos esforzarnos en el futuro, especialmente aquellos profesionales que disponen de tiempo, dedicación y medios para investigar esta parcela de la realidad humana. Así, podremos dar lentamente satisfacción a nuestras necesidades profesionales y disciplinares y, por otra parte, colaborar, con el saber que seamos capaces de generar, al mejor conocimiento, necesariamente multidisciplinar, del género humano.

Bibliografía

- COROMINAS, J.; PASCUAL J.A. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, Gredos, Madrid, 1987 (2ª reimp.).
- FERRATER, J. *De la materia a la razón*, Alianza, Madrid, 1983 (2ª ed.).
- FERRATER, J. *Diccionario de filosofía*, Alianza, Madrid, 1988 (6ª reimp.).
- GRUPO DE INVESTIGACIÓN PRAXIOLÓGICO. "Hacia la construcción de una disciplina praxiológica que acoja y estudie la diversidad de prácticas corporales y deportivas existentes", *Symposium de Filosofía del Deporte*, Barcelona, marzo de 1992.
- LAGARDERA, F. "Educación física sistémica: hacia una enseñanza contextualizada", en *Apunts d'educació física i esports*, núm. 16-17, Barcelona, INEFC, junio-septiembre 1989.
- LAGARDERA, F. "La Educación Física en la enseñanza secundaria obligatoria", en *Informes ICE*, núm. 31, Universidad de Zaragoza, 1990.
- LAGARDERA, F. "Sobre aquello que puede educar la Educación Física" en *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, Universidad de Valladolid, 1992.

- LAÍN ENTRALGO, P. *El cuerpo humano. Oriente y Grecia antigua*, Espasa Calpe, Madrid, 1987.
- LAÍN ENTRALGO, P. *Cuerpo y alma*, Espasa Calpe, Madrid, 1991.
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.
- PARLEBAS, P. *Psychologie sociale et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs. La logique interne des jeux sportifs: modélisation des universaux et étude quasi-expérimentale*, París, 1982. Tesis para el doctorado de Estado en Letras y Ciencias Humanas, Universidad de París.
- ROBLES, G. *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos*, facultad de Derecho, Palma de Mallorca, 1984.
- ZUBIRI, X. *Sobre el hombre*, Alianza, Madrid, 1986.

Notas

- (1) A pesar de los múltiples y diferentes intentos por otorgarle otra denominación (educación corporal, educación de la motricidad, educación del movimiento, educación por el movimiento, psicokinética...), el término *educación física* se ha consolidado internacionalmente. Se ha cuestionado hasta el nombre y los apellidos de la *educación física* porque, en el fondo, ha existido hasta ahora un gran confusionismo en cuanto a su objeto disciplinar, que ha tenido consecuencias inmediatas en el heterogéneo mare magnum de prácticas pedagógicas que pueden formar parte de sus contenidos. En esta misma revista, un nutrido grupo de profesionales hicimos un esfuerzo por aclarar el sentido que como disciplina ostenta la educación física ("Educación Física: una pedagogía renovadora", revista *Apunts d'Educació Física i Esports*, núm. 16-17, junio-septiembre de 1989), en la que se concebía la educación física como un *quehacer pedagógico con un ámbito y un objeto específico; es decir, se trata de una pedagogía que educa específicamente*.
- (2) Muchos y muy notables han sido los esfuerzos epistemológicos que han tratado de explicar el ámbito de la educación física a partir del concepto de movimiento, entre otros, J.M. Cagigal, K. Meinel o J. Le Boulch, y, mucho más recientemente, el autor británico P.J. Arnold. Amén de considerar que difícilmente puede construirse un objeto disciplinar a partir de un solo concepto, el de movimiento ha estado tradicionalmente adscrito a las preocupaciones, objeto y tratamiento de la física y de la metafísica. En nuestro caso, se trata de una manifestación que, al poder ser objetivada mediante la observación, se ha confundido lamentablemente con el objeto de la disciplina. No es el movimiento el objeto de la educación física, sino el sujeto, la persona a quien tratamos de educar. Para una crítica más exhaustiva de estas posiciones puede consultarse cualquiera de los artículos que he citado en el texto y que están reflejados en la bibliografía.
- (3) En referencia a la corporalidad, a lo corpóreo e, incluso, a la corporeidad, han sido también abundantes las posiciones epistemológicas que han defendido que la educación física puede considerarse una *educación corporal* o bien el *tratamiento pedagógico de lo corporal*. Algunos autores que en un momento u otro se han posicionado desde esta perspectiva han sido O. Grunpe, M. Vaca e incluso el mismo J.M. Cagigal. La referencia a lo corporal no puede ser nunca específica, salvo por oposición, ya que todo en la vida del ser humano emana de su ser cuerpo.
- (4) El concepto de motricidad ha sido el más utilizado en las últimas dos décadas, pero curiosamente, existiendo gran profusión de obras que apelan a la misma, en ninguna está desarrollada ésta conceptualmente, si exceptuamos la obra de V. Da Fonseca, aunque su perspectiva es fundamentalmente descriptiva desde la embriología, la fisiología y la genética.
- (5) Sobre los términos de comportamiento y conducta existen tantas acepciones como controversias, de ahí que pase sobre ellos como sobre ascuas. En español existe una clara sinonimia entre ambos, que hace referencia genéricamente al modo y manera en que los seres humanos gobiernan su vida y dirigen sus acciones. El confusionismo comenzó a llegar primero de la mano de la psicología, básicamente al traducir la acepción anglosajona de *behaviour* y a la proliferación de la tendencia conductista o *behaviorista*, que fundamenta el estudio de los seres humanos en la observación de su conducta. Esta tendía a ser analizada experimentalmente mediante el método binomial estímulo-respuesta, lo que ha conducido a no pocos a considerar la conducta como un decurso de acciones homogéneas y específicas como respuesta a un estímulo dado, mientras que el comportamiento sería un guiarse mucho más genérico, no tan típico de una situación o contexto dado, sino de un rasgo adscrito al modo de hacer característico de una persona. Más tarde el confusionismo se agrandó al incorporar la antropología física y la etología el término conducta, como un esquema extremadamente complejo de reacciones específicamente humanas equivalente al término comportamiento, referido al mundo animal. De este modo, estas disciplinas entienden el comportamiento, cuando se aplica a los seres humanos, en un estricto ámbito social, el comportamiento social humano. Tal discusión nos podría deparar un enfrentamiento erudito y en extremo academicista con otras disciplinas, extremo en el que en ningún caso me atrevo a abordar. De ahí que me limite a hablar de acciones específicas, en la seguridad de que esta clarificación, si se consigue, será en sí misma un avance importante.
- (6) En este sentido es fundamental conocer y entender el concepto de *significación praxica* que ha desarrollado el Grupo de Investigación Praxiológico del INEFC de Lleida (1992), que se encuentra ampliamente tratado en este monográfico en el artículo titulado "Hacia la construcción de una disciplina praxiológica".

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

HACIA LA CONSTRUCCIÓN DE UNA DISCIPLINA PRAXIOLÓGICA QUE ACOA Y ESTUDIE LA DIVERSIDAD DE PRÁCTICAS CORPORALES Y DEPORTIVAS EXISTENTES

Resumen

La presente contribución considera clave la obra del profesor P. Parlebas para adentrarse en el estudio de las acciones que tienen interés disciplinar para los licenciados en educación física: deportivas, lúdico-recreativas, expresivas y aprehensivas. Todas estas son acciones con significación práxica desencadenadas en un espacio pertinente. Estos dos conceptos son capitales para entender la taxonomía presentada.

Palabras clave: praxiología motriz, praxiología, significación práxica, espacio pertinente, acción con significación práxica.

Introducción

Clarificar los pasos y caminos por dónde conducir nuestras reflexiones, estudios, investigaciones y preocupaciones disciplinares nos orienta irremediabilmente hacia la osada aventura de decidir *qué es aquello que nos ocupa y preocupa*. Proceso complejo y costoso que ha tenido ilustres predecesores sobre cuyos saberes e investigaciones nuestras mentes se han ido formando y conformando, pero es este un proceso inacabado, y necesitamos explorar los albores de nuestra neónata disciplina para seguir en el empeño

de construirla, para que otros, después de nosotros, afiancen y consoliden su saber, superando aquellos que nosotros seamos capaces de gestar, o cuanto menos, de revisar.

Uno de los mayores errores históricos ha consistido en pretender definir el objeto de estudio con una sola palabra o con un solo concepto, por abstracto y bien construido que haya sido definido. Movimiento, cuerpo, motricidad o acción motriz, han sido las acepciones más profusamente utilizadas. De acuerdo que las grandes teorías se esconden en sencillas verdades, pero tal proverbio puede ser útil cuando nos referimos a las ciencias formales y, sobre todo, cuando estas distaban mucho de estar construidas con la densidad de saberes que hoy las adornan. Por otra parte, resulta en principio sumamente complejo ser capaces de definir con un solo concepto la heterogénea gama de comportamientos humanos que en principio podríamos decantar como contenido de nuestro ámbito. Pues no debemos olvidar, a pesar de la facilidad con que sustantivamos las acciones humanas, que se trata de eso, de seres humanos que en determinados momentos de sus vidas se comportan de una determinada manera. Así pues, no estaría de más que comenzásemos a utilizar expresiones apropiadas, al menos en publicaciones y foros un tanto restringidos, y dejar de considerar a los juegos, los deportes, las ejercitaciones físicas o las danzas como entes sustantivados, tal cosas o fenómenos naturales, cuando

de lo que se trata es de una figuración o de una composición que expresa la voluntad de las personas de comportarse así durante un determinado periodo de tiempo, es decir, de acciones humanas.

El legado de la praxiología motriz

El hilo conductor de nuestra reflexión viene determinado por la densa y sólida obra de P. Parlebas. Para él, el objeto de nuestras preocupaciones vendría determinado por la acción motriz, cuyo estudio científico constituye una disciplina denominada *praxiología motriz*. La acción motriz se significa pues por constituirse en todo un sistema operante susceptible de ser estudiado bajo constantes estructurales y matemáticas. La ciencia de la acción motriz nos ha legado un importante arsenal de conceptualizaciones y de modelos operantes. Respecto a los primeros, es sustancial el concepto de *lógica interna*, por el que se entiende "el sistema de los rasgos pertinentes de toda situación ludomotriz y el cortejo de consecuencias práxicas que este sistema entraña" (P. Parlebas, 1988).

Los rasgos pertinentes de la lógica interna constituyen asimismo los elementos distintivos de la acción motriz, a saber: relación con el espacio, relación con los demás participantes, los imperativos temporales, los modos de resolución de las tareas y las modalidades de éxito o de fracaso.

Del concepto de lógica interna se derivan los modelos operativos, que representan las estructuras de base del funcionamiento de los juegos deportivos; son los denominados *universales de los juegos deportivos*.

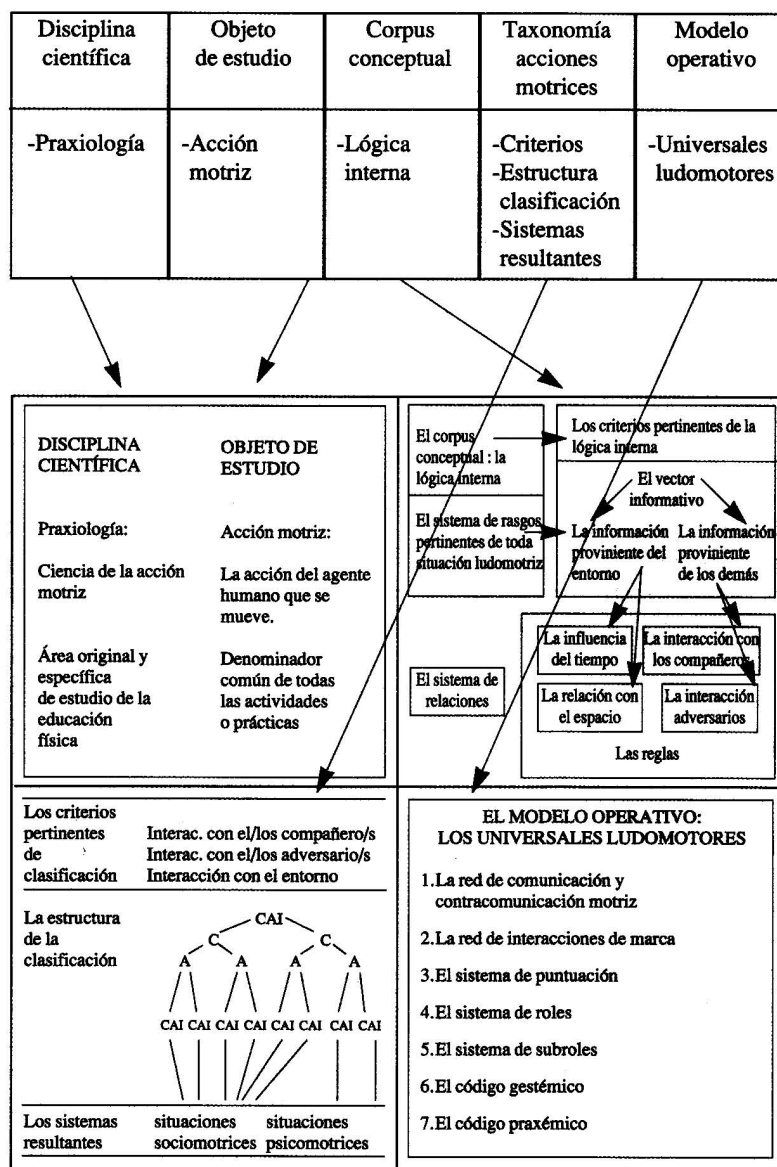
Parlebas utiliza siete parámetros para definir su modelo universal: red de comunicaciones motrices, gráfica de interacciones de marca, sistema de tanteo, red de roles, red de subroles, código gestémico y código praxémico (P. Parlebas, 1981). El análisis de los diferentes juegos deportivos, aplicando el modelo de los *universales*, permite descubrir las organizaciones lúdicas subyacentes, a menudo poco perceptibles a primera vista, y definir las grandes categorías diferenciales de las diversas prácticas lúdicas. De esta forma se pueden llegar a poner en evidencia los aspectos específicos de las estructuras motrices y sugerir, en base a ellos, interpretaciones sociológicas o pedagógicas.

El vector informativo, provenga del medio físico o de la relación con los demás participantes, resulta un argumento capital para construir toda una taxonomía de las diferentes acciones motrices. Sin embargo, la heterogeneidad de las mismas franquea en muchos casos la tupida red taxonómica construida en torno a los criterios de presencia o ausencia de incertidumbre en el medio físico, presencia o ausencia de colaboración (comunicación positiva) y presencia o ausencia de oposición (contracomunicación), lo cual es el caso de un significado número de prácticas, llevadas a cabo en solitario o en grupo, que responden a la categorización de *acciones motrices* en la acepción otorgada por P. Parlebas, como el yoga, el tai-chi, los métodos de relajación, los ejercicios respiratorios, los micromovimientos, etc.

De cualquier modo, la obra de P. Parlebas ha significado un gran avance para la consolidación de una disciplina que él denomina praxeología motriz y que ha conseguido desarrollar un importante corpus conceptual y ser capaz de

plasmar un modelo operativo para estudiar y comprender los juegos deportivos. Sin embargo, habría que *indicar que el apelativo motriz* sigue apareciendo como innecesario y se requiere de un significado que avance en cuanto al desarrollo teórico por una parte, y, por otra, en cuanto a la definición de modelos de análisis que se muestren eficaces para la comprensión de las acciones expresivas y aprehensivas,

bien sean psicomotrices (en solitario) o sociomotrices (cuando existe una interacción con otros participantes) Y, para las primeras, los parámetros otorgados por esta ciencia de la acción motriz, la incertidumbre respecto del medio físico y el gasto energético, se muestran como claramente insuficientes si pretendemos superar la mera clasificación taxonómica de las prácticas (ver cuadro 1).



Cuadro 1. Las aportaciones de P. Parlebas: La praxiología motriz



La necesidad de los estudios praxiológicos

El estímulo ejercido por la profusa obra de P. Parlebas y por algunos intentos rigurosos llevados a cabo en nuestro país, como es el caso de J. Hernández (1987), han conseguido aglutinar en el INEF de Lleida a un grupo de profesionales del deporte y la educación física preocupados por la dispersión conceptual y la ausencia de métodos específicos que aborden el estudio y análisis de las prácticas corporales y deportivas desde una perspectiva disciplinar propia. Es por ello que, desde hace casi dos años, se ha consolidado un grupo de estudio e investigación que trata básicamente de definir y experimentar modelos de análisis que ayuden a clarificar la estructura interna de las diversas prácticas, pues es esta la única vía de que disponemos para obtener un conocimiento cualificado que pueda ser aplicado en su día en el entrenamiento, la recreación o la enseñanza de juegos, deportes o ejercitaciones físicas en general.

Durante todo este tiempo, casi sin pretenderlo, nos hemos sumergido en un marasmo de ideas que atienden con profusión al ámbito de la filosofía y, más concretamente, de la epistemología. Si



nuestro objetivo prioritario era en un principio encontrar *modelos operativos* para analizar y estudiar la enorme diversidad de prácticas físicas, lúdicas y deportivas existentes, pronto caímos en la cuenta de que se trataba de meros juegos de artificios de no contar con un claro y sólido arsenal conceptual. Sin embargo, la revisión de saberes existentes, fundamentalmente las aportaciones de P. Parlebas, nos conducen a atestiguar la necesidad de contar con

un *corpus teórico* lo suficientemente rigurosos y solvente como para enmarcar cualquier investigación que se pretenda en este ámbito. Contar con una *teoría general de las actividades físicas* es sin duda una compleja pretensión. Habrán de darse primero muchos y trabajosos avances que vayan sedimentando abstracciones plausibles, y dejar de lado por baladías la acumulación de experiencias sin otra pretensión que la de fabricar recetas *ad hoc* para entrenar equipos, dar clases o ganarse sencillamente un jornal.

Pretendíamos obtener *modelos formales y operativos* que nos pusieran en disposición de diseñar estrategias para la investigación en distintas esferas de las actividades físicas y deportivas, y he aquí que nos encontramos en una estación sin apeadero, con la perentoria necesidad de decir o explicar qué contenido *disciplinar* tiene el ámbito en el que esperamos verter nuestras energías intelectuales y profesionales.

Así pues, casi nos vemos obligados a definir una región epistemológica donde ubicar nuestros intereses. Esto no implica, seguidamente, que tengamos que desarrollar las bases epistemológicas, ontológicas e incluso metodológicas de *una disciplina*; no sabemos aún si existe o existirá. Nues-



tro escepticismo nos amordaza pero al mismo tiempo nos estimula.

Nos encontramos en el primer peldaño, obligados a decidir *qué es aquello que nos ocupa y preocupa*. Es decir, debemos ser capaces de describir y conceptualizar con la mayor precisión posible cuál es el *objeto* de la disciplina en la que nos creemos inmersos o, mucho mejor, con el fin de evitar la tremenda paradoja, de la disciplina que pretendemos construir.

La dificultad se agranda ya que nuestra pretensión no es ubicarnos en el ámbito educativo estrictamente, la educación física, o en el de algunas actividades tales como las deportivas. Nuestra ambición nos conduce a un abanico de acciones que llevan a cabo los humanos de las cuales unas son estrictamente deportivas, otras recreativas o lúdicas, otras expresivas, otras exploratorias, etc., con el fin último de dibujar un marco conceptual lo suficientemente claro y amplio para que nos sirva de referente sea cual sea el ámbito de nuestra investigación, actividad o discurso.

La cuestión trascendental consistirá en discernir qué tipo de acciones, si somos capaces de consignar una sistematización coherente de las mismas, pertenecen al ámbito de nuestra disciplina. Teniendo en cuenta que toda acción implica una praxis, queda perfectamente clara la distinción entre la praxis que implica la movilidad, total o parcial del cuerpo (correr, andar, etc.) de aquellas que no implican necesariamente movilidad asociada (pensar, dormir, etc.), pero sí que cabe distinguir entre:

- a) El grupo de acciones cuya movilidad es manifiestamente perceptible por los sentidos y que implican casi siempre algún tipo de desplazamiento.
- b) Aquellas acciones que se presentan a nuestros sentidos como caracterizadas por una inmovilidad aparente.

Resulta muy importante poder discernir entre lo que es la expresión perceptible del movimiento humano que se concreta en acciones con despla-

amiento evidente, a las que Parlebas califica de *acciones motrices*, de aquellas otras en las que la movilidad del cuerpo humano en el decurso de la acción es apenas perceptible por nuestro dispositivo sensorial. Por oposición o por la necesidad de aclarar tal diferencia, tendemos a considerar a este grupo de acciones como carentes de movilidad. Se trata de acciones que expresan una postura, un micromovimiento, un estado de relajación, etc. Dada la pervivencia óptica de movimiento en la existencia humana y que éste es siempre *motriz*, es decir, autopropulsado, nosotros preferimos considerar a las acciones con movimiento expresamente perceptible como *acciones con movilidad aparente*, y a aquellas en las que el movimiento es escasamente perceptible, como *acciones con inmovilidad aparente*, con el fin de racionalizar claramente la diferencia existente entre la realidad perceptible por nuestros sentidos y la realidad manifestada por el uso sistemático de la intelección humana.

Una aproximación al objeto de estudio de una nueva praxiología

Nuestra reflexión no arranca del *agente humano que se mueve*, como ocurre en la construcción epistemológica de P. Parlebas, sino que nuestra atención se centra en el *agente humano que decide*, que toma decisiones. Puede permanecer inmóvil, atento, desplazarse, mover alguna parte de su cuerpo, yacer en estado de relajación etc.

Desde esta perspectiva, la *acción del agente* es por sí misma lo suficientemente significativa para no necesitar el acompañamiento del determinante *motriz*, teniendo en consideración el concepto unitario que la *acción* ostenta para X. Zubiri (1986). Desde esta perspectiva, el bombeo cardíaco, la ventilación pulmonar o la sinapsis neuromuscular no son más que *actos* fisiológicos de la maquinaria humana que permiten su *acción unitaria*.

1/LA APARIENCIA DE MOVILIDAD	
PERCEPTIBILIDAD DEL MOVIMIENTO	* Acciones con movilidad aparente – Acciones motrices (P. Parlebas) – Realidad perceptible de movimiento
	* Acciones con inmovilidad aparente – Realidad imperceptible de movimiento
2/LA INTENCIONALIDAD	
VOLUNTARIEDAD	* Acciones intencionales
	* Acciones no intencionales
3/LA CONSCIENCIA	
PROCESO REFLEXIVO	* Acciones conscientes
	* Acciones inconscientes

Cuadro 2. Los criterios pertinentes de clasificación de las acciones

La realidad es siempre más rica y versátil que aquello de lo que nos informa nuestro dispositivo perceptivo.

Después de múltiples estudios y discusiones, hemos llegado a la consideración de que es el carácter *intencional* y *consciente* del que estos dos tipos de acciones pueden arrogarse el criterio pertinente que hemos de utilizar para comenzar a sistematizar y ordenar la inmensa heterogeneidad de acciones humanas posibles. Es a partir de estos criterios que puede surgir una primera y elemental taxonomía de acciones humanas, a saber:

A1. Acciones con movilidad aparente, intencionadas y conscientes: caminar, jugar, saltar, picar, acarrear...

A2. Acciones con movilidad aparente, no intencionadas y conscientes, como es el caso de los tics.

A3. Acciones con movilidad aparente, intencionadas pero inconscientes, como las acciones que llevan a cabo los psicópatas.

A4. Acciones con movilidad aparente, no intencionadas e inconscientes, como las acciones del sonámbulo.

B1. Acciones de inmovilidad aparente, intencionadas y conscientes, como es el caso de adoptar alguna postura yóguica, relajarse, prestar atención sedente a la respiración...

B2. Acciones de inmovilidad aparente, no intencionadas y conscientes, como es el caso de las personas hemipléjicas.

B3. Acciones de inmovilidad aparente, intencionadas y no conscientes, como es dormir.

B4. Acciones de inmovilidad aparente, no intencionadas y no conscientes como sería el caso de las personas postradas en estado de coma (ver cuadro 2).

Para P. Parlebas son acciones motrices un subgrupo de las clasificadas por nosotros como A1, es decir, con movilidad aparente, intencionadas y conscientes, puesto que en ellas existe un desplazamiento manifiesto.

Nosotros consideramos que el objeto de estudio de la disciplina praxiológica son las consignadas como A1 y B1. Sin



embargo, cabe hacer algunas puntualizaciones de interés.

No todas las acciones con movilidad aparente, intencionadas y conscientes son objeto de nuestra preocupación. Abrir una zanja, regar la huerta, colocar ladrillos o coger un libro de una estantería son acciones de este tipo, pero no las consideramos como objeto de nuestro estudio. Nuestra preocupación se centra en **las acciones intencionadas y conscientes con significación práxica dentro del contexto en que se desencadenan**. Así, entendemos que al observar una secuencia de acciones que configura un salto de altura o un lanzamiento a canasta se ofrece en un contexto que hace inteligible y dota de significación práxica a esta acción.

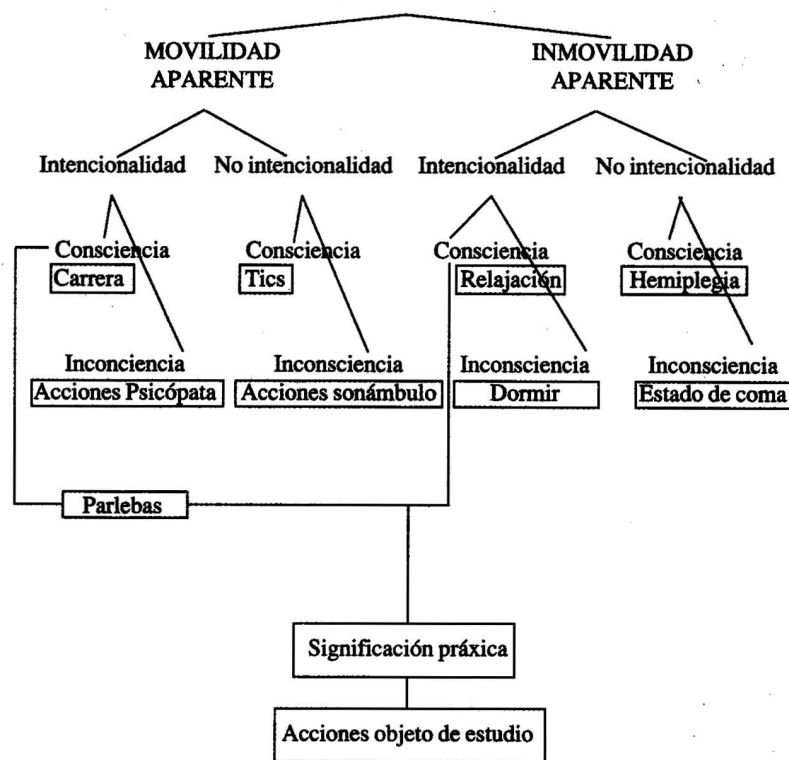
De la misma forma, consideramos objeto de nuestro estudio a las **acciones con inmovilidad aparente, intencionadas y conscientes**, considerando asimismo que, dentro de éstas, son objeto de nuestra preocupación aquellas acciones que son portadoras de una significación práxica, en este caso, corpóreo-aprehensivas, dentro del contexto en el que se desencadenan.

Por **significación práxica** entendemos el contenido aprehensible sintáctica, semántica y pragmáticamente consi-

derado, que es posible percibir en unos casos o inferir en otros, a partir de la expresión o ejecución de toda *acción* en relación al contexto en el que esa acción tiene lugar y que anuncia, determina o hace entrever toda una secuencia o grupo de secuencias práxicas, que hacen perfectamente comprensible la acción en el marco de la situación dada. Es decir, la significación práxica otorga coherencia y percepción global a *toda una serie de acciones concatenadas*, llevadas a cabo con anterioridad o posterioridad a la contemplación de la acción que la ha determinado. La significación práxica nos remite siempre al contexto y al proceso global que allí se desencadena.

El contexto o situación práxica supone toda una gama de secuencias lógicas de acciones que determinan la comprensión de todo un proceso práxico acabado en sí mismo. Ponerse a jugar, desarrollar el juego y otorgarle un final define en sí mismo una situación práxica. Asimismo, decidirse a leer un periódico, leerlo y finalizar su lectura también es una situación práxica. Pero una y otra remiten de forma muy diversa al contexto en el que se dan.

Debemos tener en cuenta un postulado capital en la teoría de la comuni-



Cuadro 3. Las acciones objeto de estudio

cación humana: “un fenómeno permanece inexplicable en tanto el margen de observación no es suficientemente amplio como para incluir el contexto en el que dicho fenómeno tiene lugar. La imposibilidad de comprender las complejidades de las relaciones que existen entre un hecho y el contexto en que aquél tiene lugar, entre un organismo y su medio, o enfrenta al observador como algo misterioso o lo lleva a atribuir a su objeto de estudio ciertas propiedades que quizás el objeto no posea” (P. Watzlawick, 1989).

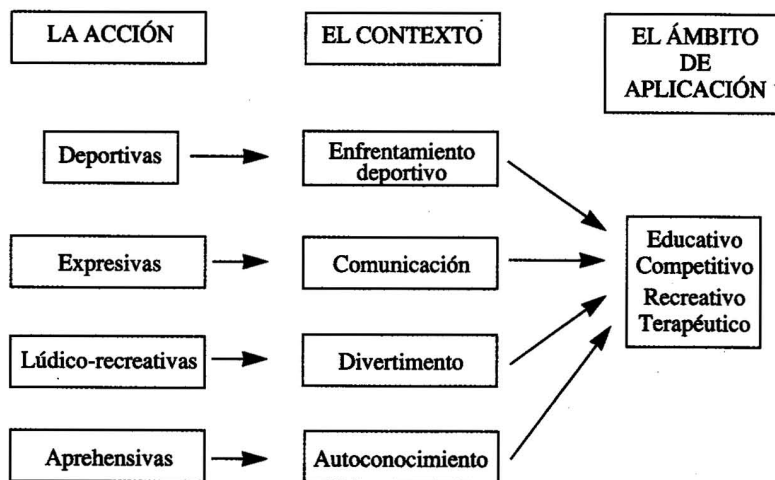
En el decurso de una situación como la que hemos descrito (coger un periódico, leerlo y finalizar su lectura), pueden desencadenarse multiplicidad de acciones que sólo serán comprensibles teniendo en cuenta todo el contexto. Así, en el decurso de la lectura, uno puede levantarse a tomar un poco de agua, dirigirse a una estantería para consultar un diccionario, etc.

y todas estas acciones por sí mismas no explicarían suficientemente la situación contextual en la que se dan. En cambio, al definir una *acción con significación praxica* nos estamos refiriendo a que gran parte de las accio-

nes que componen el cortejo de una situación lúdica dada nos remiten de forma inmediata al contexto, es decir, al juego a que pertenecen. Cuando hablamos de acciones con significación praxica, nos estamos refiriendo a aquellas que remiten inmediatamente a un cortejo de acciones más complejo y que hacen aprehensible el contexto o situación en que esa acción se da.

Es importante precisar que el contexto en el que se manifiestan las acciones con significación praxica pueden constituirse como universos cerrados, como modelos que pueden ser estudiados y con los cuales se puede operar. Así, todas las acciones desencadenadas en este universo, aquellas que contienen significación praxica, son las acciones esenciales de todo juego, deporte o situación expresiva. En sus inmediaciones podrán darse multiplicidad de acciones que en alguna medida podrán o no influir en la dinámica de las acciones esenciales, pero no contarán con su significación praxica, estas son acciones no esenciales; este podría ser el caso de los gritos dados por un espectador del juego al que nos referimos (ver cuadro 3).

Dentro del marco de las acciones con significación praxica, nosotros estamos fundamentalmente preocupados



Cuadro 4. El tipo de acciones en relación con su contexto

por el conocimiento y estudio de las acciones:

- a) *Deportivas*, cualquiera que sea el ámbito o nivel en que se lleven a cabo: alto nivel competitivo, enseñanza, por equipos, individualmente, etc., y cuya significación práctica nos sugiere en todo momento el desarrollo de un enfrentamiento deportivo o incluso la preparación para el mismo (partido de fútbol, carrera ciclista, combate de judo, etc.).
- b) *Expresivas*. La significación práctica de todas estas acciones nos conduce a un contexto en el que la comunicación es el eje estructural básico que las define. Son acciones desencadenadas individual o colectivamente, susceptibles de disponer de soporte musical o sonoro y que pueden darse en el ámbito privado o público.
- c) *Lúdico-recreativas*. Su significación práctica remite a un mosaico diverso de situaciones en las que la espontaneidad del mero divertimento las convierte en imprevisibles y sumamente creativas. Es un universo cuya legislación se encuentra en el mismo contexto que se observa o a que conduce la significación de sus acciones.
- d) *Aprehensivas*. Son todas aquellas cuya significación práctica viene asociada a todo un proceso de autoexploración y conocimiento personal, sea desarrollado individual o colectivamente.

El concepto de *significación práctica* nos permite abordar esta elemental clasificación sin necesidad de entrar en los diversos componentes que cada una de las diferentes acciones ostentan respecto de las demás. Superar esta servidumbre fenomenológica se nos antoja una condición irrenunciable para entrar decididamente en el conocimiento de las estructuras de significación de las que son portadoras cada una de las diferentes acciones que acabamos de ver. Será,

pues, este universo de significación el que nos dirá si se trata de acciones de uno u otro signo y no tanto las formas o las morfologías que puedan percibir nuestros sentidos (ver cuadro 4).

Los perfiles de la disciplina praxiológica

Podemos otorgar el nombre de *praxiología* a la ciencia que se dedica al estudio sistemático de las condiciones y normas de la acción o praxis humana. Tal precisión aparece excesivamente genérica, ya que extensivamente podemos considerar que en la praxis humana está incluida la totalidad de la existencia de nuestra especie.

Los precedentes en los estudios praxiológicos han estado muy relacionados con el campo del trabajo. Así, los estudios de Kotarbinski iban dirigidos a la construcción de una ciencia relacionada con el trabajo bien hecho, entendiendo la praxiología como *la ciencia de la acción eficaz*.

Según Smolimowski (J. Ferrater, 1988), la praxiología no es sólo una ciencia descriptiva que estudia los actos básicos, simples o elementos y la composición de las actividades compuestas o complejas en diferentes situaciones (de cooperación positiva, de cooperación neutra y de cooperación negativa) o de su sistematización y clasificación en un orden lógico y coherente en cuanto a la estructura interna de las mismas, sino que también es una disciplina normativa, ya que trata de establecer normas para la acción eficaz y hace uso de un sistema de valores que asigna a las diversas acciones y especies de acciones. Los valores praxiológicos son, de esta forma, radicalmente distintos a otro tipo de asignación axiológica, como podrían ser los valores éticos o estéticos.

P. Parlebas (1981) rescató estas preliminares nociones sobre la disciplina praxiológica para construir las bases de su *praxiología motriz*, concebida como "la ciencia de la acción motriz, es decir,

el registro sistemático, el análisis y el estudio de los distintos modos de funcionamiento y el resultado de llevar a cabo las acciones motrices".

Ya hemos comentado en páginas precedentes la importancia que para nosotros tiene la obra de P. Parlebas y, asimismo, la redundancia o la falta de precisión semántica que significa calificar esta disciplina como *praxiología motriz*.

Nosotros abogamos por la construcción de una nueva *praxiología* que, asentada en los saberes ya existentes, sea capaz de ofrecer constructos, leyes y teorías que expliquen de forma sistemática y coherente tanto los atributos como la lógica interna de las diversas acciones aprehensivas-corpóreas, deportivas, expresivas o lúdico-recreativas. Es preciso que nos dotemos de una disciplina como la que aquí apuntamos, que epistemológicamente estudie estas prácticas desde dentro, basada en análisis y estudios intrasistémicos, que las considere como universos autónomos y cerrados, puesto que, aún a sabiendas de que no lo son, será la única vía, como así nos señala el modelo de los universales de P. Parlebas, para ofrecer un tipo de conocimiento específico y, al mismo tiempo, distinto en su contenido al que ahora nos ofrecen las ciencias sociales o las biológico-médicas sobre este ámbito de la vida de los seres humanos. Para los motricistas, aquellas personas que se dedican a la enseñanza, el estudio y la organización de juegos, deportes y de acciones aprehensivas o expresivas, la construcción de un saber específicamente praxiológico resulta una necesidad vital. La biomecánica, la medicina, la sociología o la psicología aportan saberes que son de gran interés para el conocimiento de tales prácticas; sin embargo, resulta imprescindible saber a qué criterios formales responde la estructura interna de estas prácticas, sus particularidades comunicativas, sus exigencias y condicionamientos axiológicos y, en suma, saber qué tipo de afecciones estructurales, emociones, destrezas y habilidades se

ponen en juego y qué actitudes conforman en los sujetos protagonistas, para así establecer en cada caso las presentaciones necesarias o la consolidación de ciertos hábitos y valores entre la población que esté a nuestro cargo.

Para la sociedad en general, tal conocimiento responde a una necesidad en función de la masiva dimensión que este fenómeno ha alcanzado en las últimas décadas, tal como lo atestigua el progresivo interés investigador demostrado por muy diversas disciplinas científicas, así como la demanda constante de amplios sectores de la sociedad por tener acceso a esta praxis.

La praxiología como disciplina dispondrá de muy diversas áreas de estudio en función de la praxis que sean objeto de su análisis específico. Así, junto a la praxiología deportiva, la praxiología aprehensivo-corpórea, la

praxiología lúdico-recreativa o la praxiología expresiva, tendrán cabida otras ramas praxiológicas, como la praxiología ergonómica, encargada de las praxis llevadas a cabo mediante el ejercicio del trabajo, acciones corpóreas concretas, ejercitaciones, manipulaciones y posturas; la praxiología terapéutica y rehabilitadora, encargada de acciones concretas para el restablecimiento de prestaciones locomotoras; o la praxiología profiláctica, que se encarga del estudio de las acciones y posturas de la vida cotidiana, que tienden a inhibirse y transformarse con el uso y abuso de la sofisticada tecnología actual. Somos conscientes de que acabamos de iniciar un proceso científico arduo, denso y complejo, pero resulta al fin y a la ostre una necesidad si queremos dejar de depender cada día un poquito

menos del empirismo, la intuición y la provisionalidad con la que hasta ahora nos hemos regido los profesionales y estudiosos de esta área del comportamiento humano.

Bibliografía

- FERRATER, J. *Diccionario de filosofía*, Alianza, Madrid, 1988 (sisena edición).
- HERNÁNDEZ, J. *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universitat de Barcelona (tesi doctoral), Barcelona, 1987.
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.
- PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, Uniesport, Màlaga, 1988.
- WATZLAWICK, P. *La realidad inventada*, Gedisa, Buenos Aires, 1989.
- ZUBIRI, X. *Sobre el hombre*, Alianza, Madrid, 1986.

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

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

Resumen

Con el propósito de intentar construir una nueva praxiología que nos permita comprender el funcionamiento de las diversas acciones con significación praxica, 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 praxica*, 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 incerteza 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

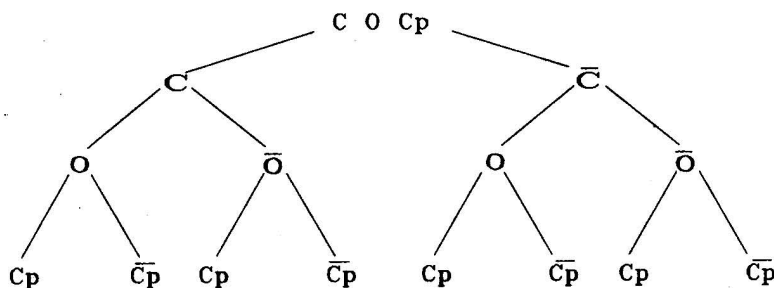


Figura 1. Clasificación de las acciones a partir de los rasgos Colaboración (C), Oposición (O) y Competición (Cp)

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> <p>— DEPORTES: balonmano, baloncesto, fútbol...</p> <p>— JUEGOS: tres en raya, cimiterio, cadena...</p>
<p>(C Cp) PRÁCTICAS DE COOPERACIÓN Y COMPETICIÓN</p> <p>— 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>
<p>(O Cp) PRÁCTICAS DE OPOSICIÓN Y COMPETICIÓN</p> <p>— 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>
<p>(C O) 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> <p>— DEPORTES: DEP. EN ESP. CONCURRENTE: natación en piscina, carreras de velocidad... DEPORTES EN ESPACIO COMÚN: carreras de medio fondo y fondo, <i>windsurf</i>... CONCURSOS: salto de altura, salto de longitud, gimnasia artística, natación, <i>windsurf</i>... — JUEGOS: bolos...</p>
<p>(C) PRÁCTICAS DE COLABORACIÓN</p> <p>— ACCIONES DE COOPERACIÓN INFORMALES: pasear en remo, tándem... — JUEGOS COOPERATIVOS: el nudo, mantear, torres humanas (<i>castellers</i>)... — ACCIONES EXPRESIVAS: teatro, mimo... — ACCIONES APREHENSIVAS: <i>shiatsu</i>, quiromasaje...</p>
<p>(O) PRÁCTICAS DE OPOSICIÓN</p> <p>— Las acciones de oposición exigen la presencia de competición. No existen acciones en esta categoría.</p>
<p>(I) PRÁCTICAS INDIVIDUALES NO COMPETITIVAS:</p> <p>— ACCIONES CON MOVILIDAD: excursionismo, malabares, pasear, ir en bicicleta, nadar, <i>tai chi</i>... — ACCIONES CON INMOVILIDAD APARENTE: yoga, relajación, microgimnasia, eutonía...</p>

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... Pertenecen 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 pra-

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, cimiterio, 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 divertimento o el placer. Estas accio-



nes se pueden dividir en los siguientes grupos:

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

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

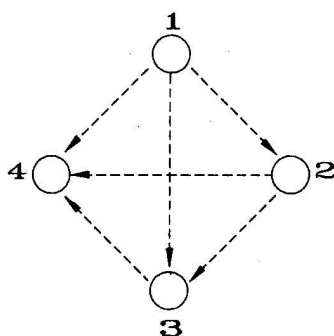


Gráfico 1. Las líneas discontinuas que van de participante a participante indican la comunicación indirecta que origina el sistema de competición

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.

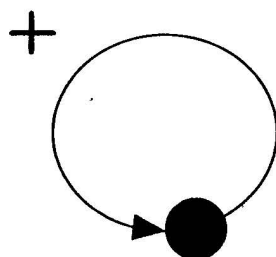


Gráfico 2. Las relaciones que se establecen entre los participantes son únicamente intraindividuales (con uno mismo)

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).

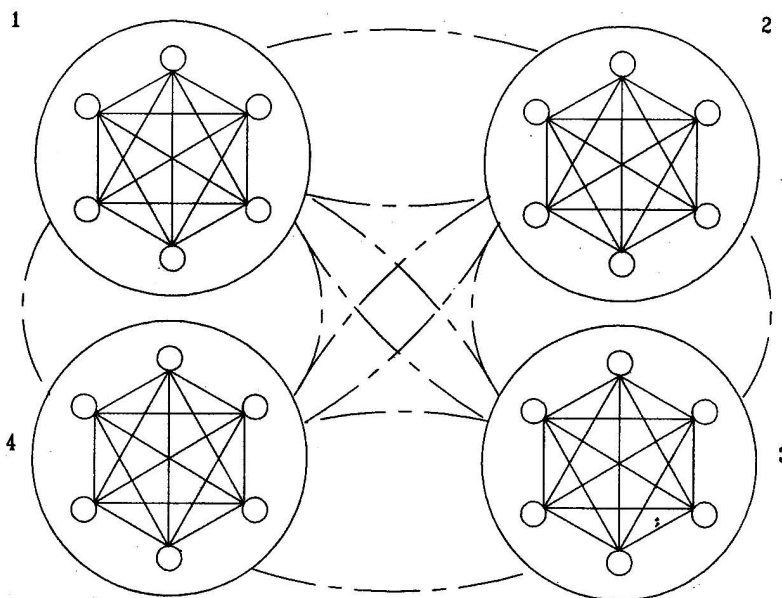


Gráfico 3. Representación de la red de comunicaciones motrices (entre los miembros de un mismo equipo) y comunicaciones indirectas (entre los distintos equipos). Los números indican el orden de participación de los conjuntos

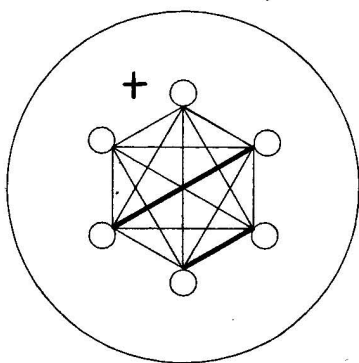


Gráfico 4. Representación de la red de comunicaciones motrices que se establece en un conjunto, diferenciando los niveles de interacción

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 pasan 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 contracomunicar con el adversario, o sea, emitir acciones que posibiliten obtener un resultado exitoso.

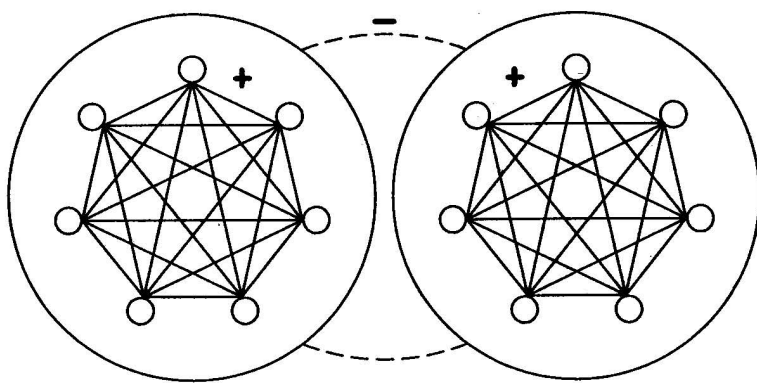


Gráfico 5. Red de comunicaciones motrices en las acciones de colaboración y oposición (balonmano)

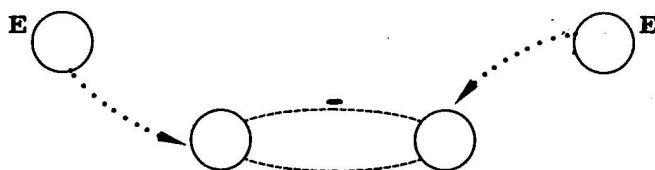


Gráfico 6. Red de comunicaciones indirectas existentes entre luchador y entrenador

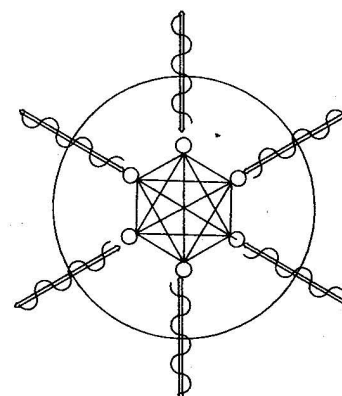


Gráfico 7. Red de comunicación constante e inconstante que se presenta en este tipo de prácticas. Las flechas que entran y salen muestran la posibilidad de incorporarse o abandonar la práctica

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

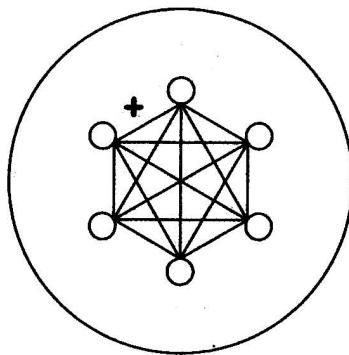


Gráfico 8. Red de interacción de marca correspondiente a las prácticas de colaboración y competición, estrictamente cooperativa

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

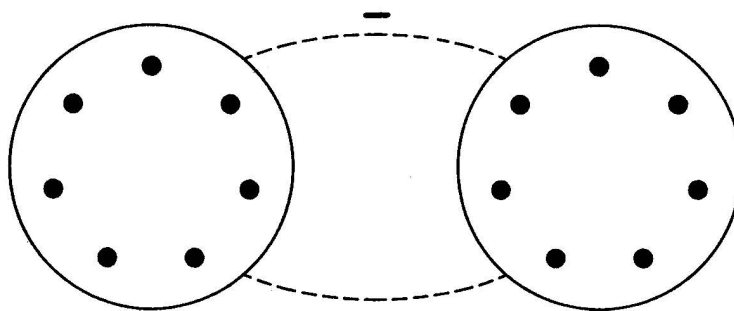


Gráfico 9. Representación de la red de interacción de marca para las acciones de colaboración y oposición (balonmano)

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 estrictamente 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:

- Las que se desprenden de la materialización de acciones ofensivas (proyectar, estrangular, inmovilizar).
- Las que se desprenden de acciones defensivas que se dan como consecuencia de la demostración de inferioridad de uno de los dos luchadores.
- 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, paracaidismo...).

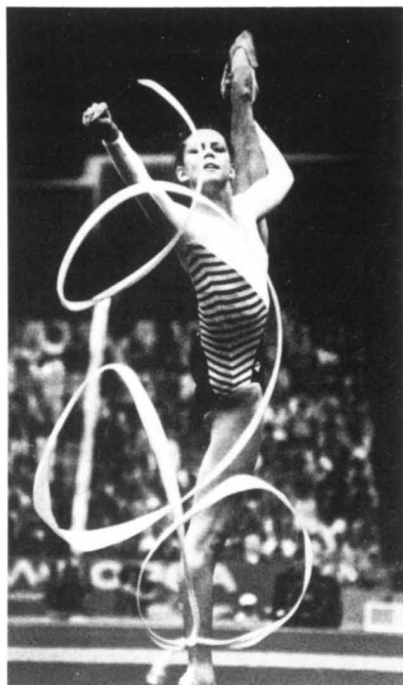
Prácticas individuales no competitivas: En las prácticas que no son competitivas no se encuentra ningún sistema de puntuación o tanteo, ya que no tiene sentido hablar de ganadores y perdedores.

Prácticas individuales de inmovilidad aparente:

Sucedre 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 predeterminado 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..."

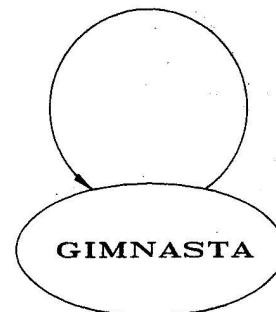


Gráfico 10. Representación del sistema de roles en las acciones de colaboración y competición

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).

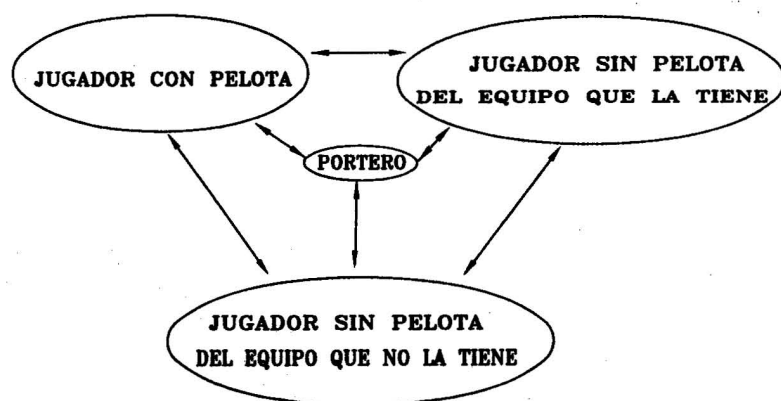


Gráfico 11. Representación de la red de cambios de rol para las prácticas de colaboración y oposición (balonmano)

— 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 matices 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, quisiéramos 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 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.

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*

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 estudiï 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 theorie 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?

Gerard Lasiera Aguilà,
Profesor de Fundamentos de la táctica deportiva.
Profesor de primer ciclo de Balonmano,
INEFC-Lleida.

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN MOTRIZ EN LOS DEPORTES DE EQUIPO. APLICACIÓN DEL ANÁLISIS DE LOS UNIVERSALES LUDOMOTORES AL BALONMANO

Resumen

Todo sistema deportivo se caracteriza por una serie de elementos diferenciales del resto de prácticas deportivas. Tomando como referencia el análisis de las prácticas de cooperación-oposición trataremos de desarrollar el estudio de los universales ludomotores, con el fin de constatar, en el marco de la interacción motriz, como parámetro de la estructura funcional, los rasgos diferenciales entre prácticas deportivas. Partiremos de una misma estructura de análisis que actúe como filtro para facilitar la definición de toda situación motriz codificada y reglamentada.

Palabras clave: acción, conducta, deportes de equipo, cooperación, oposición, modalidad de ejecución.

Introducción

Es frecuente observar que en el estudio de las prácticas deportivas, indiferentemente al sistema al que se adscriben, se aplica un mismo modelo de estudio, fundamentado en el análisis de las técnicas o modalidades biomecánicas de ejecución propias de cada deporte. Este tipo de estudio, inicialmente utilizado en el estudio de los deportes individuales, se transfiere también al sistema de deportes de combate y equipo. Fruto de este hecho se produce la aparición de metodologías de aplicación,



tanto a nivel de enseñanza-aprendizaje como a nivel de entrenamiento de alto rendimiento, que parten precisamente del análisis de las técnicas de ejecución del deporte, considerado como único parámetro válido para estructurar los objetivos y contenido del proceso de asimilación del mismo.

Es suficientemente evidente que las situaciones sociomotrices que determinan la estructura de duelo de los deportes de equipo son muy diferentes respecto a otras prácticas, como las de tipo individual. Podríamos sintetizar brevemente las características diferenciales de los deportes de equipo, aunque considerando:

- La necesidad de ajuste con el compañero activo, contra el adversario activo que trata de obstaculizarlos.

- Que las combinaciones gestuales no dependen, pues, de uno mismo.
- Que, muy al contrario, es fundamental la capacidad de adaptación a situaciones variables y, por tanto, resulta insuficiente la utilización de gestos predeterminados (necesidad de inteligencia en el juego).
- Que, consecuentemente, sea imprescindible el control kinestésico sobre la propia actuación, para centrar el control visual sobre el entorno variable.

De todo lo planteado se derivan dos ideas muy significativas:

1. Los deportes de equipo, así como el resto de deportes, se estructuran por alguna cosa más que por sus movi-

mientos o gestos. Toda visión estrictamente mecanicista resulta parcial e incompleta, ya que la técnica no es el único factor de análisis, tal como apuntábamos en trabajos anteriores (Lasiearra, 1991), citando a autores como J.P. Bonnet (1988).

2. Resulta francamente interesante ofrecer modelos explicativos que valoren una serie de aspectos o parámetros de la estructura funcional y que posibiliten un tratamiento integrador de los diferentes sistemas deportivos. Estos modelos deberían servir para determinar los rasgos diferenciales entre las distintas modalidades deportivas, pero siempre a partir de una misma estructura de análisis, con unos parámetros invariables comunes que permitiesen actuar como filtro para facilitar la definición de las características de toda situación motriz codificada y reglamentada.

La complejidad de los factores a analizar es relevante y los estudios realizados, evidentemente, son insuficientes. Ya hemos mencionado la exagerada proliferación de estudios centrados en el análisis de las técnicas deportivas. Es necesario, sin embargo, considerar la existencia de los siguientes parámetros, no únicamente en los deportes de equipo, sino también en la totalidad de los sistemas deportivos. La mayoría de ellos son desarrollados por el profesor Hernández Moreno (1984, 1987). Nosotros destacaríamos:

- El espacio.
- El tiempo.
- La técnica.
- La táctica, la estrategia.
- El gasto energético.
- La interacción motriz.
- El reglamento (marco articulador que confiere la auténtica expresión a los anteriores factores citados).

El análisis exhaustivo de los diferentes deportes en cada uno de estos parámetros de la estructura funcional debería significar la determinación de sistemas deportivos distintos a partir de un análisis integrador. En esta línea

resulta imprescindible la creación de modelos formales para cada uno de estos parámetros que ayuden en la búsqueda de este análisis unificador de los deportes.

El presente trabajo trata de profundizar en el estudio del último de los factores mencionados: la interacción motriz. Nos basaremos en la aplicación (y modificación, si procede) del modelo propuesto por Pierre Parlebas (1982). Seguiremos en la medida de lo posible sus aportaciones al estudio de lo que denomina los *Universales Ludomotores*, con el fin de validar su aplicación al estudio de las manifestaciones de la interacción motriz observables en los deportes de equipo.

Red de comunicación y contracomunicación motriz

Consideraciones previas

Trataremos de definir el término mediante aproximaciones sucesivas y, sobre todo, haciendo una clara acotación del término empleado, siendo rigurosamente seguidores de la noción de comunicación motriz de Pierre Parlebas (1981, 1988). Según él, la *comunicación motriz* sería *toda interacción motriz esencial y directa*.

- *Interacción motriz*: Se produce cuando, en el cumplimiento de una tarea, el comportamiento de un participante influencia el comportamiento de uno u otros participantes.
- *Interacción motriz esencial* (o comunicación práctica): Sería toda interacción motriz operatoria, que participa de forma constitutiva en el cumplimiento instrumental de la tarea y que es efectuada por los participantes explícitamente previstos al efecto por las reglas del juego (jugadores). A la vez, estos jugadores deberían ser inscritos en una misma situación motriz en la que interactuasen en un espacio y tiempo comunes y simultáneos.



La definición de interacción motriz esencial nos ha llevado a numerosas controversias respecto a la consideración de la acepción del término como absoluta. La generalización definida precisa detallar algunos aspectos en concreto.

En general, se dice que dos jugadores de deporte de equipo interactúan en un mismo espacio de juego y, del mismo modo, se someten a una sincronía externa en el tiempo. Es decir, los dos están influenciados por un tiempo reglamentario que condiciona sus conductas motrices. En un partido de baloncesto todos los jugadores comparten un espacio de juego común y dependen de un tiempo reglamentario que los obliga, por ejemplo, a pasar a campo contrario en 10" y a lanzar a canasta en 30" como máximo.

Parlebas diferencia de estas situaciones de sincronía espacio-temporal, otras que no entrarían en el perfil de interacciones directas, entre los jugadores participantes. Este sería el caso:

- *De no compartir un espacio simultáneamente*: Así, la interacción motriz entre dos velocistas en una carrera de 100 m no sería esencial, pues está prohibido invadir el espacio o calle del resto de adversarios.

Contrariamente, en una carrera de 1.500 m sí se producen interacciones directas, ya que el espacio es común (los atletas pueden luchar por un espacio o por una calle libre).

- *De no compartir un mismo tiempo de actuación:* Este sería el caso de dos saltadores de altura en una competición con participación alternativa. Toda influencia de uno a otro participante, que nunca se puede negar, no dejaría de ser simplemente una interacción inesencial, ya que puede o no influir en el comportamiento del adversario. A pesar de ello, parece evidente que existe la influencia del fracaso o éxito de un atleta o gimnasta respecto a la actuación posterior de su adversario. Un saltador de altura puede, en caso de salto nulo de su oponente, guardar su intento sobre la altura prevista —conocedor de su victoria— con la intención de intentar una marca personal superior, o incluso un récord olímpico o mundial. Una gimnasta, por tener la ventaja de actuar la última, puede modificar la complejidad de un elemento para poder superar la puntuación de las demás.

De todos modos, trataremos en todo momento de ser fieles al modelo propuesto de análisis, en beneficio de la búsqueda de un modelo realmente reagrupante de los diferentes sistemas deportivos. Y pensamos que, para conseguirlo, no podemos modificar los conceptos básicos que estructuran el análisis de los universales ludomotores, sino, más bien, tratar de buscar en lo posible las justificaciones necesarias para mantener la línea argumental básica de la teoría de Parlebas.

En los ejemplos citados cabe argumentar que estamos hablando de la posibilidad o no de modificar nuestra conducta motriz, siempre *antes* de la ejecución de la habilidad requerida. Se trata de una decisión estratégica, no de una adaptación del gesto ni de una regulación en el plano motor *durante* la acción motriz. De hecho, un vez se ha decidido la altura o modificación del elemento —y no

se puede olvidar que esta decisión es generalmente compartida con los entrenadores, lo cual la transforma en inesencial—, en el transcurso de nuestra actuación no tiene por qué existir una influencia de participantes cuando estos actúan en momentos diferentes.

Volviendo a las situaciones propias de los deportes de equipo, sería necesario a la vez matizar diferencias significativas, si no en cuanto al tipo de interacción, sí respecto a la gama de posibilidades de interacción que cada deporte en concreto ofrece.

Cogemos como ejemplo ilustrativo el voleibol. En este deporte es hasta cierto punto lícito dudar de que las interacciones entre jugadores de equipos rivales puedan considerarse esenciales: a nadie se le escapa que el espacio de intervención no es común para los equipos opuestos. El hecho de que no haya espacio común puede ser interpretado como la negación de la existencia de interacciones directas y, por tanto, que esté fuera de la definición propuesta. Nosotros, sin embargo, lo consideramos dentro del marco expuesto, aunque considerando:

1. Que la no presencia física en el campo contrario no implica que no exista una interacción con el jugador adversario que lo ocupa. El móvil o pelota, parámetro invariable de juego, interviene como elemento de comunicación y posibilita la relación de contracomunicación con el equipo adversario. El remate representa una forma o intento de ocupar el espacio de los adversarios mediante la pelota, con una clara intención de oponerse cargada de significación.
2. Este ejemplo nos sirve para poder afirmar que, a pesar de existir en la totalidad de los deportes de equipo situaciones de interacción esenciales, las formas o posibilidades de interactuar pueden ser menores en unos respecto a los otros. En el voleibol, el límite espacial reduce las posibilidades de interacción con los demás a la comunicación a través de la pelota y sin contacto corporal. Podríamos,

pues, decir que en los deportes en los que el espacio es común la gama de interacciones motrices se ve enriquecida por las posibilidades que ofrecen las situaciones de contacto corporal reguladas reglamentariamente, y la lucha por un espacio común por ambos equipos. Pierre Parlebas consideraría *interacciones motrices inesenciales* las siguientes:

- Entre jugadores que no tienen ningún tipo de interacción ni corporal ni mediante objetos o móviles, en la utilización de un espacio no común (velocistas).
- Entre jugadores que no desarrollan su motricidad en una misma secuencia temporal (atletas de concursos).
- Entre jugador y entrenador.
- Entre jugador y público.
- Entre jugador y árbitro.

A partir de este momento, nosotros nos centraremos en el análisis de las *interacciones motrices esenciales*. Estas, a la vez, se dividen en:

1. *Interacción motriz esencial directa:* Interacciones motrices esenciales, observables, explícitamente rígidas, constatables en el código de juego, que definen con claridad las relaciones de colaboración y oposición. Representan las formas de comunicarse con los compañeros (pase, ayuda...) y con el adversario (lanzamiento, bloqueo...), sometidas a un estudio técnico y táctico exhaustivo por parte de cada uno de los deportes.

Dentro de las comunicaciones directas podemos, pues, distinguir:

- *Comunicación motriz.* Interacción motriz esencial directa y positiva entre jugadores que colaboran.
- *Contracomunicación motriz.* Interacción motriz esencial directa y negativa entre jugadores que se oponen.

2. *Interacción motriz indirecta:* Serían indicios comportamentales de tipo informativo que se sobreentienden y

que sirven para preparar, favorecer y hacer eficaz la ejecución de una interacción motriz directa. Botar la pelota, hacer un gesto con los dedos o sencillamente llamar la atención de un compañero pueden ser tres niveles distintos de interacción motriz indirecta. Su propia ejecución no tiene ningún significado ni valor en el juego más que el de intentar que la coordinación con mi compañero se vea favorecida.

Tal como se puede deducir, existen tres niveles de interacción motriz indirecta:

- **Lenguaje verbal:** Es fácilmente observable como en un equipo de jugadores no iniciados toda interacción directa de comunicación, por ejemplo, un pase, va precedida de multitud de gritos de petición de pelota. Sin esta comunicación previa, difícilmente se tendrá éxito en la coordinación del pase a nivel colectivo. Es una primera etapa de comunicación indirecta basada en el uso del habla, en el lenguaje verbal como medio para asegurar el éxito en las interacciones directas.
- **Gestemas:** Podríamos considerar un segundo nivel en el que el jugador, para establecer sus comunicaciones directas, utiliza gestos, verdaderos sustitutos de las palabras. Los gestemas no son actos específicamente motores. Levantar la mano puede hacerse en el decurso de un partido para indicar una jugada. Puede hacerse igualmente en una aula para pedir la palabra. Estos gestemas no exclusivos de la actividad motriz presentan a la vez una doble vertiente:

— **Los gestemas particulares.** Son aquellos que un equipo utiliza como información de lo que se ha de hacer (comunicación directa) entre los jugadores del equipo y que permite ser descodificada por los jugadores del propio equipo y, a la vez, ser una información oculta para el equipo adversario. Un ejemplo podría ser señalar una jugada con los dedos de la mano.

— **Los gestemas universales.** Son aquellas informaciones que han de poder ser descodificadas por los jugadores de ambos equipos.

- **Praxemas.** Representan el indicador más alto y más complejo del inicio de una acción motriz. Es específico de la actividad motriz. De hecho, son acciones motrices (botar la pelota, hacer un cruce...), pero sin una significación o intencionalidad propia. Sirven únicamente como mensaje previo a la ejecución de una interacción motriz directa. Este sería, por ejemplo, el caso de un jugador que bote la pelota únicamente para indicar a su compañero que le va a hacer un *fly* (término utilizado en balonmano como coordinación entre un pasador y un receptor, que recibe la pelota mientras salta dentro de los límites aéreos del área de portería en el decurso de un partido). Igualmente, en la realización de un cruce, cuando este no cumple ninguna finalidad de ampliación u ocupación de espacio, sino que se trata de una señal que indica a un tercer jugador que recibirá un pase aéreo (*fly*), es necesario entender esta acción motriz no como una comunicación directa, sino como un praxema

(comunicación motriz indirecta) de preparación de la verdadera comunicación directa (el pase aéreo).

Determinación del tipo de red

Convendría, en primer lugar, determinar con claridad cuáles son los tipos de red que considera en sus estudios Pierre Parlebas (*op. cit.*, 1982):

1.a **Red exclusiva.** Aquellas relaciones en las que dos jugadores, en un mismo momento de juego, pueden ser simultáneamente compañeros y adversarios.

1.b **Red ambivalente.** Red no exclusiva.

2.a **Red estable.** Las relaciones de rivalidad y de solidaridad son invariables durante todo el juego.

2.b **Red inestable.** Red no estable.

2.b.1 **Red permutante.** Red inestable en la que ciertos elementos permutan sus roles sociomotores de forma reglada y sistemática (varían en cuanto a los jugadores, manteniéndose los roles invariables). *Juego de tocar y parar.*

2.b.2 **Red convergente.** Red inestable de evolución irreversible en el juego. *Juego de la cadena.*



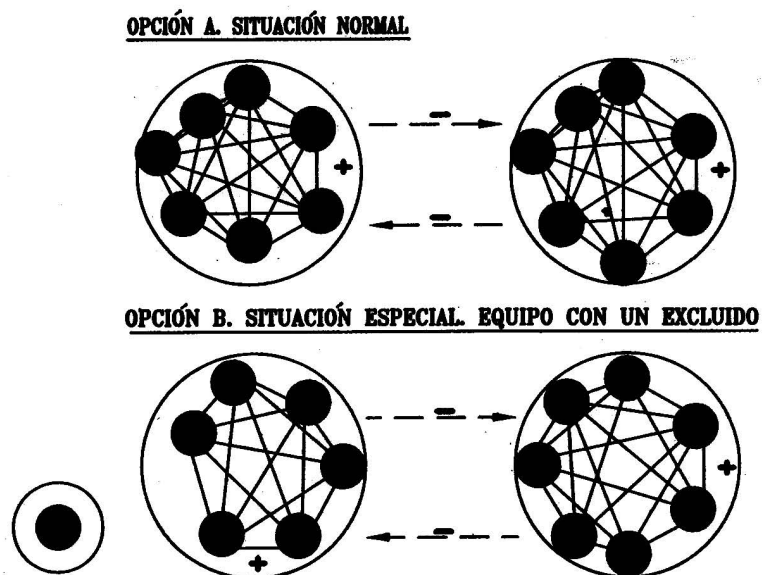


Figura 1. Representación gráfica de la red sincrónica de comunicación y contracomunicación motriz en balonmano

—COINCIDE CON LA OPOSICIÓN A LA RED SINCRÓNICA.

MATRIZ RED SINCRÓNICA Y DIACRÓNICA

	A	B	
A	S	R	S=SOLIDARIDAD R=RIVALIDAD
B	R	S	

Figura 2. Representación gráfica de la red diacrónica de comunicación y contracomunicación motriz en balonmano

2.b.3 Red fluctuante. Red inestable en la que las modificaciones están ligadas a interacciones individualizadas y fortuitas, no a una regla sistemática. *Juego de la pelota sentada.*

Una vez definidos los tipos de redes existentes, podemos afirmar que la única red existente y válida para la totalidad de los deportes es:

a) **Red exclusiva:** En toda acción de juego cooperamos con unos jugadores y nos enfrentamos a otros. En cualquier momento de juego existe

la comunicación con unos compañeros y la contracomunicación con unos adversarios.

- b) **Red 2-exclusiva de equipos:** Debido a que el enfrentamiento siempre se produce entre dos equipos.
- c) **Duelo simétrico:** Excepto en situaciones especiales marcadas por el reglamento como sanción, la lógica del juego determina que ambos equipos sean de un mismo número de jugadores.
- d) **Red estable:** Durante el partido se mantienen dentro de cada equipo las relaciones de solidaridad y, entre ambos equipos, las relaciones de

rivalidad. Ningún jugador cambia de equipo en un partido, sino que pertenece siempre al mismo.

Se puede apreciar que, como en el resto de deportes, los considerados de equipo también evitan tres rasgos que son constitucionalmente importantes para otras prácticas ludomotores. Estos son:

— **Inestabilidad:** Se plantea la posibilidad de cambiar de equipo en el transcurso del juego.

— **Ambivalencia:** Se plantea la posibilidad, en un momento de juego, de poder decidir entre colaborar u oponernos a un jugador.

— **Dismetría:** Situación de superioridad y/o inferioridad numérica de un equipo respecto al otro.

Representación gráfica de la red sincrónica de comunicación y contracomunicación motriz. El ejemplo del balonmano

• **Red sincrónica:** Aquel tipo de red que tiene validez en un momento dado del partido (ver figura 1).

Representación gráfica de la red diacrónica de comunicación y contracomunicación motriz. El ejemplo del balonmano

• **Red diacrónica:** Aquel tipo de red que tiene validez para la totalidad del partido (ver figura 2).

Red de interacciones de marca

Definición

Toda comunicación o contracomunicación motriz que permite reflejar la consecución de los objetivos codificados de un juego deportivo o deporte y que representa los acontecimientos que hacen evolucionar una situación lúdica.

Determinación del tipo de red de interacción de marca

En todos los deportes de equipo existe una red de interacción de marca estrictamente antagonista, pues el conjunto

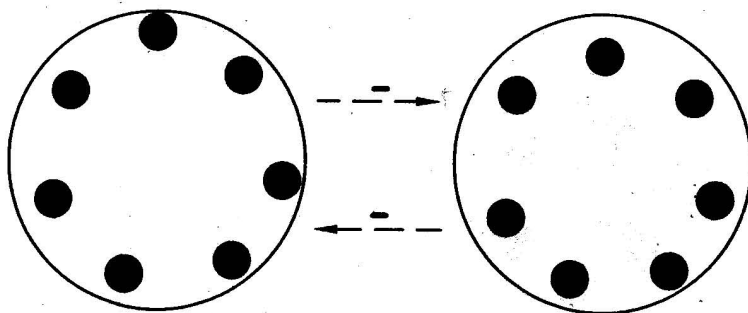


Figura 3. Representación gráfica de la red de interacción de marca en balonmano

de interacciones motrices esenciales y directas previstas por la regla y reflejadas en el marcador representan relaciones antagónicas de oposición —clásica estructura de duelo sobre el adversario. Marcarle un gol, una canasta, un punto o una marca es lo que realmente se considera. No así las relaciones de colaboración, como por ejemplo el número de pases efectuados por los jugadores, ni mucho menos aspectos estéticos, de belleza o de espectacularidad. Así pues, no gana el equipo que lo hace más “bonito” ni el que más tiempo mantiene la pelota. Si en el *juego de los diez pases* se prima el número de pases para conseguir puntos (red estrictamente cooperativa), en los deportes de equipo únicamente se contabilizan en el marcador las situaciones de oposición, de comunicación (ver figura 3).

El sistema de puntuación

Definición

La puntuación representa la contabilización de los puntos obtenidos por los adversarios confrontados, mientras que el sistema de puntuación será el conjunto de redes y mecanismos de los resultados, aciertos o puntos adquiridos por los jugadores, previstos explícitamente por el código del juego.

Determinación del tipo de puntuación

Pierre Parlebas (*op. cit.*, 1982) diferencia las puntuaciones basadas en acciones de marcador (situaciones psi-

comotrices y no de duelo) de las puntuaciones o *scores* basadas en interacciones de marca, que determinan la estructura de duelo. En los deportes de equipo básicamente aparecen dos sistemas de puntuación:

1. *Puntuación límite*: Ha de llegarse a un resultado previsto de antemano por el reglamento de juego. El tiempo, en el caso del *voleibol*, no es un factor decisivo.
2. *Tiempo límite*: Ganará aquel equipo que consiga un mejor resultado en un tiempo de juego límite, como en el caso del *fútbol*, *baloncesto*, *rugby* y *balonmano*.

Se debe considerar, en otros sistemas deportivos, como es el caso de algunos deportes de combate, la posibilidad de combinar ambos sistemas de puntuación: podemos ganar un combate por conseguir un máximo de puntuación (*ippon*, *K.O.*) —puntuación límite—, o por conseguir la mejor puntuación en el límite temporal previsto por el combate —tiempo límite.

El sistema de los roles

Definición

Según Pierre Parlebas (1976), el rol es el aspecto dinámico del *status*. Representaría el aspecto comportamental del mismo, el *status* puesto en acción. Por otra parte, todo rol se asocia a un solo *status*. A pesar de ello, el rol define las

acciones motrices, nunca a los individuos concretos que actúan. En el estudio de los roles, no incidimos en los jugadores-individuos que lo representan, ya que incluso es posible que ningún jugador asuma en un momento determinado uno de los roles contemplados en la situación motriz analizada.

Existe una clara adscripción del rol a la norma impuesta reglamentariamente, como comentaremos más adelante. El reglamento es lo que determina la relación del jugador que adopta un rol con tres sectores de acción fundamentales. Para definir con claridad las características de un rol, es necesario, pues, considerar los siguientes tres sectores fundamentales de acción:

1. *Las relaciones con los demás.*
2. *Las relaciones con el espacio.*
3. *Las relaciones con los objetos.*

Identificación de los roles

Es nuestra opinión que la definición original de rol que aporta Pierre Parlebas no sirve para limitar claramente las atribuciones y características que determinen la aparición de roles distintos. Muy al contrario, deja la puerta abierta a multitud de visiones ciertamente contradictorias y a la posibilidad de



peligrosas especulaciones y controversias, que poco ayudan en la búsqueda de modelos formales integradores en el análisis de las distintas disciplinas deportivas.

Partiendo de la noción básica que plantea la aparición de los rasgos específicos que caracterizan un rol en función del reglamento, el cual define las posibilidades de actuación, el contrato lúdico-motor, que otorga derechos y deberes en cuanto a la actuación, son fácilmente constatables los diferentes prismas de interpretación que surgen de estas adscripción reglamentaria.

El puesto específico como rol

En algunas publicaciones se aprecia una alta similitud entre los puestos específicos que un jugador ocupa en el terreno de juego (lateral, base, media apertura, colocador...) y la aparición de un rol para cada uno de estos puestos específicos. No consideramos del todo válida esta visión: Trumbo (*pivot* de baloncesto) coge rebotes, hace canastas de dos puntos y recibe asistencias. *Básicamente*, un *pivot* hace determinadas acciones motrices que le son características. Solozábal (base de baloncesto) puede lanzar de tres puntos, dribla la pelota y hace asistencias. *Básicamente*, un base hace estas acciones motrices que le son características. Pero, a pesar de ello, *es posible* que Trumbo lance de tres puntos (e incluso anote) y que Solozábal haga un tapón de vez en cuando. El reglamento ni lo prohíbe ni establece diferencias en cuanto a los jugadores, ni otorga ventajas según el lugar específico que se ocupa. Por tanto, no parece ser el estudio de los roles, por definición, el nivel de concreción adecuado para el estudio de las distintas acciones dentro de cada lugar específico. Podríamos decir que será un estudio a nivel de las subfunciones motrices lo que nos puede servir como modelo explicativo de estos matices diferenciadores entre uno y otro jugador, que comportan el hecho de que jueguen en posiciones distintas.

El ataque y la defensa como roles

Otros autores establecen dos roles fundamentales: atacante y defensor, en función de la posesión o no de la pelota por parte de uno o ambos equipos.

Esta visión parte de la hipótesis de que el equipo que tiene la pelota ataca y ciertamente este punto es muy discutible: "Lobo" Carrasco fue famoso, entre otras cosas, por su acción de pérdida de tiempo en posesión de la pelota, situándose en la zona de córner y protegiendo con su cuerpo la pelota de su oponente defensor. Es evidente que un equipo y un jugador pueden utilizar la posesión de la pelota como medio defensivo. En algunos deportes (caso del fútbol), reglamentariamente está permitido asumir la necesidad de mantener el máximo de tiempo de posesión de la pelota como medio para evitar que nos marquen un gol.

En la misma línea, como ejemplo ilustrativo, se ha de recordar una famosa semifinal de la Copa de Europa de baloncesto entre el R. Madrid y el Ignis de Varese, en la que el entrenador de los españoles, Pedro Ferrándiz, hizo salir a la pista a Alocén en los últimos segundos para que el jugador encestase en su propia canasta con la intención de igualar el baloncesto-*average* y, de este modo, forzar una prórroga que le permitiese (como así fue) ganar en la misma con los puntos suficientes para pasar la eliminatoria.

En definitiva, es difícil determinar con certeza cuando el jugador de un equipo (independientemente de si es representante o no del equipo con pelota) está en actitud ofensiva o sus intenciones son de cariz defensivo. Este punto es muy constatable en el caso del voleibol, situación de juego clasificada como de participación alternativa y de espacio no común. Es verdaderamente subjetivo determinar, incluso en el momento en que el jugador está en contacto con la pelota, su intencionalidad. Su toque de la pelota podrá ser defensivo (cuando tratamos de evitar que esta contacte con nuestro propio terreno de juego) o bien ofensivo (cuando nos

planteamos un encadenamiento de acciones por rematar). Además de su intencionalidad, estará condicionada por factores que el jugador que la recibe no puede controlar, como por ejemplo la calidad en el pase del compañero que me pasa la pelota.

Las aportaciones de Pierre Parlebas (op. cit., 1982)

El autor francés propone los siguientes roles en función de cinco de los deportes de equipo más representativos:

• *Voleibol*. Tres roles: *sacador, delantero y defensor*.

Existen tres normativas diferentes para cada uno de estos roles, que son cambiantes en función de las rotaciones existentes en este deporte. Lo que está claro es que existe un jugador sacador, que ha de golpear la pelota desde una zona determinada, siendo sólo él el que tiene el privilegio de hacerlo en un momento determinado de juego. Por otro lado, en cuanto al resto de jugadores de campo, hay que dividirlos también entre delanteros y defensores, pues el reglamento explícitamente determina normas y posibilidades de actuación diferentes para estos roles, en función de si se está en zona de ataque o de defensa.

• *Rugby y baloncesto*. Un rol: *jugador de campo*.

La razón por la que Parlebas considera únicamente este rol hay que atribuirlo a una cuestión reglamentaria: la lógica interna del juego permite que cualquier jugador tenga las mismas posibilidades de actuación. Todo jugador, en el caso del rugby, tiene el mismo derecho a poseer la pelota, a conseguir puntos de (marca), a sacar una falta (golpe o castigo) o de banda (*touche*), etc. Igualmente, todo jugador, en el caso del baloncesto, puede y debe lanzar los tiros libres cuando le señalan falta personal. No es el mismo el caso del voleibol, en que el reglamento indica quién saca a priori. En baloncesto todos, y de forma accidental, pueden recibir una falta personal.

Se debe dejar claro que sí es cierto que aparece, siempre que el reglamento lo permita, la decisión estratégica del entrenador. En rugby aparecen los especialistas: los tres cuartos y los delanteros, el jugador que chuta a palos, el que introduce la pelota en la *melée* y el que saca la *touche*, pero el reglamento no obliga a que sea la misma persona la que ejecute aquella acción específica del juego. Volvemos a insistir en el hecho de que será el análisis de los subroles o subfunciones lo que nos servirá para apreciar, en el caso de cada jugador, la orientación que hace de su rol.

• **Fútbol y balonmano.** Dos roles: *jugador de campo y portero*.

En el caso de estos dos deportes, y siguiendo la tesis de Parlebas, aparecen dos roles diferenciados claramente por la dotación de funciones que el reglamento hace: jugador de campo y portero. Son definidas por el código de juego unas normas de actuación distintas entre ambos roles.

Las aportaciones de José Hernández Moreno (op. cit., 1987)

El mencionado autor en su tesis hace, sin embargo, un tratamiento de los roles sociomotores en el que consideramos un nivel más cuidado de concreción y, por otro lado, más ligado al sistema de los deportes de equipo. Según él, es necesario diferenciar tres o cuatro roles en función de la modalidad deportiva de análisis.

• **Voleybol, rugby y baloncesto.** Tres roles:

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

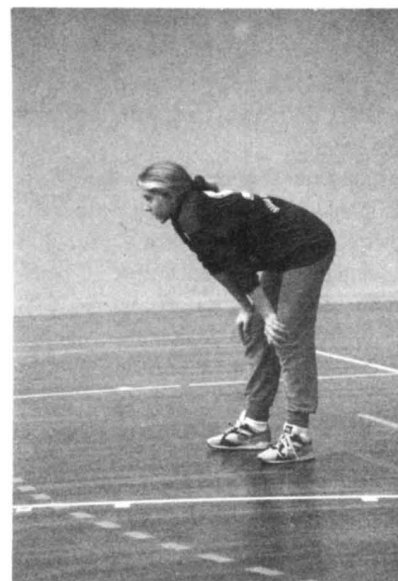
— Jugador sin pelota del equipo que no tiene la pelota.

• **Fútbol y balonmano.** Cuatro roles:

- Jugador con pelota.
- Jugador sin pelota del equipo que tiene la pelota.
- Jugador sin pelota del equipo que no tiene la pelota.
- Portero (rol estatuario).

La verdadera decisión en cuanto a la configuración de los roles debería venir dada por una de estas dos últimas opciones por ser las más rigurosas. La visión de roles del profesor Hernández Moreno parece, como hemos mencionado, la más específica para el tratamiento de los deportes de equipo. Se debería, sin embargo, hacer notar que posiblemente las dos opciones no son ciertamente contrapuestas, sino que representan dos niveles distintos de concreción en que, desde una concepción más general, el *rol sociomotor* del profesor Parlebas, se deriva otra, propuesta por Hernández Moreno, a la que podríamos conferir el término de *rol estratégico* (ver figura 4). La razón por la cual nos decantamos por esta última opción como modelo de análisis de los roles parte de las siguientes ideas:

- Sin rechazar ni ser un modelo opuesto al de Parlebas, representa un paso hacia delante en cuanto al análisis específico de los roles existentes en los deportes de equipo.
- Aunque representa un modelo más específico, es a la vez un modelo más integrador, puesto que con los mismos roles (con la aparición o no del portero) pueden analizarse la totalidad de las prácticas deportivas colectivas. Así pues, el baloncesto (1 rol = jugador de



campo) y el voleibol (3 roles = sacador, delantero, defensor) pueden ser analizados bajo la misma perspectiva que el balonmano o el rugby. Evidentemente, esta afirmación revaloriza la concepción de los deportes de equipo como una unidad de análisis, como una estructura con elementos en conexión.

- Se parte, sin embargo, de la definición de rol de Pierre Parlebas. Insistimos en la necesidad de no optar por modificar la estructura, la teoría general que articula el análisis de los universales, sino, más bien, de buscar sus aplicaciones, ya que consideramos más asequible conseguir de esta manera un modelo integrador. Por tanto, es positivo, desde mi punto de vista, no hacer un replanteamiento de la definición de rol, sino aceptar los rasgos fundamentales ya analizados por prestigiosos autores.

Según la definición original, ha de existir una diferencia significativa marcada por el reglamento de juego, que implicará una relación distinta de un jugador que asume un rol respecto a otro cualquiera de los tres sectores de acción ya mencionados, para que sea posible diferenciar uno de los otros roles. Es

ROL SOCIOMOTOR → ROL ESTRATÉGICO

Figura 4.

por ello por lo que a continuación sometemos los roles que nosotros defendemos al análisis de sus relaciones reglamentarias expresadas en sus sectores de acción.

De todos modos, y antes de hacer este análisis, querría hacer una serie de consideraciones que realmente pienso que validan nuestra propuesta. Cogemos como ejemplo el balonmano.

• *Jugador con pelota.* Este es uno de los roles en los que reglamentariamente se aprecian más las diferencias respecto al resto de los roles existentes. En primer lugar, porque es el único jugador de campo que tiene posibilidades de marcar gol y también porque sus acciones motrices están explícitamente restringidas por el código de juego. Todo jugador de campo no pose-

edor de la pelota puede desplazarse libremente por el terreno de juego. Aquel jugador que tiene la pelota ha de someterse a una reglamentación distinta, que le obliga a hacer un máximo de tres pasos en posesión de la pelota, o bien tener que botarla si decide seguir avanzando.

• *Portero.* Este rol, existente en el balonmano, es fácilmente verificable. El por-

ROL SECTOR DE ACCIÓN	JUGADOR CON PELOTA	JUG. SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE LA TIENE	JUG. SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE NO LA TIENE	PORTERO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	Busca la colab. con sus compañeros sin pelota cuando agota sus posibilidades PASE Evitación de sus advers. PROTECCIÓN, DESM. CON PELOTA Situación de enfrentam. con el portero LANZAMIENTO	Colaboración con el compañero portador de pelota. AMPLIACIÓN Y OCUPACIÓN DE ESPACIO Evitación de sus oponentes DESMARQUE CON PELOTA	Colab. entre jugadores del mismo equipo RESPONSABILIDAD MARCAJE, AYUDA, DOBLAJE., COLABO. CON EL PORTERO Oposición hacia los jugadores del equipo contrario. DISUADIR, INTERCEPTAR, CONTROLAR, ACOMETER, DESPOSEER, BLOCAR	Colaboración con sus compañeros CUBRIR ÁNGULOS DE TIRO Oposición directa con el jugador con pelota, que lanza a portería
RELACIÓN CON EL ESPACIO	Utilización del espacio de juego de forma libre, excepto del área de portería, que solo puede ocuparla aéreamente sin pisarla	Ídem que jugador con pelota Excepción Lanzamiento 7 m Saque banda	Ídem que jugador sin pelota del equipo que la tiene Excepción Saque en contra distancia 3 m.	Utilización libre de su propia área de portería Posibilidad de salir pero cambiando de rol.
RELACIÓN CON EL MÓVIL	Se le permite golpear la pelota de forma unitaria o continuada. BOTE Hacer tres pasos con pelota adaptada, desprenderse de ésta mediante pase o lanzamiento, siempre utilizando cualquier parte de su cuerpo de rodillas hacia arriba	_____	_____	Se le permite: Golpear y coger la pelota con cualquier parte del cuerpo, así como desplazarse libremente con ella siempre que sea en actuación defensiva y dentro de su propia área de portería.

Cuadro 1. Descripción de sectores de acción para cada rol en balonmano

tero es el único jugador que puede utilizar el espacio en el interior del área de portería. Cuando él está en posesión de la pelota, no se aplican las mismas normativas que para los jugadores de campo, ya que puede desplazarse libremente con ella. Eso sí, dentro de su propio espacio, que le confiere su identidad propia como rol. No cabe olvidar que en el momento en que abandona su

área, el reglamento le obliga a comportarse como un jugador de pista más y, por tanto, entendemos que cambia de rol.

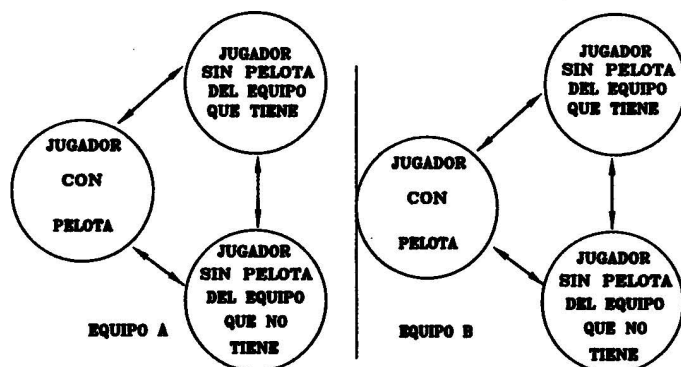
• *Jugador sin pelota del equipo que la tiene.* Puede parecer que todo jugador sin pelota adopta un mismo rol. Apparently no existen diferencias, pero profundizando en el estudio del reglamento de juego, es necesario hacer

notar que se especifican unas normas distintas para ellos. En el caso de los jugadores no poseedores de pelota, compañeros de juego del poseedor, por ejemplo, en una situación de golpe franco, tienen la obligación de estar situados fuera del área discontinua de nueve metros, mientras que los que podríamos denominar jugadores defensores no han de situarse de la misma mane-

	JUGADOR CON PELOTA	JUG. SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE LA TIENE	JUG. SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE NO LA TIENE	PORTERO
JUGADOR CON PELOTA	_____	Complementariedad en la colaboración	Simetría o complementariedad en la oposición	Complementariedad en la oposición
JUGADOR SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE LA TIENE	Complementariedad en la colaboración	_____	Simetría en la oposición	Sin interacción
JUGADOR SIN PELOTA DEL EQUIPO QUE NO LA TIENE	Simetría o complementariedad en la oposición	Simetría en la oposición	_____	Complementariedad en la colaboración
PORTERO	Complementariedad en la oposición	Sin interacción	Complementariedad en la colaboración	_____

Cuadro 2. Determinación de las redes de interacción entre los roles

1.-LOS DEPORTES DE EQUIPO CON TRES ROLES.



2.-LOS DEPORTES DE EQUIPO CON CUATRO ROLES. BALONMANO

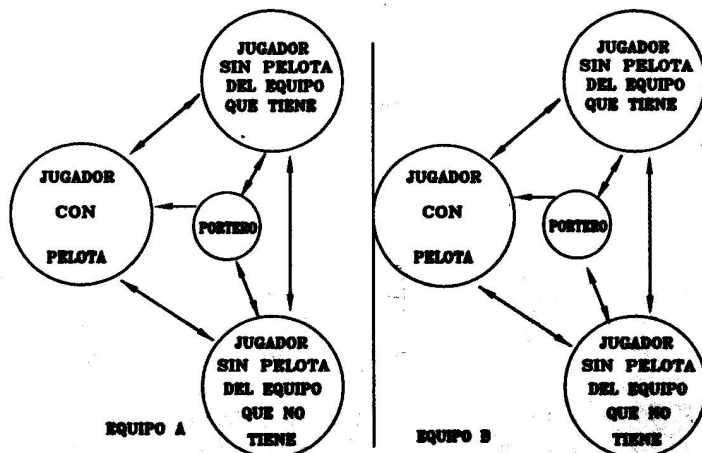


Figura 5. Representación gráfica de la red de cambio de roles

ra. Evidentemente, el reglamento también se encarga de diferenciar las posibilidades de actuación de los jugadores sin pelota.

• *Jugador sin pelota del equipo que no la tiene.* Los jugadores defensores, continuando con el ejemplo citado anteriormente, han de situarse, en caso de producirse un golpe franco, a tres metros del lugar donde se produce la falta.

Finalizamos este punto indicando que en el juego se producen situaciones difícilmente definibles. Este sería el caso de la señalización de un saque de árbitro (saque neutral). En esta situación, en la que inicialmente ningún equipo y, consecuentemente, ningún jugador es poseedor de la pelota, consideraría-

mos a todos los jugadores de campo incluidos en el cuarto de los roles, como jugadores sin pelota del equipo que no la tiene.

Descripción de los sectores de acción para cada rol

Determinación de las redes de interacción entre los roles

Se pueden presentar las siguientes posibilidades de redes de interacción entre los roles:

• *Complementariedad.* Existe una relación de supremacía de un rol y de dependencia del otro en una interacción motriz.

— *En la colaboración,* es decir, en la relación entre compañeros.

— *En la oposición,* es decir, en la relación entre adversarios.

• *Simetría.* Existe una relación de igualdad de posibilidades entre dos roles en una interacción motriz.

— *En la colaboración,* es decir, en la relación entre compañeros.

— *En la oposición,* es decir, en la relación entre adversarios.

En este punto es necesario hacer mención de la subjetividad del observador o analista en la determinación de las redes de interacción entre roles, en primer lugar, porque en general existen interacciones entre roles en las que es difícil afirmar si existe una relación complementaria o simétrica y, en segundo lugar, porque, en interacciones puntuales y en función de la situación de juego, es posible que las relaciones establecidas a priori de igualdad, dependencia o supremacía entre roles puedan transformarse. Esta interacción entre dos roles puede modificarse atendiendo a factores como orientación, ángulo de lanzamiento, zona ocupada en el espacio, equilibrio corporal, presencia-ausencia de otros adversarios... Es por ello que dudamos de la universalidad del ejemplo presentado a continuación. Sin embargo, se debería considerar la posibilidad de diseñar dos matrices, una en la que se relacionen los roles de un mismo equipo y la otra en la que la interacción se realizaría entre roles de equipos rivales (ver cuadro 2).

Red de cambio de roles. Tipología

Siguiendo en la línea argumental defendida, nosotros consideramos los cuatro roles mencionados. Siguiendo fielmente el análisis de Parlebas, y en este punto, apreciamos:

Deportes de equipos con tres roles (baloncesto, rugby, voleibol)

Representarían, en cuanto a su tipología, *redes con roles de cambio local* caracterizadas por:

- Equipos estables.
- Todos los roles pueden cambiar entre todos los miembros de un mismo equipo.
- Duelo simétrico. Es decir, existen dos redes idénticas, una para cada uno de los equipos.

Deportes de equipo con cuatro roles (fútbol, balonmano)

Los jugadores de campo se adscribirían, en cuanto a su tipología, a las redes con roles de cambio local con las mismas características que las descritas anteriormente.

El portero asumiría una red con rol fijo, ya que, a pesar de que el portero puede cambiar de rol, no se trata de una relación simétrica que cumpla la ley esta-

blecida para el resto de los roles existentes, tal y como podemos ver en la representación gráfica de la red de cambio de roles, ya que los jugadores de campo, previamente, han de ser substituidos para poder actuar como porteros y no siempre el portero en situación de jugador de campo puede volver a su demarcación original de portero.

El sistema de los subroles

Definición

Es una categoría que surge de la reagrupación de todas las sucesiones de comportamiento que revelan la misma intención estratégica inmediata, y que corresponde a la misma significación prá-

xica. Dicho de otro modo, representa la serie de secuencias ludomotrices de un jugador, considerada como la unidad comportamental de base del funcionamiento estratégico de un juego deportivo. Esta unidad comportamental o conducta de decisión se asocia a una secuencia próxima de una unidad mínima del funcionamiento operativo del juego deportivo.

Como muy bien indica José Hernández Moreno (*op. cit.*, 1987), las posibilidades de un jugador para asumir la práctica totalidad de las subfunciones motrices otorgadas por un rol variarán en función de factores tales como:

- El reglamento de juego.
- Las características y experiencia del jugador.
- Los niveles técnicos y tácticos de cada jugador.

Es frecuente constatar, entre los diferentes análisis de subroles realizados hasta ahora, la dificultad para establecer unos criterios unificadores que determinen el nivel de concreción en referencia a las subfunciones ludomotrices. En el marco de la actual dispersión de criterios, y conocedores de la necesidad de buscar posturas consensuadas, nos atrevemos a exponer un avance de nuestra propuesta:

— Nivel 1: *Subfunciones*. Conductas dotadas de significación e intencionalidad.

— Nivel 2: *Acción de juego*. Acciones observables y medibles en una situación motriz determinada.

— Nivel 3: *Modalidad de ejecución*. Gesto concreto utilizado para solucionar una situación. Gesto, forma escogida para solucionar una acción.

Nuestro propósito es únicamente centrarnos en el análisis del primer nivel. Posiblemente en otros estudios, por interés personal del investigador o por las características de la situación motriz analizada, será más interesante y/o más necesario efectuar una concreción a otro nivel. Queremos, de todos modos, hacer significativa la relación exis-

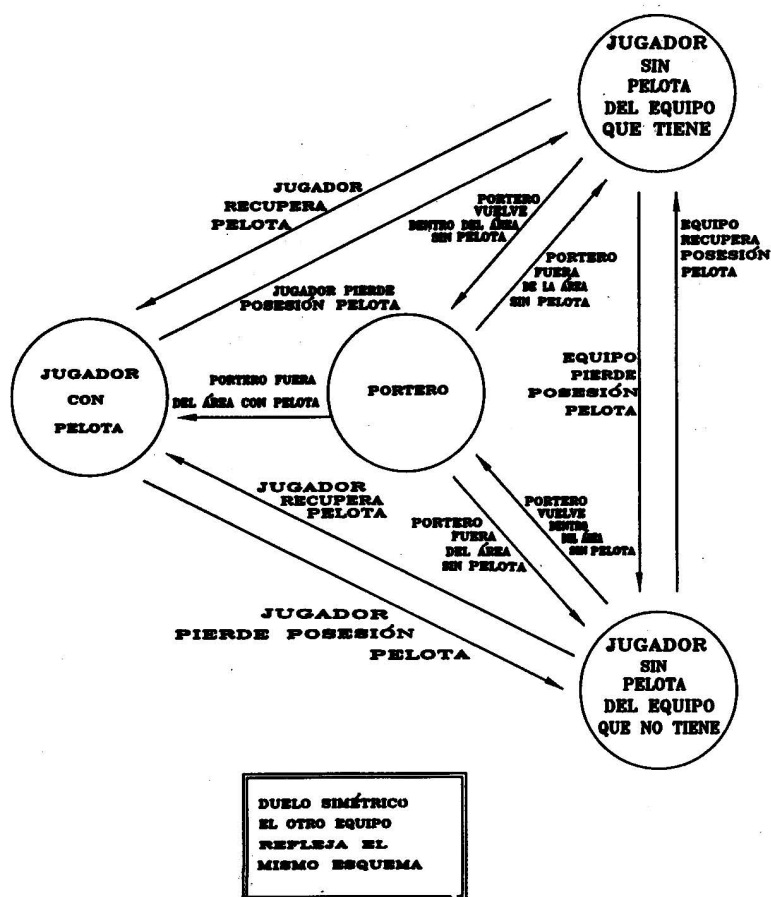

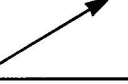


Figura 6. Representación gráfica de la red de cambio de roles en balonmano

1. Los deportes de equipo con tres roles

	Jugador con pelota	Jugador sin pelota del equipo que la tiene	Jugador sin pelota del equipo que no la tiene
Jugador con pelota	X	1	1
Jugador sin pelota del equipo que la tiene	1	X	1
Jugador sin pelota del equipo que no la tiene	1	1	X

2. Los deportes de equipo con cuatro roles

	Portero	Jugador con pelota	Jugador sin pel. del equipo que la tiene	Jugador sin pel. del equipo que no la tiene
Portero	X	0 - (1*)	1	1
Jugador con pelota	0	X	1	1
Jugador sin pel. del equipo que la tiene	1	1	X	1
Jugador sin pel. del equipo que no la tiene	1	1	1	X

(1*) En situaciones especiales

Figura 7. Matriz del cambio de roles

tente entre subroles (conductas) y acciones de juego (acciones):

- 1 acción (pase) puede utilizarse en *n* conductas (dar continuidad, perder tiempo, hacer la transición...).
- 1 conducta (proteger la pelota) puede desarrollarse mediante *n* acciones (botar, maniobrar el brazo ejecutor, situar el cuerpo entre la pelota y el oponente...).
- Cada acción de juego y cada subfunción podrá ser solucionada mediante unas determinadas modalidades de ejecución (ver figura 8).

Identificación de los subroles**Jugador con pelota**

— Situaciones de origen (cambio de rol).

- El jugador recupera la pelota.
- El jugador recibe la pelota.
- El portero recibe la pelota o la controla, fuera del área.

- Pone la pelota en juego.
- Evita, engaña al adversario.
- Finaliza la acción de ataque.
- Da continuidad al juego.
- Amplía espacios.
- Ocupa el espacio libre.

- Protege la pelota.
- Hace la transición.
- Ralentiza el juego.
- Controla la pelota.

— Situaciones finales (cambio de rol).

- El jugador se desprende de la pelota (la pasa).
- El jugador pierde la pelota frente a un adversario.
- El portero se desprende de la pelota (la pasa) desde fuera del área.
- El portero pierde la posesión de la pelota fuera del área.

1. *Pone la pelota en juego.* Inicia la secuencia de juego pasando la pelota a un compañero o lanzando a portería. *Acciones:* saque de banda, de centro, de falta, de siete metros...

2. *Evita, engaña al adversario.* Trata de conseguir una ventaja respecto de su adversario que le permita progresar, penetrar, lanzar, pasar... con más eficacia. *Acciones:* finta de cuerpo, de lanzamiento, de pase...

3. *Finaliza la acción de ataque.* Decide finalizar con el encadenamiento de intenciones ofensivas individuales o colectivas, lanzando a portería contraria. *Acciones:* lanzamiento.

4. *Da continuidad al juego.* Pasa la pelota a otro compañero para que sea él el que continúe el ataque. *Acciones:* pase.

5. *Amplía espacios.* Conductas de atracción de uno o varios defensores para dejar un mayor espacio libre, en beneficio de un compañero que pueda ocuparlo. *Acciones:* fijar, recuperar puesto específico...

6. *Ocupa el espacio libre.* Se desplaza hacia zonas libres de marcaje, no ocupadas por los defensores. *Acciones:* botar, búsqueda de verticalidad y ángulo de tiro, trayectorias de penetración...

7. *Protege la pelota.* Conductas de conservación de la pelota, tratando que no la recupere el adversario. *Acciones:* botar, maniobrar el brazo ejecutor, cambio de mano de la pelota...

8. *Hace la transición.* Se desplaza progresando hacia la portería contraria. *Acciones:* botar, pasar...

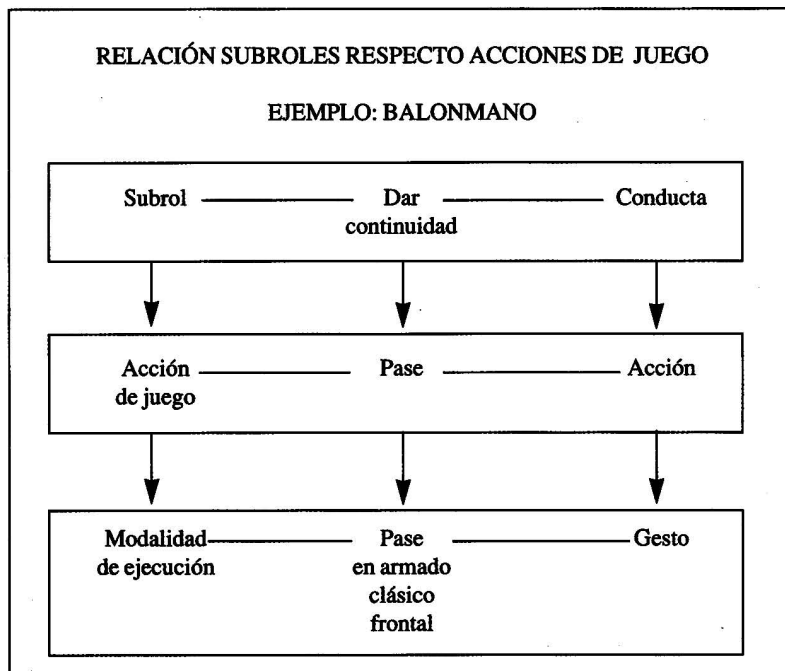


Figura 8. Relación de subroles y acciones de juego

9. *Ralentiza el juego.* Tratar de modificar el ritmo rápido del partido, perder tiempo, retrasar la acción de juego. *Acciones:* botar, provocar falta...

10. *Controla la pelota.* Consigue una adaptación correcta en su contacto con la pelota. *Acciones:* adaptación, manejo...

Jugador sin pelota del equipo que la tiene

— Situaciones de origen (cambio de rol).

- a) El equipo recupera la posesión de la pelota.
- b) El jugador se desprende de la pelota.
- c) El portero está fuera del área sin pelota.

- 1. Engaña, evita al oponente.
- 2. Busca la orientación hacia la pelota.
- 3. Ocupa el espacio libre.
- 4. Amplía espacios utilizando su cuerpo.
- 5. Amplía espacios con su desplazamiento.
- 6. Hace la transición.
- 7. En espera.

— Situaciones finales (cambio de rol).

- a) El equipo pierde la posesión de la pelota.
- b) El jugador recibe la pelota.

c) El portero vuelve sin la pelota al área de portería.

d) El portero recibe la pelota fuera del área de portería.

1. *Engaña, evita al oponente.* Intento de engaño a su oponente, que le permite tener ventaja respecto de él y conseguir, básicamente, un encadenamiento de acciones sin pelota más cómodas o bien recibir la pelota. *Acciones:* desmarque sin pelota...

2. *Busca la orientación hacia la pelota.* Conductas que tienen como finalidad mantener en su campo visual la pelota para conseguir hacerse con ella. *Acciones:* petición de pelota, cambios de orientación...

3. *Ocupa el espacio libre.* Con su desplazamiento consigue un espacio libre de marcaje. *Acciones:* transformación, salida de bloqueo...

4. *Amplía espacios utilizando su cuerpo.* Consigue con su cuerpo obtener un espacio libre de marcaje, en beneficio propio o de un compañero. *Acciones:* ganar la posición, bloqueo directo, bloqueo indirecto...

5. *Amplía espacios con su desplazamiento.* Su intención es obtener un mayor espacio de maniobra, en beneficio pro-

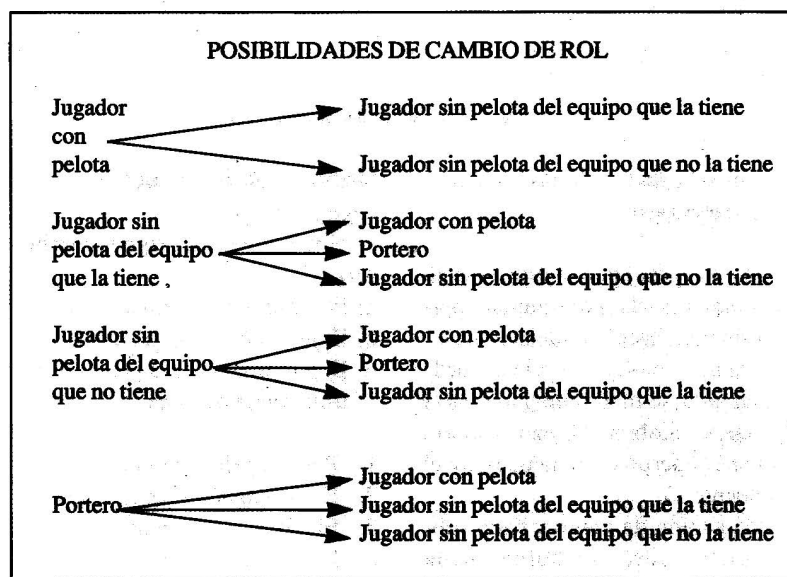


Figura 9. Posibilidades de cambio de rol

pio o de un compañero. *Acciones*: aclarado, recuperación del lugar específico...

6. *Hace la transición*. Se desplaza progresando hacia la portería contraria. *Acciones*: desplazamientos sin pelota.

7. *En espera*. Espera acontecimientos. *Acciones*: mantener puesto específico...

Jugador sin pelota del equipo que no la tiene

— Situaciones de origen (cambio de rol).

- El jugador pierde la pelota.
- El equipo pierde la posesión de la pelota.
- El portero está fuera del área sin pelota.
- El portero pierde la posesión de la pelota fuera del área

- Engaña a su oponente.
- Concentra la atención en la línea de pase.
- Concentra la atención en la línea de tiro.
- Privilegia la recuperación de la pelota.
- Colabora con sus compañeros.
- Hace la transición.
- En espera.
- Lucha con el oponente por ocupar el espacio.
- Controla oponente.
- Detiene el juego.

— Situaciones finales (cambio de rol).

- El jugador recupera la pelota.
- El equipo recupera la posesión de la pelota.
- El portero entra en el área de portería.

1. *Engaña a su oponente*. Conductas dirigidas a provocar el error del adversario. *Acciones*: juego con la distancia, aproximación y retirada del adversario, fintas de cuerpo...

2. *Concentra la atención en la línea de pase*. Conductas centradas en la observación de las líneas de pase realizadas por el equipo contrario, bien para interceptarlas, bien para condicionar la no realización de las mismas. *Acciones*: disuasión del pase, disuasión de la recepción, interceptación...

	PPJ	EEA	FAA	DC	AE	OE	PP	HT	RJ	CP
Pone pelota en juego	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Evita-enga. al adversario	X	—	X	X	X	X	X	X	X	X
Finaliza acción ataque	0	0	X	0	0	0	0	0	0	0
Da continuidad	0	0	0	—	0	0	0	0	0	0
Amplía espacios	X	X	X	X	—	X	X	X	X	X
Ocupa espacios	X	X	X	X	X	—	X	X	X	X
Protege pelota	X	X	X	X	X	X	—	X	X	X
Hace transición	X	X	X	X	X	X	X	—	X	X
Ralentiza el juego	X	X	X	X	X	X	X	X	—	X
Controla pelota	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 10. Matriz del cambio de subroles: jugador con pelota

	EE	OP	OEL	AC	AE	HT	EE
Engaña- evita	—	X	X	X	X	X	X
Orientación pelota	X	—	X	X	X	X	X
Ocupa espacio libre	X	X	—	X	X	X	X
Ayuda cuerpo	X	X	X	—	X	X	X
Amplía espacio	X	X	X	X	—	X	X
Hace transición	X	X	X	X	X	—	X
En espera	X	X	X	X	X	X	—

Figura 11. Matriz del cambio de subroles: jugador sin pelota del equipo que la tiene

3. *Concentra la atención en la línea de tiro.* Conductas que tienen como intención evitar la consecución de gol por parte del adversario. *Acciones:* bloqueo, desplazamientos defensivos...

4. *Privilegia la recuperación de la pelota.* Trata de recuperar la pelota. *Acciones:* desposesión.

5. *Colabora con sus compañeros.* Centra su atención en mantener una conducta colectiva en el juego, permaneciendo pendiente de las actuaciones del compañero. *Acciones:* ayuda, doblaje, cambio de oponente, colaboración con el portero...

6. *Hace la transición.* Se desplaza en dirección a su propia portería. *Acciones:* desplazamientos sin pelota.

7. *En espera.* Espera acontecimientos. *Acciones:* mantiene su situación, salto entre dos...

8. *Lucha con el oponente por el espacio.* Utiliza el cuerpo y/o sus desplazamientos para evitar que el adversario ocupe un espacio libre de marcaje. *Acciones:* acoso, control...

9. *Controla oponente.* Contacta con su oponente. *Acciones:* control brazo ejecutor.

10. *Detiene el juego.* Busca deliberadamente la detención del juego. *Acciones:* comete falta.

Portero

— Situaciones de origen (cambio de rol).
a) Portero fuera del área entra dentro sin pelota.

1. Se orienta en función de la línea y ángulo de lanzamiento.
2. Engaña con su cuerpo.
3. Engaña con su situación.
4. Detiene la trayectoria de la pelota.
5. Recupera la pelota.
6. Ralentiza el juego.
7. Inicia la acción de salida del área.
8. Inicia la acción de pase.
9. Finaliza la acción de ataque.
10. Colabora

— Situaciones finales (cambio de rol).
a) El portero sale fuera del área sin pelota.

	EA	LP	LL	RP	CC	HT	EE	LEO	CO	DJ
Engaña adversario	—	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Línea pase	X	—	X	X	X	X	X	X	X	X
Línea lanzamiento	X	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Recuperac. pelota	X	X	X	—	X	X	X	X	X	X
Colabora compañeros	X	X	X	X	—	X	X	X	X	X
Hace transición	X	X	X	X	X	—	X	X	X	X
En espera	X	X	X	X	X	X	—	X	—	X
Lucha por el espacio con o.	X	X	X	X	X	X	X	—	X	—
Controla oponente	X	X	X	X	X	X	X	X	—	X
Detiene el juego	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 12. Matriz del cambio de subroles: jugador sin pelota del equipo que no la tiene

	OL	EC	ES	PP	RP	RJ	IAS	IA	FA	C
Se orienta lanzamiento	—	X	X	X	X	0	X	0	0	X
Engaña cuerpo	X	—	X	X	X	0	X	0	0	X
Engaña situación	X	X	—	X	X	0	X	0	0	X
Para pelota	X	0	0	—	X	0	X	0	0	X
Recupera pelota	0	0	0	0	—	X	0	X	X	X
Ralentiza juego	0	0	0	0	0	—	0	X	X	X
Inicia acción salida	X	0	0	X	X	0	—	0	0	X
Inicia ataque	X	0	0	0	0	0	X	—	0	X
Finaliza ataque	X	0	0	0	0	0	X	0	—	X
Colabora	X	X	X	X	X	X	X	X	X	—

Figura 13. Matriz del cambio de subroles: portero

1. *Se orienta en función de la línea y ángulo de lanzamiento.* Busca una orientación adecuada entre el objetivo que defiende (portería) y el portador la pelota (atacante con pelota). *Acciones:* desplazamientos paralelos a la línea de portería, desplazamientos perpendiculares a la línea de portería...

2. *Engaña con su cuerpo.* Utiliza su cuerpo para condicionar un lanzamiento del oponente allá donde él quiere. *Acciones:* fintas de cuerpo, gestuales...

3. *Engaña con su situación.* Utiliza su ubicación y cambios de ubicación en el espacio para engañar al adversario. *Acciones:* fintas de situación, salidas y retrasos, cubrir más el ángulo corto o el largo...

4. *Detiene la trayectoria de la pelota.* Intención de frenar la trayectoria de la pelota en dirección a la portería. *Acciones:* rechaza, amortigua...

5. *Recupera la pelota.* Conductas dirigidas a tomar posesión de la pelota, para permitir que el equipo esté en disposición de atacar. *Acciones:* control...

6. *Ralentiza el juego.* Conductas dirigidas a perder tiempo, tranquilizar al equipo, verbalizar. *Acciones:* desplazamiento con pelota, botar...

7. *Inicia la acción de salida del área.* Traslación de la pelota dentro del área, abandonando su portería, con la intención de cambiar de rol y ser jugador. *Acciones:* desplazamiento sin pelota.

8. *Inicia la acción de pase.* Pasa la pelota a un jugador de su equipo para permitir que se ataque. *Acciones:* pase.

9. *Finaliza la acción de ataque.* Trata de conseguir gol, sin buscar colabora-

ción con sus compañeros. *Acciones:* lanzamiento.

10. *Colabora.* Coordina la defensa de la portería con sus compañeros. *Acciones:* cobertura de los ángulos de lanzamiento.

Para un análisis más detallado de cada una de las intenciones tácticas definidas para los roles defendidos, consultar estudios ya realizados (G. Lasiera, 1991), fundamentados básicamente en las aportaciones de C. Bayer (1986, 1987).

Representación gráfica del cambio de subroles. Matriz (figuras 9-13)

Código praxémico y código gestémico

En este punto, únicamente nos es posible indicar la falta de posibilidades para hacer un estudio integrador en cuanto a la utilización de la comunicación indirecta entre los jugadores; y ello no sólo por la falta de estudios existentes, sino también por el hecho de que se debería realizar un estudio muy particular para cada una de las modalidades deportivas, y aún más, para cada uno de los equipos que quisiéramos analizar. Consideramos este punto del análisis fuera del alcance del modelo explicativo integrador que hasta ahora estábamos defendiendo. Nos permitimos la licencia de remitirles a la breve descripción general de los praxemas y gestemas desarrollada en el primero de

los universales estudiados: la red de comunicación y contracomunicación motriz.

Bibliografía

- BAYER, C. *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*, Hispano-Europea, Barcelona, 1986.
- BAYER, C. *Técnica: la formación del jugador*, Hispano-Europea, Barcelona, 1987.
- BONNET, J.P. *Vers une pédagogie de l'acte moteur*, Vigot, París, 1988.
- HERNÁNDEZ, J. *Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universidad de Barcelona, 1987. Tesis doctoral.
- HERNÁNDEZ, J. "Factores que determinan la estructura funcional de los deportes de equipo", en *Apunts*, vol. XXI, núm. 81, Barcelona, marzo 1984.
- JIMÉNEZ, F. "Estructuración de los contenidos técnico-tácticos en la formación del jugador", en *1ª Jornadas para Entrenadores de Balonmano*, Ingenio, núm. 17-20, junio 1992.
- LASIERRA, G. "Aproximació a una proposta d'aprenentatge dels elements tàctics individuals en els esports d'equip", en *Apunts*, núm. 24, Barcelona, junio 1991.
- LASIERRA, G. *Iniciación al balonmano: Justificación en la elección de las tendencias y programas de actuación*, III Clínic de Actualización de Entrenadores, Gijón, enero 1991.
- LASIERRA, G. ESCUDERO, P. "Observació i avaluació en esports de cooperació-oposició: a la recerca dels aspectes distintius". *Apunts d'Educació Física i Esports*, núm. 31, marzo, 1993.
- PARLEBAS, P. *Thèse pour le doctorat d'état es lettres et sciences humaines. Psychologie sociale et théorie des jeux: étude de certains jeux sportifs*, 1992. Tesis doctoral.
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.
- PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, UNISPORT, Andalucía, 1988.
- PARLEBAS, P. "Activités physiques et éducation motrice", *dossier EPS*, núm. 4, 1976. Selección de artículos.

ESTUDIO DE LAS SITUACIONES DE OPOSICIÓN Y COMPETICIÓN. APLICACIÓN DE LOS UNIVERSALES LUDOMOTORES A LOS DEPORTES DE COMBATE: EL JUDO

Josep Ll. Castarlenas Llorens
Profesor de Aplicación específica deportiva de judo, INEFC-Lleida.

Resumen

La Praxiología, como ciencia que se ocupa del estudio de las acciones con significación práxica, necesita trabajos e investigaciones que profundicen en las diversas prácticas, con el fin de ir configurando un *corpus* de conocimiento específico que dé identidad a esta disciplina. Partiendo de un análisis genérico de las prácticas de oposición pura, este artículo propone la aplicación de los Universales Ludomotores (P. Parlebas, 1981) al grupo de deportes de lucha, y más concretamente, al judo. En esta aplicación se intentan poner al descubierto algunas de las partes que configuran la lógica interna de estas prácticas deportivas.

En la aplicación de los universales a las prácticas luctatorias nos damos cuenta de que existen algunas matizaciones a realizar respecto al concepto "universal", al tiempo que proponemos una serie de incorporaciones y ampliaciones de este modelo operatorio de análisis de los juegos y deportes colectivos.

Palabras clave: praxiología, deportes de lucha, judo, universales, lógica interna, elementos estructurales.

Definición de las prácticas de oposición y competición

Las prácticas de oposición pura son aquellas en las que *un individuo se enfrenta a otro y no tiene la posibili-*

dad de establecer conductas de cooperación con ningún compañero. Esto implica que constantemente uno es el responsable único y directo, uno es siempre quien decide y lleva a cabo las acciones sin depender en ningún momento de los compañeros.

Estas situaciones presentan unas peculiaridades destacables, ya que como resultado final de la confrontación sólo puede haber un vencedor, lo cual implica una gran responsabilidad tanto en el decurso del enfrentamiento como una vez finalizado, para asumir individualmente el resultado, que no se verá diluido en un equipo como en los deportes colectivos.

Tanto en la clasificación del Grupo Praxiológico (1992) como en la de P. Parlebas (1987), modalidades tan diversas como el tenis, el bádminton, la lucha, el judo, la esgrima, el *kendo*, etc. están clasificadas dentro de una misma familia. Dentro de la taxonomía del Grupo de Estudio Praxiológico, estas prácticas se catalogan en el grupo (\bar{C} O Cp), ya que se dan en el marco de una relación antagónica (O), competitiva (Cp) y sin relaciones de colaboración (\bar{C}).

P. Parlebas (1987) agrupa todas estas prácticas dentro de una misma familia (\bar{C} A \bar{I} = Sin presencia de compañeros, " \bar{C} "; sin incerteza en el entorno, " \bar{I} "; con presencia de adversario, "A"). Su clasificación está estructurada en base a los sistemas de comunicación que se establecen entre los participantes y la información que proviene del entorno. En los deportes de adversario, la contracomunicación motriz es

la expresión que designa el sistema de relaciones que se establece entre los participantes.

El objetivo de este estudio radica en poner al descubierto la lógica interna de estas prácticas en base a la aplicación de los universales ludomotores y ver si estos son la vía más adecuada para esta finalidad. Antes de eso, sería necesario ver si todos estos deportes de los que hemos hablado son susceptibles de ser analizados bajo los mismos parámetros. Habremos de ver si entre ellos se presenta la afinidad precisa.

A priori, se podría decir que las diferencias entre los deportes de raqueta y los de lucha son evidentes. Pero, ¿dónde se esconden estas diferencias?, ¿tenemos elementos que puedan determinar que este grupo de deportes, que tanto el Grupo de Estudio Praxiológico como P. Parlebas ubican dentro de una misma familia, ha de ser subdividido en el momento de aplicar un sistema de análisis? Para contestar a estas cuestiones, someteremos estas prácticas a un estudio comparativo de los diferentes factores estructurales: el espacio, el tiempo, el material, así como los objetivos del juego.

Elementos estructurales de los deportes de oposición (deportes de pala o raqueta-deportes de lucha o combate)

El espacio

P. Parlebas (1987), cuando habla del espacio sociomotor en los enfrentamientos de los deportes de combate,

dice que el blanco es el cuerpo del otro. Dice: "El espacio a conseguir es un espacio humano, dinámico, dotado de un poder de anticipación, de evasión, de respuesta y de finta, dotado también de sentimientos, de agresividad o de violencia contenida." En cambio, en los deportes de raqueta, el espacio a conquistar es un "espacio material, una zona del terreno". Más que de espacio, en este caso se está hablando de los objetivos a conquistar, si están en relación con el adversario directamente o bien en relación con el espacio que este ocupa.

En cuanto a la distancia de enfrentamiento motor, la define como "el valor medio de la distancia que separa a dos adversarios en el momento del combate". Cuando esta distancia se analiza en el contexto de duelos entre dos individuos, habla de "distancia de guardia" como el espacio que dista entre los jugadores (luchadores) una vez que el árbitro los ha puesto en la situación inicial. Partiendo de este parámetro, clasifica estas prácticas en diferentes grupos en función de la distancia y observa una relación inversamente proporcional entre la distancia de guardia y la violencia de los enfrentamientos en el sistema de los deportes de combate, ya que el espacio posibilita el hecho de coger impulso para la posterior percusión.

El espacio, en función de las posibilidades reglamentarias de ocupación por parte de los practicantes, puede ser:

- *Antitético.* Es el caso en el que los participantes no pueden acceder al terreno del adversario.
- *Común.* Es el caso en el que el espacio es compartido por los dos enfrentados para llevar a término el juego.

El tiempo

La variable tiempo determina y define el tipo de esfuerzo requerido y, al mismo tiempo, su distribución (tiempo de esfuerzo-tiempo de pausa), ayudando a descubrir parte de la lógica interna del juego.

En estas prácticas, el esfuerzo no se produce de una manera continuada. Las actuaciones de los deportistas muchas veces están seguidas de pausas en las que se vuelven a situar en el lugar de inicio. A partir de aquí, vuelven a empezar el enfrentamiento, y así sucesivamente, de tal modo que, por ejemplo, un combate de judo que tiene una duración real de cinco minutos puede llegar a durar siete u ocho, si tenemos en cuenta el tiempo de pausa. La cuantificación de las constantes que puedan aparecer en los duelos mediante métodos de observación sistemáticos y secuenciales (R. Bekman-J.M. Gottman, 1989), tales como el número de pausas por encuentro, la duración de estas pausas, el tiempo que dura el combate sin que sea detenido... aportarían nuevos elementos de reflexión que contribuirían al conocimiento de su lógica interna (J.Ll. Castarlenas y colaboradores, 1992).

El tiempo puede delimitar o no la duración de los enfrentamientos. En este sentido, nos encontramos con dos formas distintas de delimitar los enfrentamientos:

- *Con límite de tiempo.* Son aquellas modalidades en las que está prevista una limitación temporal en la que ha de acabar obligatoriamente la confrontación, a pesar de ser posible que esta acabe antes de este tiempo predeterminado. Es el caso de los deportes de combate.
- *Sin límite de tiempo.* Este es el caso de aquellas prácticas en las que necesariamente se ha de llegar a un resultado predeterminado para que el juego se dé por terminado. Es el caso de los deportes de raqueta.

La utilización del tiempo en estas prácticas es siempre a intervalos y cabe resaltar que, para el descubrimiento de su lógica interna, resultará muy interesante poner al descubierto cuáles son las constantes que aparecen en la relación tiempo-tipo de esfuerzo

mediante estudios de observación sistemática.

El material

Este es ciertamente uno de los elementos estructurales más importantes para diferenciar las modalidades que se inscriben dentro del grupo de deportes de oposición pura. Clasificaremos los materiales teniendo en cuenta la influencia que estos pueden tener en la interacción motriz entre los participantes:

- *Presencia o no de móvil.* Es importante en cuanto a que si existe un móvil que mediatiza la interacción, esta inmediatamente pierde en violencia porque el cuerpo del otro no es el objetivo que se ha de conseguir.
- *Presencia o no de instrumento extracorporal.* En este sentido, se deben diferenciar las palas y raquetas de las armas. En el primer caso, diferenciaremos las modalidades en las que el móvil es golpeado mediante instrumentos de aquellas en las que se golpea con el propio cuerpo, fundamentalmente con las manos. En el caso de las armas, diferenciaremos las modalidades en las que se utilizan espadas de aquellas en las que el enfrentamiento se produce directamente cuerpo a cuerpo.

Los objetivos del juego

En cuanto a los objetivos de la competición, P. Parlebas diferencia muy claramente las luchas en las que el objetivo es un "blanco humano" de los deportes con presencia de móvil, en los que el objetivo es un "blanco material, una zona del terreno" (ver cuadro 1).

Como consecuencia de todo ello, hemos optado por escoger únicamente el grupo de *deportes de combate*, ya que todos tienen la utilización de un espacio común, el tiempo se distribuye de manera bastante similar a la vez que, a pesar de que los objetivos se consiguen

	ESPACIO	TIEMPO	MATERIAL	OBJETIVOS
DEPORTES DE COMBATE	-Común	-Delimitado	-Sin material -Con armas	-El cuerpo del otro
DEPORTES DE RAQUETA	-Antitético -Común	-En función del juego	-Móvil -Con objetos extracorporales -Sin objetos	-Colocar el móvil en un espacio inaccesible para el adversario

Cuadro 1. Deportes de oposición pura: diferencias entre los deportes de combate y los deportes con móvil, a nivel de las variables estructurales espacio, tiempo, material y objetivos

en base a distintas acciones, siempre tienen como destino el cuerpo del otro y la demostración de una superioridad (ver el apartado "Gráfica de interacciones de marca").

Los universales aplicados a los deportes de combate

Los universales ludomotores. Aspectos generales

Los universales ludomotores son una de las grandes aportaciones de P. Parlebas (1981), y los define como "modelos operativos, presentes en todos los juegos de manera subyacente que testimonian el funcionamiento ludomotor. Identificables en todos los juegos deportivos, estos modelos reflejan una parte capital de la inteligibilidad del juego." La aplicación de los universales ludomotores a los deportes de combate es una tarea de difícil realización, ya que estos principios universales fueron fundamentalmente concebidos para el análisis de los juegos y deportes colectivos y, por tanto, no tienen en cuenta las peculiaridades de otros grupos de deportes que, para su análisis, deberían utilizar otros "universales" que tuviesen en consideración aspectos específicos de su lógica interna. F. Lagarde (1990) ya dice que "a pesar de que se denominen universales, distan mucho de ser un modelo universal para poder utilizarlo operativamente en el análisis de

todos los deportes". Sin embargo, la probable carencia en la aplicación de este modelo a los deportes de combate no nos impide intentarlo y abstraer algunas conclusiones que nos permitan realizar una nueva propuesta de un modelo específico de universales dirigido específicamente a los deportes de combate. El mismo P. Parlebas (1988) ya admite que su aportación se basa más en la creación de un método que en los universales en sí.

Aplicación de los universales a los deportes de combate

Red de comunicaciones motrices

En los deportes de combate se establece una red de comunicaciones motrices totalmente antagónica, a la cual P. Parlebas (1981) denomina red de contracomunicación motriz. Su representación gráfica se puede observar en el gráfico 1.

A pesar de que aparentemente esto pueda parecer así de sencillo, la experimentación y observación de distintas formas

de lucha nos da pie a pensar que se podrían dar algunas situaciones de comunicación más sutiles, ya que, según Paul Watzlavich (1987), "una comunicación no transmite únicamente información, sino que, al mismo tiempo, impone conductas". Precisamente, a raíz de este concepto de comunicación es de donde se parte cuando se ha de analizar la red de comunicaciones motrices en los deportes de combate, ya que el análisis de P. Parlebas (1988) aplicado a este grupo de deportes se convierte en poco funcional y descuida aspectos determinados. El mismo asume este riesgo cuando dice: "Queda para los análisis posteriores el profundizar en la diversidad de formas de interacción práctica y matizar los grados de incerteza según el entorno. Tendremos ocasión, por ejemplo, de examinar sorprendentes sutilezas de la comunicación motriz..." Las sutilezas no se encuentran únicamente en la comunicación motriz o interacción motriz, sino en todo lo que él llama interacciones motrices inesenciales, que son aquellas que se llevan a cabo entre el entrenador, el público... Por otra parte, y también como matización de la definición de P. Parlebas respecto a este universal, sería necesario estudiar más cuidadosamente las comunicaciones (no contracomunicaciones) que se establecen con el adversario. Analizaremos las posibilidades de estas comunicaciones:

1. *Comunicaciones con el entrenador.* De la misma manera que en los deportes de equipo las comunicaciones con los compañeros condicionan de forma directa las actuaciones de los otros jugadores, en los deportes de adver-



Gráfico 1. Representación gráfica de la red de contracomunicación motriz

sario, en general, las instrucciones del entrenador condicionan de una manera directa las actuaciones de los deportistas. En el baloncesto, cuando un base marca la jugada que se ha de realizar, los compañeros empiezan a realizar una serie de acciones que buscan una jugada ganadora, considerándose este gesto una comunicación directa. En los deportes de combate, sea cual sea la modalidad, resulta frecuente ver como el entrenador indica cuál ha de ser el ataque, la defensa o bien qué posición ha de adoptar el luchador. En este caso, ¿el entrenador no hace las mismas funciones que el base? (ver gráfico 2).

Las comunicaciones que en este caso se podrían considerar inesenciales son las que provienen del público o de los compañeros, porque la influencia que tienen sobre los luchadores será más a nivel psicológico, motivacional o afectivo y, desde este nivel, también se puede condicionar la conducta motriz, pero no tan directamente como si las instrucciones estuviesen dirigidas directamente a este fin.

Los efectos de la influencia del público y los compañeros serían estudiables desde otras ciencias, como la psicología, la sociología... En cambio, en el caso del entrenador, dado que sus verbalizaciones tienen influencia directa sobre las conductas motrices de los luchadores, serían comportamientos a observar y discutir desde el ámbito de la praxiología.

2. Comunicación con el adversario.

Otra de las situaciones o conductas que se podría considerar comunicativa es la que se establece entre los dos adversarios pero que no llega a confundir o engañar al adversario.

De algún modo, el concepto de contracomunicación hace referencia al objetivo final que todo jugador tiene contra el adversario, es decir, proyectarlo de una manera contundente en judo, hacer un tocado en esgrima (ver gráfico 3). Cuando P. Parlebas (1987) habla de situaciones de comunicación y con-

tracomunicación motriz, hace referencia solamente a la presencia de compañeros y adversarios y a los objetivos finales que estos buscan: "Los intercambios prácticos entre dos boxeadores o dos esgrimistas no son de la misma naturaleza que las interacciones que se dan entre dos corredores de relevos o entre dos alpinistas encordados en una pared. En el primer caso la acción motriz de cada uno trata de confundir al adversario y abatirlo; en el segundo, los actos motrices de todo actor tienden a favorecer a su compañero, asegurando el éxito común." A pesar de ello, no podemos eludir las comunicaciones que se establecen entre los contendientes porque, aunque no son el objetivo que se pretende (el objetivo es "contracomunicar", conseguir una interacción de marca), sí que determinan el resultado final. Tanto es así que las diferencias que existen entre un luchador experimentado y uno novato se basan en que el primero emite conductas de contracomunicación poco codificables para el novato y, en cambio, el segundo emitirá conductas comunicativas perfec-

tamente codificables para un luchador experimentado.

Gráfica de interacciones de marca

Las interacciones de marca, según P. Parlebas (1981), "son comunicaciones o contracomunicaciones motrices que permiten atender los objetivos codificados de un juego deportivo y dotados de un *status* lúdico valorizado: modificación de un resultado o cambio de *status* sociomotor... Las características de la red de interacciones motrices permiten distinguir tres grandes categorías de juegos deportivos:

- Juegos en los que se valoran exclusivamente las interacciones de marca *antagónicas*.
- Juegos en los que se valoran exclusivamente las interacciones de marca *cooperativas*.
- Juegos en los que se valoran ambos tipos de interacciones de marca."

Dicho autor ubica los deportes de combate y los colectivos dentro del mismo grupo, cosa que a priori puede parecer evidente. No obstante, sería necesario

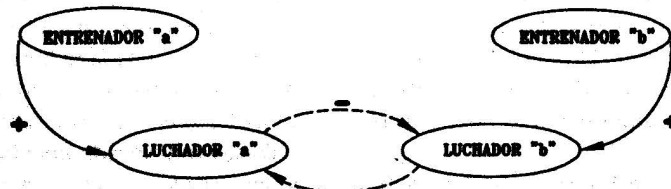


Gráfico 2. Red de comunicaciones inesenciales y no motrices que se establece en una situación de combate

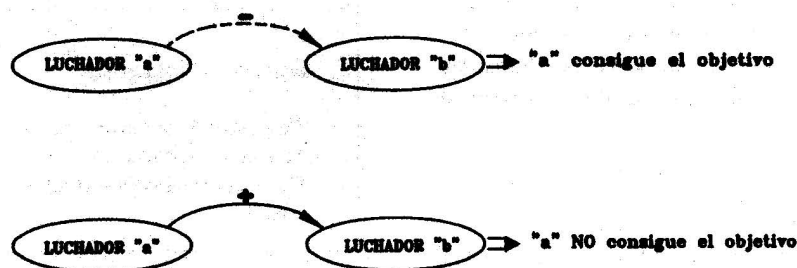


Gráfico 3. Finalidades que posibilitan las conductas de comunicación y las de contracomunicación

	GOLPEAR	MARCAR	TOCAR	PROYECTAR	INMOV.	LUXAR	ESTRANG.
JIU-JITSU	SÍ	—	—	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
JUDO	—	—	—	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
LUCHA	—	—	—	SÍ	SÍ	—	—
ESGRIMA	—	—	SÍ	—	—	—	—
BOXEO	SÍ	—	—	—	—	—	—

Cuadro 2. Relación entre los sistemas de interacción de marca ofensivas de cada modalidad

hacer una serie de matizaciones diferenciales entre un grupo de deportes y el otro.

En los deportes de lucha, el entramado de relaciones que se establece entre los participantes no va únicamente dirigido a la consecución del objetivo codificado preestablecido a nivel ofensivo (tocado, *ippon*, *K.O.*...), sino que, al mismo tiempo, busca el colocar al adversario en situación defensiva y/o provocar la infracción del reglamento. Las interacciones de marca que se producen son estrictamente antagónicas, pero no son sólo fruto de la contracomunicación que se establece con el adversario, sino que uno mismo puede ganarse una valoración negativa haciendo una infracción del reglamento.

Se podrían 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, cuando se ha de determinar el ganador, ambas tienen el mismo valor, como ya veremos más detalladamente en el siguiente apartado "Sistema de tanteo".

a) Las que se desprenden de la materialización de acciones *ofensivas* y que se dan como consecuencia de la demostración de superioridad materializada en una acción determina-

da. Estas pueden ser muy variadas y, en función de la modalidad deportiva, serán: *proyectar*, *estrangular*, *luxar*, *tocar*, *golpear* y *marcar* (ver cuadro 2).

b) Las que se desprenden de acciones *defensivas* que se dan a consecuencia de la demostración de inferioridad materializada con actitudes y/o posiciones defensivas. Ello está muy ligado a conseguir hacer el deporte más espectacular en su estética. El hecho de que penalicen las actitudes defensivas facilita que este sea más dinámico. Si no fuese así, los combates serían más lentos y buena parte del combate se ocuparía en la espera del ataque del adversario, como en el caso del *sumo*. En este sentido, el judo ha evolucionado, convirtiéndose en un deporte cada vez más diná-

mico, al sancionar las actitudes defensivas. Prueba de ello es que en la última revisión del reglamento (1990) se introducen una serie de artículos que velan para que se mantenga esta línea de primar el ataque por encima de la defensa. Por ejemplo, se suprime el aviso que existía por falta de combatividad por la aplicación directa de la sanción, en el caso de que el árbitro observe una actitud defensiva en un luchador.

c) Las que se desprenden de las *acciones que van en contra del reglamento* y que, generalmente, implican peligrosidad, como sería, en el caso del boxeo, golpear partes bajas, o, en judo, doblar cualquier articulación que no sea la del codo o bien hacer peligrar la columna vertebral o el cuello del adversario o de uno

VALORACIONES CUALITATIVAS —SUBJETIVAS—	VALORACIONES CUANTITATIVAS —OBJETIVAS—
<p>Resultado en función de:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Velocidad de la proyección — Fuerza de la proyección — Hacer caer al adversario sobre su espalda 	<ul style="list-style-type: none"> — Tiempo de inmovilización — Abandono del adversario — Existencia o no de proyección

Cuadro 3. Comparación de las valoraciones cualitativas y cuantitativas en judo respecto a las interacciones de marca estrictamente ofensivas

mismo haciendo acciones como *uchi mata makikomi*.

Otra de las diferencias que se presenta respecto a los deportes colectivos radica en la objetividad al determinar las interacciones de marca. La consecución de un gol o de una canasta es algo fácil de determinar, es una valoración objetiva. En los deportes individuales, como la gimnasia, sucede todo lo contrario, ya que en ellos el resultado está a expensas del dictamen de los jueces, que han de valorar la estética, el ritmo... de la actuación de forma subjetiva.

En los deportes de combate se mezclan criterios objetivos y subjetivos en el momento de determinar la existencia de acciones significativas respecto al marcador, por un lado, y, en primer lugar, algunas acciones necesitan ser identificadas y los jueces han de determinar si ha habido proyección, si se ha golpeado o se ha tocado... Después de esto, se ha de determinar la calidad de esta acción en base a la aplicación de los criterios del reglamento; por ejemplo, en judo, para que una proyección sea considerada como buena, ha de realizarse con velocidad y colocando la espalda del adversario sobre la colchoneta... (ver cuadro 3).

Sistema de tanteo

El sistema de tanteo se desprende de la materialización de las interacciones de marca en un código indescifrable con la intención de poder comparar los *scores* de los deportistas y determinar un ganador.

En los deportes colectivos este sistema parece bastante sencillo, ya que el resultado proviene de la aplicación de *x* puntos a las interacciones de marca exitosas y el sumatorio de estos puntos se convierte en el resultado de un equipo y, comparado con el del otro, determina el ganador.

En los deportes de lucha el sistema de tanteo resulta bastante más complejo, ya que no son únicamente las acciones ofensivas con éxito las que se consideran en el resultado final, tal como hemos

PUNTUACIONES		PENALIZACIONES
Koka	=	Shido
Yuko	=	Chui
Wazzari	=	Keikoku
Ippon	=	Hansokumake

Tabla 1. Sistema de equivalencias entre penalizaciones y puntuaciones exitosas en el judo

dicho en el apartado anterior, sino que las acciones o posiciones defensivas y las infracciones del reglamento son penalizadas de tal modo que en el resultado son equiparadas a las acciones ofensivas, es decir, tienen el mismo valor. Por tanto, el resultado no surge como fruto de la comparación del sumatorio de dos resultados —puntuaciones—, sino que, sobre las puntuaciones positivas, se han de restar las valoraciones negativas —penalizaciones— (ver tabla 1).

En líneas generales, según P. Parlebas (1982), encontramos tres tipos de sistemas de tanteo en los juegos basados en interacciones de marca:

- Puntuación límite.* Juegos o deportes en los que la limitación del tiempo no viene implícita en el reglamento, sino que está a expensas del marcador.
- Tiempo límite.* Juegos o deportes que tienen en el tiempo el acotamiento de su duración y, acabado dicho tiempo, el ganador se obtiene de la comparación del resultado de ambos equipos.
- Puntuación límite-tiempo límite.* Son juegos o deportes en los que el final se puede determinar en base a la puntuación o el tiempo, en función de parámetros de rendimiento; o sea, que si uno de los dos deportistas demuestra antes del final del tiempo su superioridad respecto al otro, el enfrentamiento se puede dar por finalizado.

Evidentemente, el último caso es el de los deportes de combate, en los que la

finalización de la lucha puede venir determinada por el tiempo (5' en el caso del judo o *x* asaltos en el boxeo, o bien por un *ippon* o un *K.O.*, respectivamente).

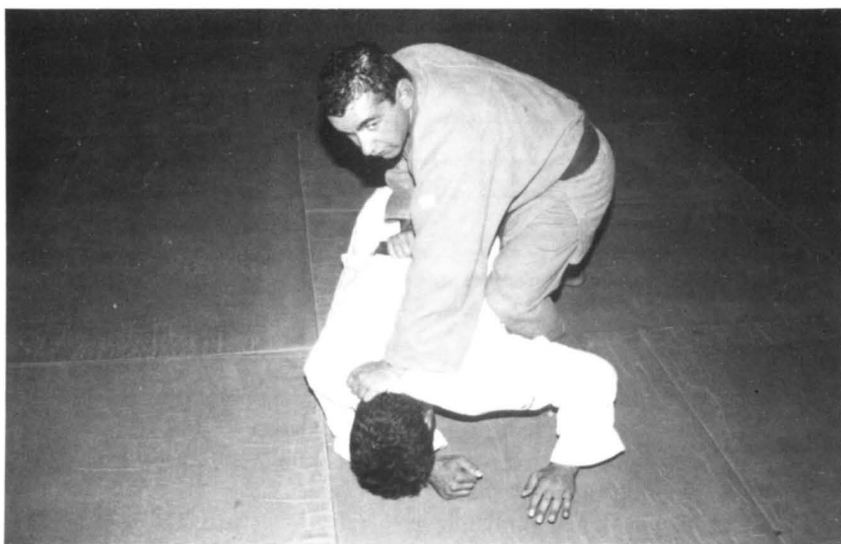
El sistema de roles

— Identificación de los roles

Según P. Parlebas (1981), el rol es “el *status* traducido en actos, es el *status* dinamizado y que toma cuerpo. El rol encuentra su pertenencia en tres grandes sectores de la acción: la interacción motriz respecto al otro, relaciones con el espacio y relaciones con los objetos mediadores. Este concepto no define a los individuos, sino a los tipos de acción motriz...” Atendiendo a esta definición, nos damos cuenta de que en este grupo de deportes la tarea de identificación de los roles resultará de difícil realización, ya que no existen parámetros objetivos como la posesión o no de la pelota y la ocupación de un espacio determinado del campo, como en los deportes colectivos. La dificultad cobra más importancia si observamos que la interacción motriz respecto al otro cambia en milésimas de segundo.

El espacio no es un elemento que nos pueda determinar claramente un rol, a pesar de que a veces el hecho de estar cerca o dentro de la zona de peligro (área que delimita el espacio donde se lucha), puede determinar alguna intencionalidad defensiva (1).

Dentro de lo que es el judo, en función de los tipos de interacción motriz que se establecen con el adversario y teniendo en cuenta aspectos que se mencionan implícita o explícitamente en el



Los luchadores están en situación de espera en el suelo, pero el que está de pie es quien tiene opción de atacar

reglamento, podemos identificar los siguientes roles:

- Luchador en situación de espera de pie.
- Luchador defensivo o en situación defensiva de pie.
- Luchador atacando o en situación de atacante de pie
- Luchador en situación de espera en el suelo.
- Luchador defensivo o en situación defensiva en el suelo.
- Luchador atacante o en situación de atacante en el suelo.

Para la identificación de estos roles, será necesario diferenciar entre las acciones que tienen lugar en el combate derecho —*nage waza*— y las que tienen lugar en el combate en el suelo —*ne waza*—:

Combate derecho (*nage waza*):

• *Luchador en situación de espera de pie:*

Este rol está relacionado con los momentos en los que los luchadores únicamente mantienen unas posiciones expectantes respecto a las acciones que pueda realizar el adversario. Son los momentos iniciales, previos al agarra-

miento o los primeros momentos en los que los luchadores permanecen cogidos.

Este rol lo mantienen los dos luchadores al mismo tiempo, no es como los siguientes, que son excluyentes. Este rol lo asumen durante mucho tiempo los pesos más pesados y, contrariamente, los ligeros permanecen muy pocos momentos en esta situación.

• *Luchador defensivo de pie:*

La identificación de este rol nos viene determinada por la descripción directa que hace el reglamento de deportes de combate, en el que se refleja que todo luchador que tome una actitud defensiva ha de ser sancionado con una penalización.

Hay varias conductas que pueden facilitar la detección de un rol defensivo en un luchador, como por ejemplo:

- No dejarse coger.
- Tener una guardia cerrada.
- Tener el cuerpo encorvado y apartado del adversario.
- Llevar los brazos rígidos con la única intención de impedir o rechazar los ataques del adversario
- ...

Estratégicamente, el rol defensivo puede significar:

- Que se está ganando el combate y que interesa tomar responsabilidades ofensivas para evitar el contraataque.
- Que el adversario ha podido conseguir un rol atacante, gracias a una mayor condición física y/o una mejor disponibilidad técnica.
- ...

• *Luchador atacante de pie:*

El rol de atacante no se puede determinar en base a descripciones reglamentarias como el anterior, sino que se puede observar en una actitud de superioridad, de ganas de volver a vencer, lo cual se traduce prácticamente en las siguientes conductas:

- Dominio de la guardia.
- Posición erecta.
- Dominio de la dirección del desplazamiento del adversario.

Estas conductas nos permitirían intuir el principio de un ataque. No obstante, que un luchador inicie el ataque no significa que lo tenga que acabar. En estos deportes, la posibilidad del contraataque es bastante elevada, lo cual hace que el luchador que en un principio estaba en un rol defensivo acabe realizando el ataque.

Por tanto, no se puede determinar con exactitud lo que ha sucedido hasta que han acabado todas las acciones (ver gráfico 4).

Combate en el suelo (*ne waza*):

• *Luchador en situación de espera en el suelo:*

En el combate en el suelo, el rol de luchador en situación de espera está asociado al del luchador en posición superior o posición inferior. Casi nunca hay una situación de espera como en el combate de pie, en el que, al principio, ambos luchadores tienen las mismas opciones para atacar.

Secuencialmente, el combate en el suelo es una continuación del combate de pie. Una vez que los luchadores

llegan al suelo, normalmente, hay uno que ha quedado en una posición superior al otro (ver subroles), tal como muestra la foto 1. Sin embargo, puede haber momentos en los que el luchador que está en situación superior puede escoger entre aprovechar esta posición o no (el reglamento le permite este derecho).

• *Luchador defensivo en el suelo:*

Las posiciones que se dan en el suelo y en las que se puede determinar que un luchador está alcanzando el rol defensivo son identificables en base a las siguientes conductas:

— No ataca, adopta una postura en la que defiende las partes que el adversario le puede vulnerar. Por tanto, está boca abajo y se protege el cuello y los brazos.

— Mantiene la pierna del adversario entre las suyas (*ashi garami*). En este caso, el luchador defensivo no puede tomar ninguna iniciativa de ataque, ya que si deja en libertad la pierna del adversario, automáticamente caerá inmovilizado y, por tanto, empezaría a perder (foto 2).

— Sale de la zona de competición.

— ...

• *Luchador atacante en el suelo:*

Las conductas que nos permiten determinar que un luchador está en el rol de atacante son las siguientes:

— Está trabajando para conseguir algo positivo de la situación defensiva de la que anteriormente hablábamos, busca una estrangulación, una luxación o volcar para inmovilizar.

— Está trabajando para sacar la pierna de entre las piernas del adversario, para así pasar a la inmovilización.

— Lleva al adversario hacia dentro de la zona de competición cuando el otro intenta salir.

— Red de cambio de roles.

El primer rol que asume un luchador



Gráfico 4. Estructura del cambio de roles

en el momento del inicio del combate es el de luchador en espera. Inmediatamente después de este rol se asume uno de los dos roles descritos anteriormente, teniendo en cuenta que siempre uno excluye al otro, es decir, si un luchador está en ataque, el otro está en defensa (ver gráfico 4).

Los roles pueden ir cambiando de una forma constante y con gran rapidez, de tal manera que un luchador con rol defensivo puede pasar al ataque en una milésima de segundo y viceversa. En muchas ocasiones el hecho de tener el rol de atacante no supone consolidar una interacción de marca positiva, ya que hay auténticos especialistas en el contraataque.

Sistema de subroles

— Identificación de los subroles.

“Cada subrol representa una acción motriz mínima para que tenga sentido desde el punto de vista del observador y del analista” (P. Parlebas, 1981). Son una descripción de las acciones no tan genéricas como los roles y no tan específicas como las modalidades de ejecución. Los subroles nos dan la posibilidad de entender con claridad la lógica interna de estos deportes, ya que hablaremos de las acciones motrices que tienen significado. No obstante, se ha de aclarar una vez más que el factor tiempo juega en contra de la identificación clara de los subroles y que la manera de trabajar en su observación es mediante la cámara lenta del vídeo.



Esta es una posición de *ashi garami*, en la cual el luchador que tiene la espalda contra el suelo mantiene cogida la pierna del otro para que no empiece a contar el tiempo de inmovilización

LUCHADOR EN ESPERA	<ul style="list-style-type: none"> – Trabajar por el Kumikata (agarre) – Kumikata estable
LUCHADOR ATACANTE	<ul style="list-style-type: none"> – Dominar el Kumikata – Ataque directo – Combinar o Encadenar – “Condicionar”
LUCHADOR DEFENSIVO	<ul style="list-style-type: none"> – Kumikata inferior (dominado) – Esquivar – Afrontar – Contraatacar

Cuadro 4. Relación entre los diferentes roles y subroles en el judo de pie

• Judo de pie (ver cuadro 4):

— Definición de los distintos subroles del judo de pie.

Subroles asociados al rol de luchador en espera de pie:

- *Trabajando para el kumikata.* Situación en la que ambos luchadores trabajan para conseguir coger el *kumikata* que les resulte más favorable, para después poder aplicar su sistema de ataque.
- *Kumikata estable.* Situación en la que ambos jugadores están cómodos con la guardia que tienen. No se observa voluntad de variación del agarramiento por parte de ninguno de los dos luchadores.

Subroles asociados al rol de luchador atacante de pie:

- *Dominar el kumikata:* Se produce cuando un luchador posee un agarramiento que objetivamente le permite realizar un ataque. Normalmente va asociado con el dominio de la dirección del desplazamiento.
- *Ataque directo.* Uno de los luchadores, aprovechando un dominio en el *kumikata* y/o un desplazamiento, lanza un ataque que pretende ser definitivo; es decir, proyectar al adversario.
- *Combinar o encadenar.* Esta acción deriva de la primera y está relacionada con las posibles reacciones del adversario. En caso de que el ataque

directo no hubiese conseguido el objetivo que pretendía —proyectar—, el adversario habrá tenido que reaccionar de alguna manera para evitarlo. Precisamente, esta reacción es lo que se aprovecha para lanzar un nuevo ataque.

- *Condicionar.* Esta acción pretende, mediante la ejecución de diferentes ataques directos en la misma dirección, crear un condicionamiento en las respuestas del adversario.

El condicionamiento facilita la ejecución de un ataque directo en la dirección contraria en la que se ha creado el condicionamiento de la resistencia del adversario. Más que un subrol sería una estrategia, ya que el observador vería el subrol de ataque directo reiterado; sin embargo, el objetivo sería distinto.

LUCHADOR EN ESPERA	<ul style="list-style-type: none"> – En posición superior – En posición inferior
LUCHADOR ATACANTE	<ul style="list-style-type: none"> – Ataque directo – Combinar o encadenar – Flotar
LUCHADOR DEFENSIVO	<ul style="list-style-type: none"> – Esquivar – Afrontar – Contraatacar – Intentar salir de una inmovilización

Cuadro 5. Relación entre los distintos roles y subroles en judo suelo

Subroles asociados al rol de luchador defensivo de pie:

- *Kumikata inferior.* Es todo lo contrario que el dominio del *kumikata*. Por tanto, este subrol se produce como consecuencia de la observación de que un luchador está en rol de atacante dominando el *kumikata*.
- *Esquivar.* Es consecuencia de un ataque directo del adversario. Esquivar es hacer la acción de apartarse de la dirección del ataque.
- *Afrontar* (Kolichkine, 1989). También se da como consecuencia del ataque del adversario. Afrontar consiste en evitar la proyección bajando al centro de gravedad o interponiendo fuerza en contra de la dirección en la que se quiere proyectar al adversario.
- *Contraatacar.* Este rol se da como consecuencia de los dos anteriores; es decir, después de un ataque directo del luchador atacante, el defensor esquiva o afronta y después tiene la posibilidad de iniciar el contraataque.
- *Judo suelo* (ver cuadro 5):

— Definición de los distintos subroles del judo suelo.

Subroles asociados al rol de luchador en espera en el suelo:

Tal vez estos subroles no tendrían que ser considerados como tales, ya que no designan acciones, sino situaciones en las que cada luchador ostenta una posición, la cual determina las posibilidades



des de ataque-defensa de cada uno, pero sí que nos aclaran de manera importante la significación del combate y, por tanto, consideramos importante identificar estas situaciones antes de describir lo que sucederá posteriormente.

- *Posición superior.* Estar en una situación que nos da más posibilidades de atacar que de defendernos. Por ejemplo, tener al adversario entre las piernas o tenerlo en posición boca abajo defensivo.
- *Posición inferior.* Sería la posición contraria a la que hemos descrito anteriormente. Desde esta posición tenemos menos posibilidades de ataque y, por eso, la denominamos posición inferior. Pero ello no significa que las posibilidades de ataque desde esta posición sean nulas.

Subroles asociados al rol de luchador atacante:

- *Ataque directo.* Este subrol es el que toma un luchador desde alguna de las dos posiciones anteriores o bien viene facilitado como consecuencia de un ataque de judo de pie. Un ataque directo tiene la intencionalidad de buscar la victoria por una vía rápida, como estrangular o luxar, o por una vía más lenta, como inmovilizar.

- *Combinar o encadenar.* Esta acción en el judo suelo cobra un significado distinto que en el judo de pie, ya que entendemos que previamente a un ataque directo, como la inmovilización, ha de darse toda una serie de acciones previas (volcar, girar) que coloquen al adversario en situación de espalda contra el suelo. Estas acciones se van desencadenando una detrás de la otra hasta llegar al final, que es conseguir inmovilizar, estrangular o luxar.
- *Flotar.* Una vez se ha conseguido la inmovilización, esta se ha de mantener durante 30" para conseguir la victoria. Todos los gestos que realiza el adversario para salir de la situación de inmovilidad se han de contrarrestar con acciones que los neutralicen. A estas acciones neutralizadoras las llamamos "flotaciones".

Subroles asociados al rol de luchador defensivo:

- *Esquivar.* Se trata de un desplazamiento o una acción que evite la consolidación de una acción atacante.
- *Afrontar.* Esta acción hace referencia al mantenimiento de una posición cerrada que no permite la evolución del ataque (2). Estratégicamente, busca la paralización del combate en

el suelo para volver a comenzar de pie o bien evitar la continuación de un ataque directo del adversario, como *juji gatame*.

- *Intentar salir de una inmovilización.* Se produce cuando un *judoka* que está inmovilizado realiza una serie de acciones para intentar acabar con esta situación para él negativa.
- *Contraatacar.* Esta acción, al igual que en el judo de pie, se da como consecuencia directa de los subroles anteriores, ya que después de rechazar o salir de una posición desventajosa, el luchador puede quedar en una nueva situación que le posibilite un ataque.

— *Red de cambio de subroles.*

El cambio de subrol se puede observar en un solo luchador o en el conjunto del combate.

En referencia a la primera posibilidad, los subroles siempre se excluyen uno al otro; un luchador no puede tener nunca dos subroles a la vez, pero, generalmente, un subrol nos permite llegar a conseguir el siguiente, es decir, secuencialmente uno es consecuencia del otro. Por ejemplo, la combinación es consecuencia del ataque directo y, a su vez, el ataque directo es posible gracias a un agarramiento dominante.

La observación de la globalidad del combate nos permite darnos cuenta de que un subrol de un luchador es consecuencia de un subrol del adversario y de que el entramado del combate es la contraposición de los subroles alcanzados por cada uno de los luchadores.

Código praxémico y código gestémico

Estos dos universales están muy relacionados con el primero (red de comunicación motriz) y su estudio ofrece un nivel importante de complejidad basado en ciencias como la semiótica, lo cual resulta demasiado extenso para que sea abordado en estas líneas. No obstante, pienso que en esta línea podrían surgir investigaciones de un gran valor de cara a entender mejor la lógica interna de estos deportes.

Conclusiones

Los universales ludomotores están fundamentalmente concebidos para ser aplicados a sistemas de juegos o deportes colectivos. Su aplicación a otros sistemas de prácticas descuida aspectos que podrían ser interesantes para el descubrimiento de su lógica interna.

En el caso concreto de las prácticas luctatorias, la aplicación de los universales necesita unas variaciones y matizaciones para que la interpretación del juego sea total y no se descuiden aspectos esenciales. Los aspectos a matizar serían los siguientes:

— De la *red de comunicaciones motrices*, se debería ampliar el concepto de comunicación motriz o interacción motriz, una idea más genérica de comunicación en la que entrase el tipo de comunicación no motriz (gestual y verbal). También sería necesario restringir el término “contracomunicación” a las interacciones de marca exitosas y estudiar todas aquellas comunicaciones que se establecen entre luchadores durante el decurso de los combates.

— La *interacción de marca* no es sólo una forma de conseguir una puntuación

positiva, sino algo que afecta directamente al sistema de puntuaciones. Por tanto, se deberían estudiar, dentro de este universal, aspectos como las violaciones del reglamento, actitudes defensivas...

— Dentro de la *red de roles y subroles*, es necesario hacer una interpretación más extensiva de estos conceptos y, teniendo en cuenta la secuencialización de las acciones, la consecución de un rol-subrol por parte de un luchador comporta la aparición de otro rol-subrol en el otro, y así sucesivamente a lo largo del combate.

Bibliografía

- BAKEMAN, R.; GOTTMAN, J.M. *Observación de la interacción: Introducción al análisis secuencial*, Editores Morata, Madrid, 1989.
- CASTARLENAS, J. LL.; GARCÍA-FOJEDA, A. “Del juego luctatorio a los deportes de combate”, capítulo V: Deportes individuales, de *Programas y contenidos de la educación física en BUP y FP*, Paidotribo, Barcelona, 1988.
- CASTARLENAS, J. LL. “Esports de combat i lluita: aproximació conceptual i pedagògica”, *Apunts d'educació física*, núm. 23, 1990.
- CASTARLENAS, J. LL. Y COL. *Anàlisi de la distribució del temps en el combat de judo. Campionat del món 1991*, INEFC-Lleida, 1992. Trabajo de investigación inédito.
- CECCHINI ESTRADA, J. A. *El judo y su razón kinan-*

tropométrica, GH Editores, Gijón, 1989.

KOLICHKINE, A. *Judo: nueva didáctica*, Paidotribo, Barcelona, 1989.

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

LAGARDERA, F. *Apuntes de la asignatura: Teoría de la actividad física*, INEFC-Lleida, 1989. Trabajo no editado.

PARLEBAS, P. *Thèse pour le doctorat d'état en lettres et sciences humaines. Psychologie sociale et théorie des jeux. Etude de certains jeux sportifs*, París, 1987.

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

PARLEBAS, P. *Perspectivas para una educación física moderna*, UNISPORT, Málaga, 1987.

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

WATZLAWICK, P. Y OTROS. *Teoría de la comunicación humana*, Herder, Barcelona, 1987.

VIAL P. Y COL. *Le judo: evolution de la compétition*, Ed. Vigot, París, 1978.

Fotos: Maurici Casasayas

Notas

- (1) Si un luchador va ganando puede utilizar como estrategia defensiva situarse cerca de la zona de peligro, y hacer un falso ataque saliendo de la zona de combate. Esto le permitiría hacer pasar unos segundos.

ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE COMPETICIÓN Y PARTICIPACIÓN SIMULTÁNEA

Pere Lavega Burgués
*Profesor de Juegos aplicados a la educación física
y el deporte, Profesor de Juegos y Deportes
populares, INEFC-Lleida*

Resumen

El presente artículo pretende ayudar a clarificar la especificidad de un conjunto de manifestaciones lúdico-práxicas. En este sentido se aplican algunos universales propuestos por el doctor P. Parlebas como la red de comunicaciones motrices, la red de cambios de rol, la red de interacción de marca y el sistema de puntuación.

Se ha observado la necesidad de ampliar, modificar o matizar la utilización de los universales mencionados para poder tratar más completamente la estructura íntera de los juegos tradicionales de competición y participación simultánea.

Como conclusión final, podemos decir que el estudio praxiológico de los juegos tradicionales aporta muchas bases objetivas al profesional de la docencia

y de la recreación (para saber qué tipo de motricidad está potenciando en cada momento y qué se puede esperar de la practicidad propuesta) como para no dejar de lado la investigación en este ámbito de conocimiento.

Palabras clave: juego tradicional, praxiología, educación, recreación.

Introducción

El universo que constituyen los juegos tradicionales es tan heterogéneo como extenso. Estas prácticas, desde siempre, se han convertido en acompañantes solidarias de la cultura humana, proliferando de manera polivalente entre las diferentes etnias.

El carácter polisémico, ambivalente y versátil del juego ha motivado un número considerable de estudios procedentes de distintas áreas del conocimiento: la filosofía, la historia, la sociología, la pedagogía, la antropología, la etología, la psicología, las ciencias exactas, el derecho y, ciertamente, otras aproximaciones han sido conscientes de la importancia de la realidad lúdica y han contribuido al conocimiento pluridisciplinar del fenómeno lúdico. Prestigiosos autores, reconociendo la importancia del juego en el ser humano, han aportado numerosos estudios (Huizinga, Wallon, Caillois, Winnicott, Piaget, Culin, Ommo Gruppe, Popplow, Carl Diem, Cagigal, T. Orlick, Imeroni, Blanchard y Cheska, G. Robles, R. Renson, Gillmeister, Rodrigo Caro son ejemplos del listado polivalente de intelectuales del juego).

En el terreno de la educación física y el deporte, el juego (motor), aunque ha pasado por etapas muy distintas, también ha sido uno de los principales centros de interés. Las situaciones lúdicas, escenarios privilegiados de las acciones, cautivan el deseo de jugar, y los espectadores a menudo se transforman en actores protagonistas del juego. Muy acertadamente, A. Imeroni (1989) manifiesta la necesidad de referirse al juego cuando se habla de educación física, y también hacer alusión a la educación física cuando se estudia el juego, ya que son un binomio inseparable.

A pesar de ser conscientes del potencial de intereses que suscita el juego (motor) en el profesional de la educación física y el deporte, son prácticamente anecdóticos los estudios praxio-



lógicos que se han realizado sobre la ludomotricidad. La mayoría de intentos se fundamentan en rasgos formales, superficiales, que, al no ser pertinentes, no aportan argumentaciones rigurosas que favorezcan el conocimiento de la especificidad que caracteriza a estas prácticas. En este sentido, el profesor P. Parlebas (1981) es uno de los pocos autores que estudia el juego motor a partir de elementos estructurales, inherentes a lo que él denomina lógica interna.

En el presente artículo intentaremos presentar datos que contribuyan a conocer mejor el funcionamiento interno de un grupo de manifestaciones lúdico-prácticas, a partir de la aplicación de algunos modelos operativos "universales" que ideó el profesor Parlebas. En los casos en los que se crea oportuno ampliar o matizar la aplicación de los universales a determinadas prácticas, se sugerirán nuevas ideas.

Los universales que se quieren utilizar en el presente estudio son los siguientes: la red de comunicaciones motrices, la red de cambios de rol, la red de interacción de marca y el sistema de puntuación. La aplicación de los otros universales (red de cambios de subroles, código gestémico, código praxémico) supondría un estudio mucho más profundo y extenso del que se puede presentar en este artículo.

Elección de una muestra de juegos tradicionales para el estudio praxiológico

Considerando que el universo lúdico es muy polivalente, hemos escogido unos cuantos juegos tradicionales colectivos y de competición. Sabemos que, para tener una representación completa de esta categoría, se debería realizar un estudio más exhaustivo del que aquí anunciamos, aunque los juegos escogidos nos pueden orientar para comprender una buena parte de prácticas ludomotrices que estarían incluidas en este grupo.

El juego tradicional, realidad compleja que presume de resistirse a estar enmarcado en una categorización definitiva (la ambivalencia lúdica contempla tal cantidad de elementos objetivos, subjetivos, cuantitativos y cualitativos que cualquier taxonomía o explicación sobre este fenómeno sólo puede captar una parte de la realidad lúdica), queda mejor delimitado al introducir el rasgo "competición". Este primer nivel de concreción no es suficiente; el agón ludomotor, disfrutando de su condición polivalente, nos pide una visión heterogénea que tampoco se ve conciliada con la simple inclusión de los rasgos "cooperación" y/o "oposición".

Si es cierto que los deportes de masas tienen una estructura de duelo de suma nula, entendida como un enfrentamiento de dos partes —individuales o colectivas— en el cual la suma algebraica de los que compiten es igual a cero, de manera que el éxito de una parte origina el fracaso del contrario (Parlebas, 1981), esto no se corresponde con todos los juegos tradicionales competitivos y de participación simultánea.

El duelo simétrico, representante inmanente de los deportes, no siempre se manifiesta en los juegos tradicionales. Los efectivos de las partes que rivalizan pueden ser desiguales, de manera que la victoria de un jugador puede determinar la derrota del otro, pero, a la vez, la indiferencia del resto de participantes que no han intervenido en una determinada secuencia de juego (tula, pies quietos...). La antítesis también puede parecer contradictoria cuando no se garantiza una misma y continuada relación con los otros jugadores, pudiendo ser compañeros y/o adversarios (pelota sentada, juego de los paquetes...). Estos rasgos inmanentes al funcionamiento interno de las prácticas ludomotrices nos inspiran una categorización más plural que nos permita dirigirnos con más coherencia a los distintos juegos tradicionales competitivos de participación simultánea.



Hemos establecido cinco categorías, las cuales pasamos a explicar con el ejemplo de algunos juegos para cada grupo (somos conscientes de que los juegos aludidos pueden recibir otros nombres y variantes en sus modalidades de ejecución. Nuestro propósito es referenciar brevemente algunos ejemplos lúdicos con la intención de tener suficientes informaciones para realizar y entender el presente estudio.)

Uno contra uno

— *Pulso gitano*. Cogidos de una mano, y teniendo un pie en contacto con el del rival, que no se puede mover, se intenta desequilibrar al adversario.

— *La sombra*. Un jugador persigue la sombra de su contrario, intentando mantener en todo momento la misma distancia. Cuando les parece oportuno, cambian las funciones.

— *La indiaca*. Separados por una red, se ha de golpear la indiaca con cualquier parte del cuerpo para hacerla caer en el campo contrario.

Uno contra todos

— *Tula (Tocar y parar)*. Un jugador persigue a los demás y, cuando toca a alguno de los que huyen, se intercambian las funciones.

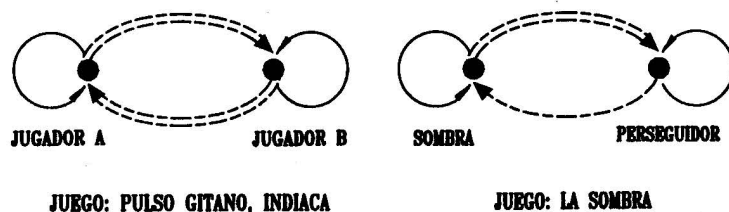


Figura 1.

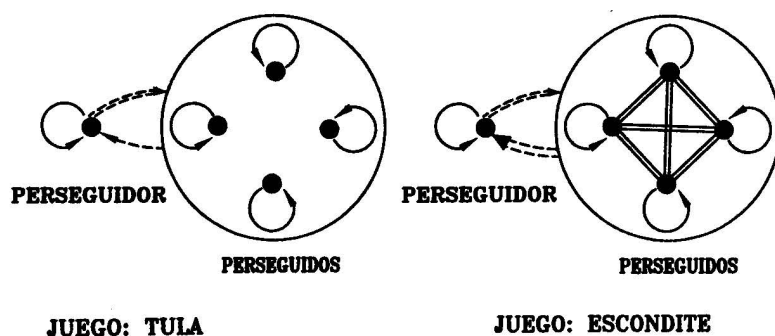


Figura 2.

— *Escondite (bote)*. Un jugador se coloca en una zona con los ojos tapados mientras los demás se esconden. Acto seguido, intenta buscarlos y, cuando los ve, dice su nombre desde la zona de vigilancia. Los aludidos salen del juego. En caso de que un jugador llegue a la zona del vigilante sin ser nombrado, puede salvar a todos los otros jugadores, si dice sus nombres; entonces el juego vuelve a empezar. Si esto no sucede, el primer jugador descubierto hace de vigilante en la siguiente partida.

Uno contra todos-todos contra uno

— *La cadena*. Un jugador persigue a los otros; cuando toca a alguien, los dos se han de coger de una mano y perseguir a otro hasta que todos estén atrapados.

— *Pelota cazadora*. Uno persigue con una pelota a los demás; cuando, al lanzar la pelota, toca el cuerpo de algún contrario, éste pasa a ser compañero y le ayuda a tocar a otro. Este proceso continúa hasta que se ha tocado a todos los participantes.

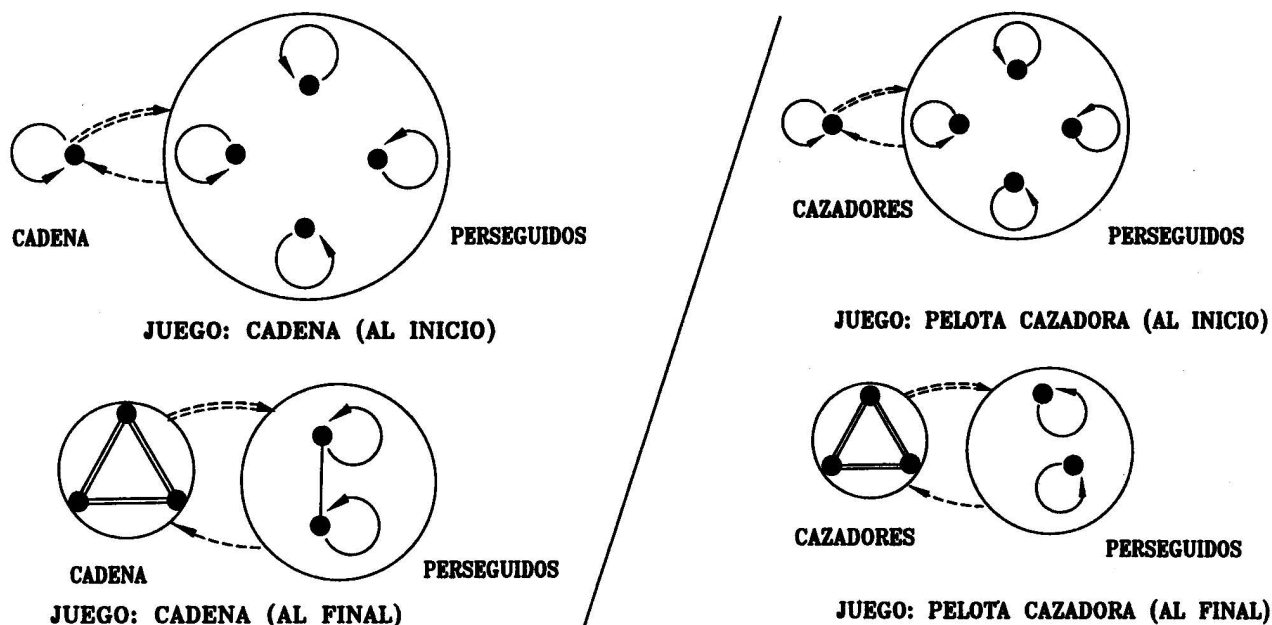


Figura 3.

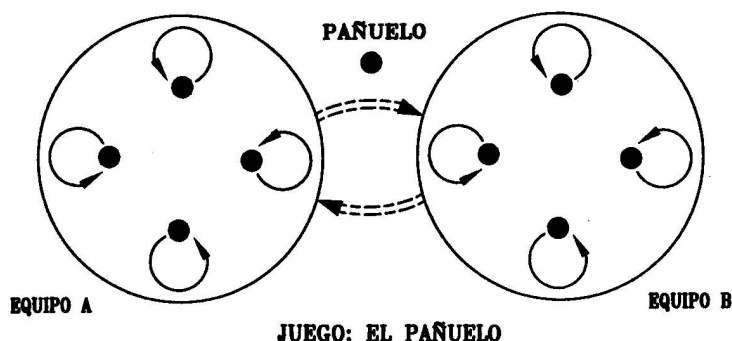


Figura 4.

Varios contra varios

Con representantes individuales en los enfrentamientos

— *El pañuelo*. Dos equipos en un extremo opuesto numeran a sus jugadores. En el medio, un participante aguanta un pañuelo y dice un número. Cada vez salen

— *Policías y ladrones*. Los policías intentan hacer prisioneros a los ladrones. Cada ladrón capturado va a la cárcel (zona determinada) y allí forma una cadena con los otros ladrones prisioneros. Si un compañero libre los toca, quedan todos en libertad.

Estudio de la red de comunicaciones motrices

Uno contra uno

Todos los jugadores pertenecen a una red 2-exclusiva de jugadores, estable.

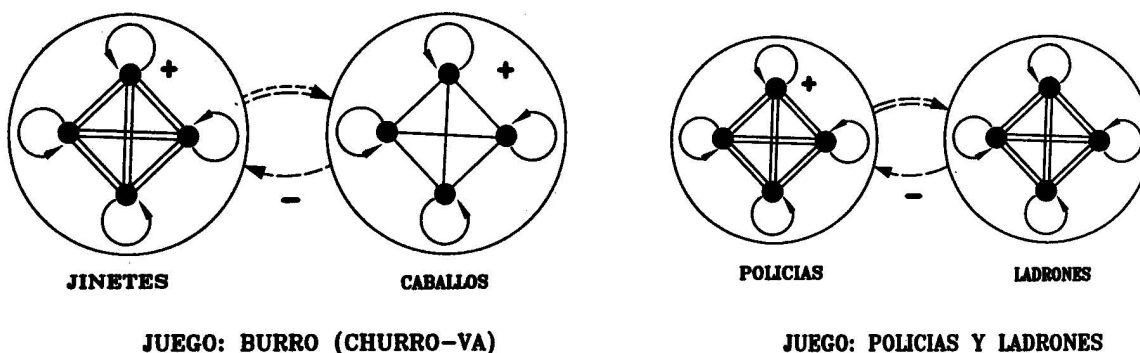


Figura 5.

los rivales aludidos, disputándose el pañuelo. El que pierde queda eliminado y su número lo coge un compañero vivo.

Con enfrentamientos colectivos

— *Burro (Churro-va)*. Un equipo hace de caballo, situando a sus miembros en fila, con los cuerpos flexionados; el primero se apoya en la pared. Los contrarios sucesivamente saltan sobre los caballos. Si los caballos resisten y adivinan una pregunta de tres opciones (churro, media manga, manga entera) o los jinetes caen, se cambian las funciones. Si no adivinan la respuesta o no resisten los saltos, continúan en los mismos papeles.

Todos contra todos

— *Los paquetes*. Todos los participantes se mueven y a la señal se han de agrupar con el número de personas que se indique.

— *Arrancar colas*. Todos los jugadores llevan un pañuelo en la espalda, colgando de los pantalones, e intentan robar el de los otros participantes. El jugador que se queda sin pañuelo ha de ir a robar el de algún adversario.

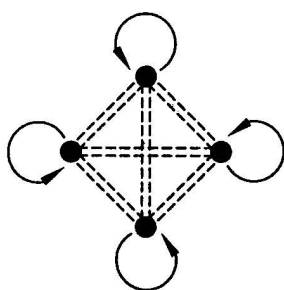
— *Pelota sentada*. El jugador que tenga una pelota, si la pasa sin botar a otro, le obliga a sentarse, mientras que si la pasa con bote, no le sucede nada. Si uno

de los sentados intercepta la pelota, vuelve a levantarse.

— *Pies quietos (El sobre)*. Se lanza la pelota al aire y se menciona el nombre de alguno de los participantes. Este ha de coger la pelota y decir: "pies quietos", momento en el que todos se paran. Entonces, con tres pasos, se puede acercar a un contrario y tratar de tocarlo con la pelota. El que falla acumula un punto negativo, hasta que se llega al máximo de acumulaciones negativas, en que queda eliminado.

Uno contra todos

En este grupo encontramos dos categorías: red de comunicación motriz 2-



JUEGO: ARRANCA-COLAS
JUEGO: PIES QUIETOS

Figura 6.

exclusiva inestable permutante (tula) y red 2-exclusiva inestable fluctuante (escondite), pues en cualquier momento se puede producir una situación fortuita en la que algún compañero salve a los capturados.

No se podría decir que es exclusivo de un equipo o de jugadores, pues en una parte el representado es un único jugador, pero en la otra son unos cuantos los que se oponen (ver figura 2).

Uno contra todos-todos contra uno

Los dos juegos pertenecen a una red 2-exclusiva inestable convergente. Sólo matizar que, en el caso de la cadena, los que huyen podrían colaborar sutilmente entre ellos, acordando ocupar el espacio de forma que pudiesen despistar a los perseguidores. También se contemplaría una oposición más intensa si pudiesen romper la cadena; de no ser posible, sólo se dedican a huir. Las colaboraciones de los componentes de la cadena sí que son muy interesantes, puesto que determinan la actuación de sus compañeros (poder tocar a alguien, romperse la cadena...).

En el caso de la pelota cazadora, si los perseguidos pudiesen interceptar la pelota, también tendrían una oposición más intensa que si sólo se limitan a huir (ver figura 3).

Varios contra varios

Con enfrentamientos individuales

El pañuelo pertenece a una red 2-exclusiva de equipos, estable, de duelo simé-

trico. En el caso del pañuelo, no existe la posibilidad de interactuar positivamente con los compañeros (ver figura 4).

Con enfrentamientos colectivos

Los dos juegos (burro, policías y ladrones) pertenecen a la red 2-exclusiva de equipos estable, de duelo disimétrico, pues los equipos que se enfrentan no tienen los mismos efectivos. En el caso del burro, si se produce algún cambio de rol, es permutante. La colaboración entre jinetes puede ser muy relevante en el sentido de que la actuación de uno puede condicionar y determinar la de los otros compañeros (saltar encima de un compañero, cogerlo...); en cambio, la intervención de los caballos está condicionada fundamentalmente por el peso que cada uno sea capaz de aguantar.

En el juego de policías y ladrones, ambos equipos pueden colaborar estrechamente en las acciones (los policías, repartiendo tareas y ayudas, los ladro-

nes, salvando a los capturados). (Ver figura 5).

Todos contra todos

En este grupo las redes de comunicación motriz tienen características distintas. El juego de los paquetes y el juego de la pelota sentada se corresponden con una red ambivalente inestable y fluctuante, puesto que en cualquier momento del juego se puede ir a favor y/o en contra de los demás y adoptar uno u otro rol, sin seguir ninguna secuencia lógica.

El juego de los paquetes origina acciones de oposición y colaboración poco intensas sobre la interacción de los demás, ya que únicamente supone buscar el coincidir o no en un mismo lugar con los demás.

La pelota sentada suscita interacciones intensas de comunicación y contracomunicación con los demás (tirar la pelota, pasarla). (Ver figura 8).

Los juegos arrancar colas y pies quietos pertenecen a una red n-exclusiva esta-



LUCHADOR

JUEGO: PULSO GITANO

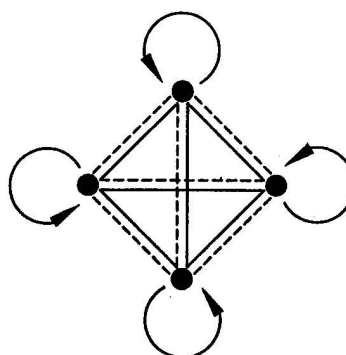


SOMBRA

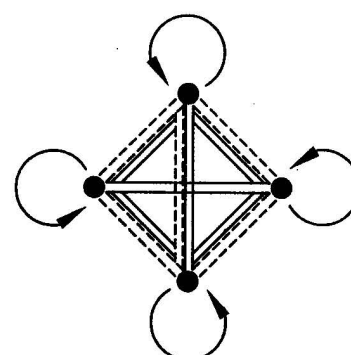
PERSEGUIDO

JUEGO: LA SOMBRA

Figura 7.



JUEGO: LOS PAQUETES



JUEGO: PELOTA SENTADA

Figura 8.

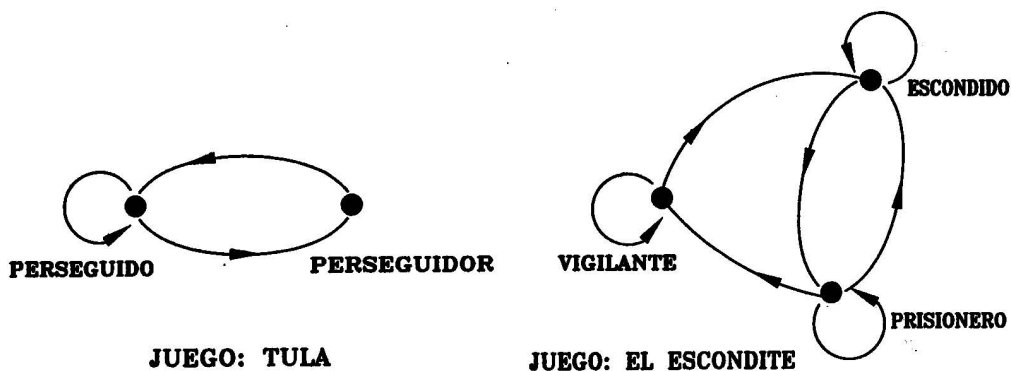


Figura 9.

ble, de duelo simétrico, en la que todos parten de las mismas condiciones estatutarias. Las interacciones de oposición también son muy intensas. En principio no hay colaboración (ver figura 6).

Uno contra todos-todos contra uno

La cadena es un juego que suscita dos roles: perseguidor y perseguidos, posibilitando intercambio y mantenimiento de los roles (ver figura 10).

Varios contra varios

El pañuelo ofrece cuatro roles: el que aguanta el pañuelo, el que está en casa, el que sale y lleva el pañuelo (perseguido), el que sale y persigue al del

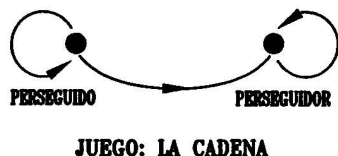


Figura 10.

El sistema de roles

Uno contra uno

En el juego del pulso gitano sólo hay un rol permanente: el luchador, mientras que en el juego de la sombra diferenciamos los roles de huir y sombra, roles que se pueden intercambiar (ver figura 7).

Uno contra todos

En el juego de tula distinguimos dos roles: perseguido y perseguidor. Remarcar que el rol de perseguido, al desarrollarse por varias personas a la vez, posibilita que se pueda conservar en distintas secuencias de la práctica. El escondite incluye los roles de vigilante, escondido y prisionero (ver figura 9).

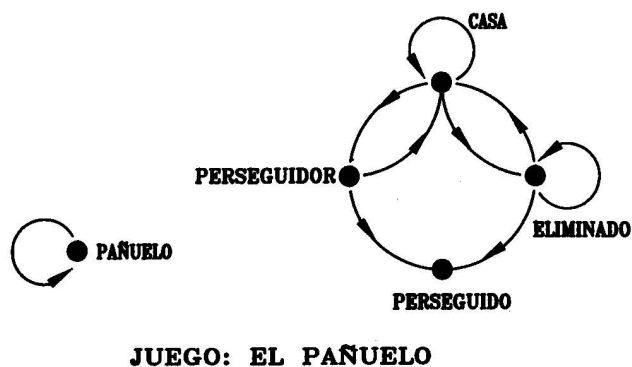


Figura 11.

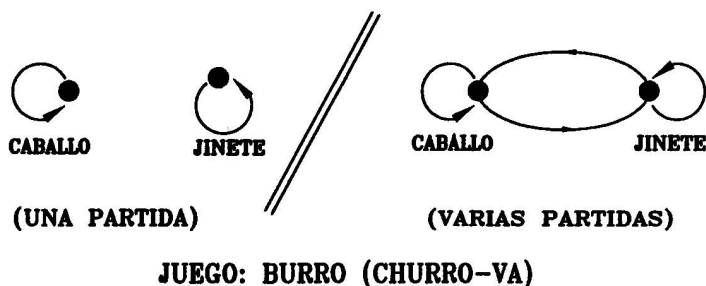
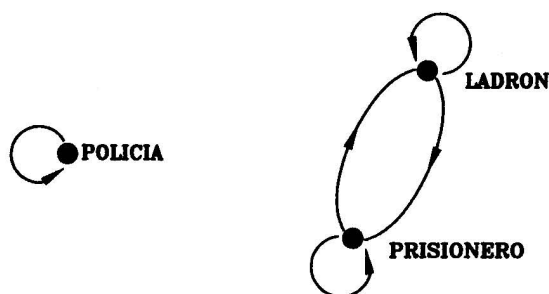
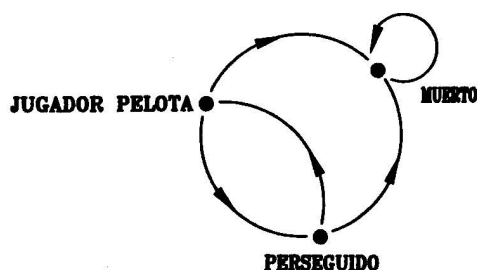


Figura 12.



JUEGO: POLICIAS Y LADRONES

Figura 13.



JUEGO: PIES QUIETOS

Figura 14.

pañuelo (perseguidor) y el eliminado. Los roles de perseguido y perseguidor no se pueden conservar sin antes pasar por otra función (ver figura 11). El burro incluye los roles de caballo y de jinete. Significar que, si sólo se contempla una partida, entonces no hay cambio de rol, mientras que si se tienen

presentes varias partidas, este cambio es posible (ver figura 12). Los policías y ladrones incluyen los roles de policía, ladrón y prisioneros. Los cambios de rol únicamente se pueden hacer entre los dos últimos, a no ser que se tengan en cuenta varias partidas (ver figura 13).

Todos contra todos

El juego de pies quietos presenta tres roles: jugador con pelota, perseguido y eliminado (ver figura 14).

Los otros tres juegos presentan la misma red, a pesar de ser diferentes los roles. El juego de los paquetes incluye el de paquete y solitario; el juego de arrancar colas, el de jugador con cola y el de sin cola; y el juego de pelota sentada, el de jugador vivo y el de jugador sentado (ver figura 15).

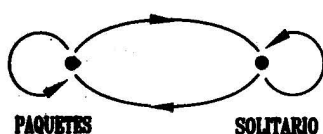
En este último caso, si se tuviesen en cuenta las acciones que se pueden hacer cuando se tiene o no se tiene el móvil, se podría aplicar una visión dinámica del rol (podría corresponder en parte con el rol estratégico ideado por el profesor Hernández Moreno, 1987), diferenciando los roles de jugador vivo con pelota, jugador vivo sin pelota, sentado con pelota y sentado sin pelota.

La red de interacción de marca

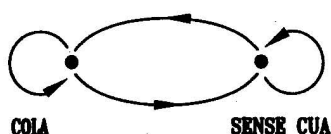
La mayoría de los juegos estudiados se corresponden con una red de interacción de marca exclusivamente antagónica, pues las acciones que determinan el éxito o el fracaso en el juego se hacen sobre los adversarios (pulso gitano, sombra, tula, cadena, pañuelo, burro, arrancar colas).

Los juegos que incluyen el rol de prisionero y que permiten su liberación pertenecen a una red de interacción de marca mixta exclusiva (el escondite, policías y ladrones).

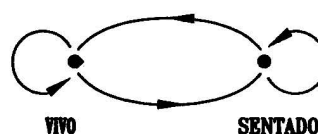
Sólo el juego de los paquetes y el de pelota sentada ofrecen una red de interacción de marca mixta de tipo ambivalente.



JUEGO: PAQUETES

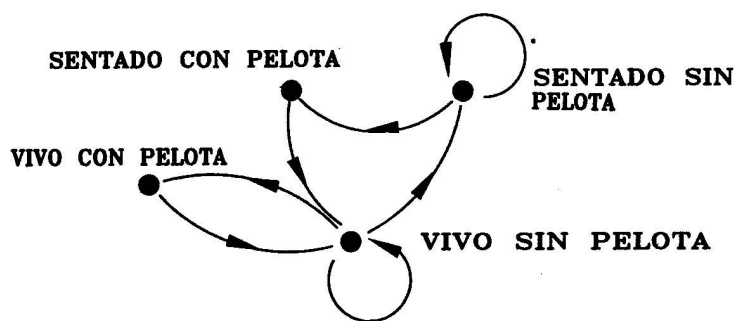


JUEGO: ARRANCA-COLAS



JUEGO: PELOTA SENTADA

Figura 15.



JUEGO: PELOTA SENTADA

Figura 16.

El sistema de puntuación o tanteo

El carácter espontáneo, contractual y flexible de la mayoría de los juegos tradicionales hace que su desarrollo esté supeditado a factores motivacionales como la diversión, la distracción, en definitiva, las ganas de pasarlo bien durante un rato de ocio.

En el caso de muchos juegos de niños nos encontramos ante manifestaciones poco reglamentadas en las que el sistema de puntuación o tanteo no está claramente determinado. En muchos casos, la puntuación o tanteo se tiene presente en momentos sincrónicos (en un momento determinado el que persigue consigue atrapar y gana, el que se escapa también gana, el que es tocado o no puede atrapar, pierde), de forma que, intermitentemente, todos tienen oportunidades muy puntuales de ir ganando o perdiendo. Solamente se sabría con claridad quién pierde en los juegos en los que se puede estar eliminado y apartado de su práctica hasta la partida siguiente.

Por otra parte, la convención lúdica hace que el acuerdo pueda establecerse para conseguir un número determinado de éxitos. En este caso, estaríamos ante un juego con sistema de puntuación límite (en el caso de la cadena, tocar a todos los adversarios; en el juego de policías y ladrones, capturar a todos los prisioneros...). A pesar de

ello, como las partidas se repiten sin pausa hasta que la motivación de los jugadores u otros imperativos obliguen a parar la práctica, es un aspecto que no tiene demasiado sentido en estos juegos poco codificados.

En los casos en los que se no acuerda nada sobre el sistema de puntuación final que origina la victoria y se pueda jugar hasta que el adulto o el tiempo disponible detenga el juego, nos acercaríamos a un sistema de tanteo de tiempo límite, aunque los jugadores no podrían saber con exactitud cuál ha sido el resultado de cada participante, ya que no son registros que se anoten continuamente.



Según esto, podríamos aseverar que muchos juegos tradicionales al no tener resultado, no presentan una interacción de marca que se pueda numerar y, por tanto, no contemplan una puntuación final que permita resumir cómo ha evolucionado el enfrentamiento lúdico. Desde este punto de vista, Parlebas (1981) expresa que son juegos que se corresponden con un grado cero en el sistema de resultados.

Conclusiones

Al aplicar algunos modelos operativos (universales) a los juegos tradicionales colectivos de competición, se observa que en algunos casos se debería ampliar, modificar o matizar su utilización.

En la red de comunicaciones motrices, sería necesario advertir que la visión completa de algunos juegos se ha de hacer teniendo en cuenta varias partidas, en las que se puedan dar cambios en los papeles adoptados (por ejemplo, en el juego de policías y ladrones, los policías en la siguiente partida pasan a ser ladrones y los ladrones, a ser policías). También se sugiere diferenciar el nivel de interacción cuando se puede interactuar intensamente con los demás, de los casos en los que los jugadores se limitan únicamente a huir

o a no poder contactar con los adversarios.

La mayoría de los juegos estudiados guardan bastantes similitudes entre sus correspondientes redes de cambios de rol, predominando el número de dos roles. En juegos en los que se manipula un móvil, se propone utilizar una concepción más dinámica que el rol reglamentario, y así servirse del rol estratégico (por ejemplo, en el caso de la pelota sentada).

Un alto porcentaje de los juegos analizados se corresponde con una red de interacción de marca antagónica. Los juegos que permiten salvar a los compañeros ofrecen una red mixta exclusiva. Sólo en los casos en los que cada uno vaya por libre, como son los juegos de todos contra todos, se pueden observar redes mixtas de carácter ambivalente.

Muchos juegos tradicionales no tienen establecido un sistema de resultados que pueda resumir lo que ha sucedido en el enfrentamiento lúdico. Sólo algunas prácticas ludomotrices muy reglamentadas tienen previsto un posible sistema de tanteo. Por tanto, en estas manifestaciones que obedecen a aspectos contractuales de carácter motivacional o de disponibilidad temporal, resulta difícil hablar con autoridad de la presencia de algún sistema de tanteo. A pesar de ello, se podrían encontrar acercamientos a sistemas de tanteo de puntuación límite (cadena, pelota cazadora...) o de tiempo límite (hasta que se cansen los jugadores, pero sin tener un detalle minucioso del éxito de cada participante en las diferentes partidas, pues no se anotan los resultados parciales).

La aplicación de los universales ludomotores facilita la comprensión de una buena parte de la especificidad implícita en los juegos tradicionales. La utilización de los mencionados modelos operativos nos acerca al estudio de las manifestaciones lúdicas con más coherencia, rigor y objetividad, circunstan-

cia claramente beneficiosa cuando se pretende huir de las acostumbradas especulaciones gratuitas que rodean las valoraciones sobre el juego motor y, en general, sobre la educación física y el deporte.

El análisis praxiológico de los juegos tradicionales impulsa a inminentes aplicaciones en los distintos ámbitos de actuación en los que la ludomotricidad puede ser protagonista.

Al profesional de la docencia le aporta valiosas informaciones para saber qué tipo de motricidad está educando y potenciando. Al conocer la estructura interna de los juegos tradicionales, se garantiza una mejor elección de prácticas polivalentes y no homogéneas, complementarias y no repetitivas; consideración de remarcada importancia si pensamos que muchas de las situaciones ludomotrices competitivas que se acostumbran a presentar en entornos educativos sólo se corresponden con la estructura de duelo simétrico de los deportes de equipo, aspecto que se podría complementar, ya que observamos que la utilización de los juegos tradicionales posibilita enfrentamientos con la presencia de otras estructuras — uno contra todos, todos contra todos, todos contra uno, etc.

También se debería tener en cuenta que toda práctica ludomotriz que descansa en una estructura de duelo, aunque sea un juego abierto, presentado con parámetros flexibles, promueve un clima de afectividad solidario menos acentuado que el ambiente que se consigue en las situaciones de juego tradicional de cooperación y/o competitivo (en estas últimas situaciones es más probable que ningún jugador se sienta marginado y que, en definitiva, todos los participantes vivan la experiencia habiendo disfrutado de la victoria, del protagonismo y del placer de deleitar). Esta reflexión se debería tener presente tanto cuando se persiguen objetivos educativos como cuando se está interviniendo en orientaciones más recrea-

tivas (movimientos de animación, centros recreativos, etc.)

En el terreno más próximo a los deportes de masas, la praxiología también contribuye a saber qué estructura interna dinamizan las prácticas deportivas y, por tanto, qué situaciones ludomotrices pueden ser las más favorables en la iniciación deportiva o, incluso, en la práctica del deporte de élite (no es nada extraño oír opiniones favorables provenientes de entrenadores de renombre, cuando significan la utilidad de las situaciones lúdicas en algunas sesiones de entrenamiento).

Siendo conscientes de las ventajas que puede aportar la praxiología para la maduración y mejora de la educación física y el deporte, en todos sus ámbitos de incidencia, pensamos que es necesario seguir avanzando en este terreno aún poco abonado, aportando estudios e investigaciones que complementen las iniciativas ya empezadas.

Bibliografía

- GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO INEFC-LLEIDA. *Necessitat d'una disciplina praxiològica pel coneixement de les accions esportives, expressives i lúdiques*, INEFC-Lleida, 1992.
- GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO INEFC-LLEIDA. *Cap a una construcció d'una disciplina praxiològica que acolleixi i estudiï la diversitat de pràctiques corporals i esportives existents*, INEFC-Lleida, 1992.
- GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO INEFC-LLEIDA. *Estudi praxiològic de les pràctiques esportives, expressives, lúdico-recreatives*. INEFC-Lleida, 1992.
- HERNÁNDEZ MORENO. *Estudio sobre el análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universidad de Barcelona, 1987. Tesis doctoral.
- IMERONI, A. "El juego como medio educativo", *Revista de Educación física*, núm. 25, 1989, pp. 5-12.
- LAVEGA, P. "Apunts de jocs aplicats a l'E.F.", INEFC-Lleida, 1992. Inéditos.
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.

ADAPTACIÓN DEL ANÁLISIS FUNCIONAL SOCIOMOTOR (DE P. PARLEBAS) AL ESTUDIO DE LAS DANZAS TRADICIONALES DE PALOS Y ESPADAS DE LOS MONEGROS. ANÁLISIS DE LA DANZA “LA HOJITA DEL PINO”

Carlos Plana Galindo,
Escuela Universitaria de Formación de
Profesorado de EGB,
Universidad de Zaragoza.

Resumen

El artículo pretende aplicar los modelos operativos (Universales) que P. Parlebas diseñó para el estudio de la lógica interna de los juegos deportivos a las danzas tradicionales de palos y espadas.

Dicha aplicación supone que algunos elementos mantengan su estructura aportando información nueva sobre la danza que analizan y que en otros sea necesaria la adaptación para conseguir que sus parámetros justifiquen el objetivo planteado.

Se pone de relieve el intento por comprender la estructura interna que caracteriza a la mayor parte de las actividades sociomotrices cooperativas con soporte musical, aspecto que en los estudios hasta ahora realizados no se ha tenido en consideración.

La aplicación de nuevos parámetros de análisis de la lógica interna en el estudio de las danzas puede ayudar al profesional de la Educación Física a conocer mejor este tipo de contenidos y como consecuencia a utilizarlos más adecuadamente en el proceso de la acción docente.

Palabras clave: praxiología, danzas tradicionales, sociomotricidad.

Prólogo

Las actividades expresivas, elementos constitutivos de la educación física, encuentran en las danzas un soporte mediador privilegiado para conseguir sus objetivos.

Hasta hace poco tiempo, eran contados los profesores que introducían la expresión en las clases de educación física por motivos diversos entre los que destacamos el desconocimiento de su dimensión educativa.

Hoy en día el área de expresión se ve plasmada en la mayoría de las programaciones muy posiblemente por las siguientes razones:

1. Nivel de desarrollo de las capacidades físicas resultantes (en especial de la coordinación, el equilibrio y la agilidad).
2. Herramienta insustituible para el trabajo del ritmo, y muy especialmente de la capacidad rítmica con soporte musical.
3. Como centro de interés que aproxima al alumno al conocimiento de las tradiciones y cultura de su territorio.



4. Importantes tests que valoran el dominio corporal, la lateralidad, la capacidad expresiva y de comunicación no verbal, etc.
5. Como alternativa a las otras áreas de la educación física en las que la fuerza, la velocidad y la resistencia son sinónimos de máxima admiración, cerrando la puerta del éxito a otro tipo de capacidades más cualitativas que se desarrollan en el aprendizaje de las danzas.

Precisamente este artículo pretende esclarecer la carga educacional y motriz que llevan implícitas las danzas a partir de un acercamiento al análisis interno de las danzas de palos y espadas.

Introducción

El análisis funcional sociomotor fue ideado por el Doctor P. Parlebas para facilitar el estudio de la lógica interna de los juegos deportivos tradicionales y su comprensión desde el punto de vista motor respecto a otras prácticas mucho más rígidas, como son los juegos deportivos institucionalizados (deportes). Ello ha sido posible gracias al uso de los Universales, que permiten vislumbrar las estructuras subyacentes en este tipo de actividades.

Considerando los precedentes anteriores y sirviéndome del conocimiento de las danzas de palos y espadas que se desarrollan durante las fiestas patronales de muchos pueblos de Monegros (desgraciadamente en otros se han perdido), se intentará aplicar los Universales Ludomotores al estudio de este tipo de danzas, siempre que sea posible, proponiendo en determinadas ocasiones algunas adaptaciones.

Para concretar más los datos del estudio y dado que, aunque formen un grupo bastante homogéneo, la idiosincrasia de cada uno de los pueblos que mantienen esta tradición se refleja en la misma con matices marcadamente



caracterizadores, lo centraremos en el estudio de una danza titulada “La hojita del pino”, perteneciente al Dance de Sena (Huesca).

El objeto de este trabajo no pretende aplicar rigurosamente el análisis sociomotor al estudio de cualquier actividad motriz —piénsese que los modelos operativos (Universales) fueron ideados para la comprensión de la lógica interna de los juegos deportivos (parcela muy concreta de la motricidad humana)—, sino que es un intento de profundizar y comprender la estructura interna que caracteriza a la mayoría de las actividades sociomotrices cooperativas que se sirven de algún soporte musical, como son las danzas (danzas de palos y espadas).

Este tipo de manifestaciones, espejo de la cultura de las personas que las practican, son escenarios privilegiados de la práctica lúdica de la actividad física más allá de los condicionamientos espacio-temporales que imperan cada día más en nuestra sociedad. Y, paradójicamente, sólo han sido abordadas en estudios meramente descriptivos, en los que se olvida la comprensión praxiológica que genera la interacción de sus elementos pertinentes.

Características generales de las danzas

Se trata de unas danzas rituales que suelen ir acompañadas de una breve representación teatral. Aunque hoy toda esta manifestación tiene un claro componente religioso (representa las luchas entre moros y cristianos, con la supuesta victoria de los segundos y la conversión al cristianismo de los primeros), parecen ser anteriores al cristianismo, quedando asimiladas a éste como muchos otros ritos paganos que también han pervivido gracias a la Iglesia.

En concreto, el Dance de Sena se realiza durante la primera semana de octubre (venerando a los patronos ángel Custodio y virgen del Rosario). Las danzas son ejecutadas por un total de 16 hombres (danzantes) y 4 niños (volantes). Se baila al son de la gaita aragonesa, y la percusión de la música es ejecutada por los mismos danzantes al golpear entre sí los palos y/o las espadas.

La vestimenta de los danzantes se compone de calzón, camisa blanca, cinto, pañuelo al cuello, medias y alpargatas miñoneras. Además, llevan dos cintas de hombro a cadera contraria que se entrecruzan en el pecho y la espalda. A la altura de los gemelos se colocan las

“camadas”, que son trozos de tela con cascabeles cosidos que producen un sonido rítmico al bailar. Los volantes visten igual que los danzantes excepto en lo referente al calzón, que es sustituido por una enagua blanca.

Las danzas que se ejecutan (en Sena un total de 19) pueden clasificarse en tres grupos: las solamente bailadas (2), las de pasacalle (6) y las de romper cuadros (11). Para realizar el análisis vamos a centrarnos en una tipo “romper cuadros” titulada “La hojita del pino”.

Análisis sociomotor

Consideraciones generales

Los Universales Ludomotores son “modelos operativos portadores de la lógica interna de todo juego deportivo y que representan las estructuras de base de su funcionamiento” (Parlebas, 1988). En este estudio intentamos observarlos también en las actividades rítmicas con soporte musical y carácter lúdico.

Las interacciones motrices que se observan en las danzas se establecen en base a dos niveles:

- a) La interacción de todo el grupo entre sí atendiendo al unísono a la melodía y al ritmo musical y manteniendo estrechamente las relaciones espaciales que determinan la formación de distintas figuras a lo largo de la ejecución. Este tipo de interacción, aunque tiene su importancia, no caracteriza de forma relevante la actividad en sí misma.

Por lo tanto, para realizar el análisis partiremos de un tipo de relación que se establece y que es mucho más específico y directo:

- b) Las interacciones puntuales y concretas que se establecen al relacionarse los danzantes y volantes entre sí mediante los palos y las espadas. Como ya he apuntado, es una relación mucho más discriminatória y

fácil de seguir en la ejecución de cada danza. La tomaremos, pues, como referencia en todo el análisis.

Análisis y adaptación de los Universales al estudio de las danzas

Red de comunicación y contracomunicación motriz

Al ser una actividad caracterizada por la participación de sus miembros en base a un objetivo común que es la ejecución “correcta” de la misma, se puede deducir que existe una red de comunicación motriz. Esta red no presenta la estructura de duelo (que determina los juegos deportivos) ya que es una actividad de cooperación correspondida con una red exclusiva y estable. Sin embargo, al no darse en ningún momento relaciones de oposición, no podemos hablar de red de contracomunicación motriz.

Al pertenecer todos los danzantes a un mismo equipo (el propio grupo), sólo existe entre ellos la condición invariable de compañero. Se trata de un tipo de red exclusiva; 1 exclusiva ya que solamente existe un equipo.

Al establecerse solamente relaciones de solidaridad, no puede haber variaciones entre las relaciones, por lo que

diremos que se trata de una red de comunicación estable.

La representación gráfica de las redes diacrónica y sincrónica coincidirán. La que refleja la danza que estamos analizando (“La hojita del pino”) es la que se observa en la figura 1. En ella observamos que las relaciones que se dan entre los participantes (cuando se dan) son de colaboración (+). Como se ha apuntado en el apartado anterior, las interacciones reflejadas en el gráfico son las que ponen en contacto a los jugadores mediante el palo o la espada.

Red de interacción de consecución de objetivos

Establecemos un paralelismo con la red de interacciones de marca de Parlebas, aunque las diferencias son tales que preferimos aportar este nuevo término.

Consideramos que en este tipo de actividad existe red de interacción de marca peculiar. Está compuesta por todas las acciones que se realizan teniendo en cuenta que el objetivo final es la ejecución correcta y armoniosa de las mismas en pro de una estética y un ritmo de conjunto en la danza ejecutada.

Al ser una actividad cooperativa en la que todos los danzantes interactúan



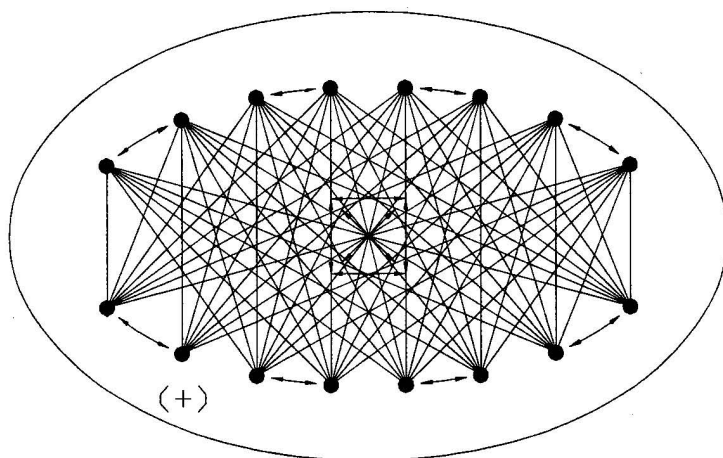


Figura 1.

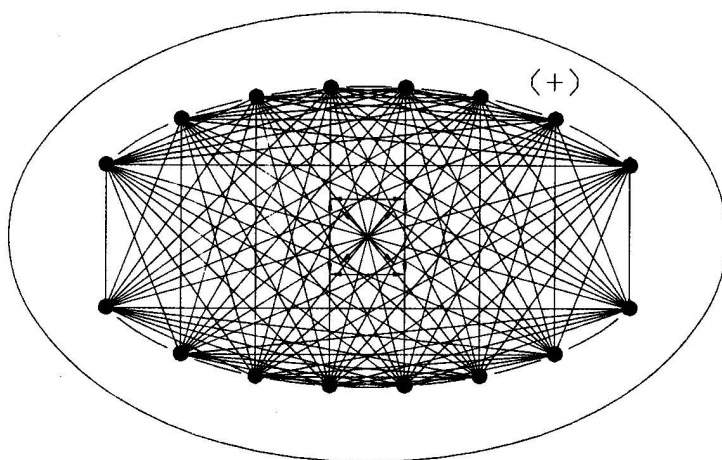


Figura 2.

positivamente en base al objetivo final, podemos clasificarla dentro de un tipo de red de interacciones de marca estrictamente cooperativa, ya que sólo se valoran las interacciones motrices de solidaridad.

La representación gráfica de las redes de marca de interacción motriz diacrónica y sincrónica también coinciden y se concretarían en el gráfico de la figura 2. En ella se puede observar que todos los jugadores se hallan interre-

lacionados ya que el objetivo final de todos los une en la ejecución "perfecta".

Sistema de puntuación

Viene definido por la contabilización de los puntos obtenidos por los adversarios enfrentados. En el caso de las danzas vendrá definido por los puntos obtenidos respecto a la ejecución perfecta que consideren los que presencien la danza.

Como justificación de la existencia de sistema de puntuación en este tipo de actividad, señalaremos un precedente. Se trata de unos concursos realizados hasta 1981. En ellos una serie de grupos de Dance participaban y un jurado establecía unos premios en base a los siguientes criterios:

- La sincronización en la realización de los movimientos.
- La armonía y correcta ejecución de las danzas.
- La expresión y seguimiento de la música.
- El número de errores contabilizados durante la ejecución.

Al margen de la validez de este tipo de criterio, desde 1981 se cambió la fórmula y, en vez de "concursos", actualmente se realizan "encuentros".

Teniendo en cuenta estos criterios podemos clasificar este tipo de danzas dentro del grupo de registros localizados en escala métrica. De la misma manera, si atendemos a la clasificación

	Relaciones (otros jugadores)	Espacio	Tiempo	Objetos
Jugador	Mano afuera	Mano afuera	Estándar	Danzante
	Mano adentro	Volante		Volante

Cuadro 1.

que tiene en cuenta la determinación del tiempo de ejecución, la situaremos dentro del grupo de tiempo límite, ya que el tiempo, como componente esencial del ritmo musical, determina las acciones en todo momento.

Red de cambio de roles

Para abordar este nuevo apartado debemos en primer lugar hacer frente al concepto de rol sociomotor. Parlebas lo define como: "Clase de comportamientos motores asociada, en un juego deportivo, a un status sociomotor preciso. Todo rol sociomotor se asocia a un solo status que define su puesta en acción." (Parlebas 1981).

Una vez definido el rol sociomotor tomaremos el cuadro diseñado por P. Lavega (Lavega, 1991) para poder identificar los roles que aparecen en esta danza (ver cuadro 1).

Observamos la existencia de un jugador que puede ocupar tres situaciones espaciales diversas, que interactúa con el tiempo de la misma manera y que se relaciona con el material de dos formas diferentes según sea danzante o volante. Identificamos pues tres roles diferentes:

- **Danzante mano adentro** que ocupa la posición interior en el espacio imaginario que describen las figuras que se van formando y danza con utensilios de danzante. Su relación con el tiempo es la misma que la de los otros jugadores.
- **Danzante mano afuera** que ocupa la posición exterior con respecto a los danzantes de la mano adentro. Utiliza los objetos de danzante. El tiempo le afecta igual que al resto de jugadores.
- **Volante** que se sitúa en el centro de la pista y no varía su posición a lo largo de toda la mudanza. Danza con los objetos propios del volante y su relación con el tiempo es la misma que la que tienen los danzantes.

Los sectores de acción de cada uno de los roles vienen determinados en todo

momento. Es decir, las diversas acciones que se desarrollan en el baile están definidas y estructuradas en la coreografía del mismo.

En el caso de los danzantes, tanto los de "mano adentro" como los de "mano afuera" tienen los sectores de acción determinados de la siguiente forma:

- a) Dentro del cuadro ocupan la posición que les da su nombre (izquierda mano adentro y derecha mano afuera). La relación dentro del cuadro se lleva a cabo con los otros danzantes del mismo y solamente con ellos hasta que se produce el cambio de cuadro.
- b) En la formación de todo el grupo los danzantes van girando ("mano afuera" hacia la derecha y "mano adentro" hacia la izquierda hasta completar las diez figuras de cada mudanza).

En el caso del rol de volante, el cuadro formado por los mismos en el centro de todas las figuras es invariable, por lo que su acción como cuadro se remite siempre a una sola posición.

Dentro de dicho cuadro las acciones son las mismas que las de los otros cuadros de danzantes y se ejecutan de forma simultánea.

La red de interacción entre los roles es la siguiente. Considerando que las interacciones se producen cuando los danzantes y volantes se relacionan mediante el contacto material entre los palos y las espadas, establecemos las siguientes interacciones:

- La que se da entre los volantes al interactuar entre su mismo grupo.
- La referida a los danzantes de su mismo rol. Es una interacción de pareja ya que dentro del mismo rol cada danzante se relaciona con otro que es el que le acompaña en la formación de todos los cuadros.
- La interacción entre los danzantes de "mano adentro" con los de "mano afuera" y viceversa. La relación se establece entre un danzante de uno de los roles y todos los del otro rol.

En estos casos podemos hablar de roles simétricos, ya que las acciones realizadas son las mismas para cada rol. Hacen referencia por tanto a la simetría de cooperación.

La red de cambio de rol que se da en esta danza es la denominada Red con roles fijos ya que no hay posibilidad de cambio de rol. Su representación gráfica sería la especificada en la figura 3.

Red de cambios de subroles

Parlebas define subrol sociomotor como: "Secuencia ludomotora de un jugador considerado como unidad comportamental de base de funcionamiento estratégico de un juego deportivo." (Parlebas, 1981).

Vamos a considerar, pues, como subroles la secuencia de acciones que los jugadores hacen a lo largo de toda mudanza que estamos analizando ("La hojita del pino").

Son las siguientes: (dentro de cada uno de los cuatro cuadros —más uno de volantes— que componen el grupo con-

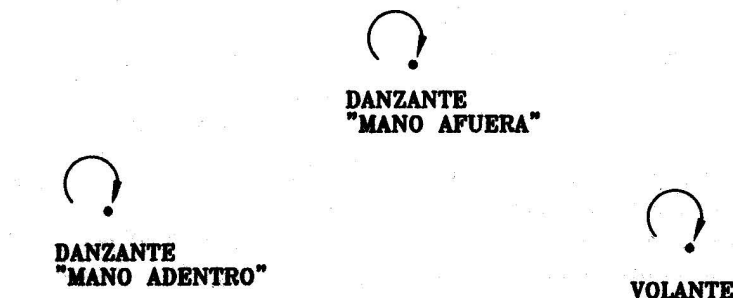


Figura 3.

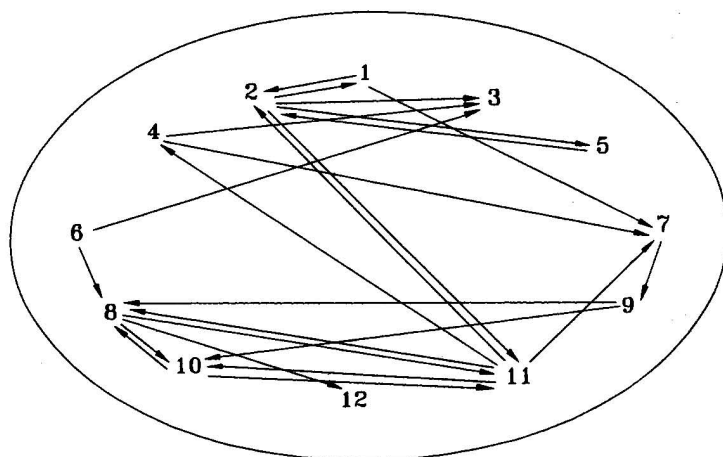


Figura 4.

sideramos 1 al danzante que observamos como referencia, 2 al que tiene enfrente el danzante 1, 3 es el que se sitúa en diagonal con él y 4 es el que se sitúa a su lado).

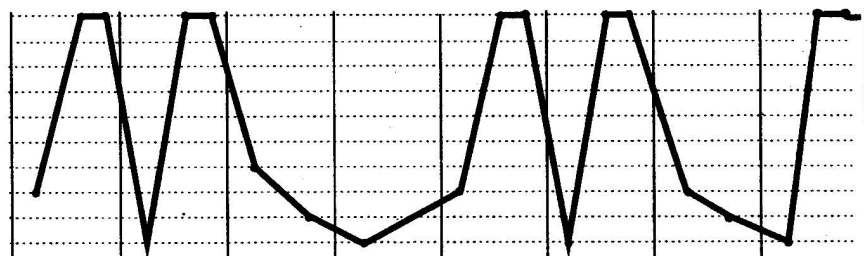
1. Palo izquierdo propio con palo derecho propio
2. Palo izquierdo con izquierdo de 2
3. Palo izquierdo con izquierdo de 3
4. Palo izquierdo con izquierdo de 4
5. Palo derecho con derecho de 2
6. Palo derecho con derecho de 3
7. Palo derecho con derecho de 4
8. Los dos palos de 1 con ídem de 2
9. Los dos palos de 1 con ídem de 3
10. Los dos palos de 1 con ídem de 4
11. Giro hacia afuera
12. Cambio de cuadro

A) FICHA DE REGISTRO:

Nombre de la danza: *La hojita del pino*
 Nº de danzantes que participan: *16*
 Nº de volantes: *4*
 Material utilizado: *1 palo y 1 espada por danzante y volante*
 Duración temporal: *2'33"*
 Tipo de mudanza: *de romper cuadros*
 Espacio utilizado: *la plaza del pueblo (de Sana)*

B) SUBROLES I TEMPORALIZACIÓN:

- 1 esq. 1/de 1
- 2 esq. 1/esq. 2
- 3 esq. 1/esq. 3
- 4 esq. 1/esq. 4
- 5 d' 1/de 2
- 6 d' 1/de 3
- 7 de 1/de 4
- 8 dos 1/dos 2
- 9 dos 1/dos 3
- 10 dos 1/dos 4
- 11 gir
- 12 canvi quadre



C) PERCUSSIO:



D) MELODIA: ♩ = 60"



E) LÍNIA D'ACCIONS:



Figura 5. Ludograma: aplicación al estudio de las danzas tradicionales

A) FICHA DE REGISTRO:

Nombre de la danza: *La hojita del pino*
 Nº de danzantes que participan: *16*
 Nº de volantes: *4*
 Material utilizado: *1 palo y 1 espada por danzante y por volante*
 Duración temporal: *2'33"*
 Tipo de mudanza: *De romper cuadros*
 Espacio utilizado: *La plaza del pueblo (de Sona)*

B) SUBROLES Y TEMPORALIZACIÓN:

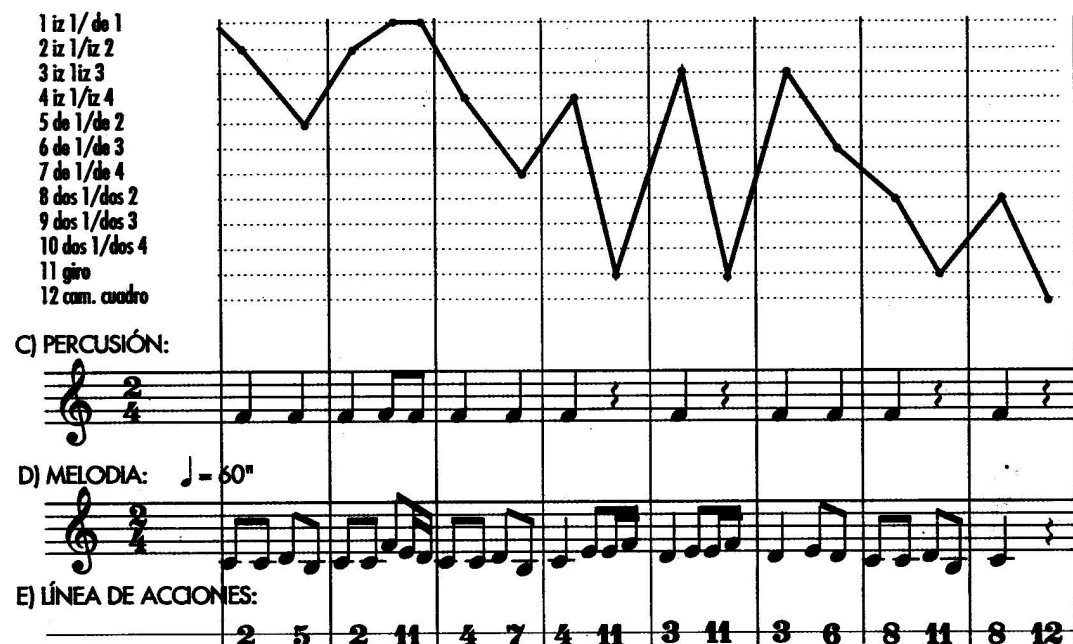


Figura 6. Ludograma: su aplicación al estudio de las danzas tradicionales

En la figura 4 podemos observar la representación gráfica de la red de cambio de subroles. Cada número indica la acción correspondiente del listado anterior y las flechas muestran el paso de una acción a otra. De esta forma podemos observar los subroles que se hallan relacionados y con qué otros se relacionan.

Al realizar todos los jugadores las mismas acciones en la misma unidad de tiempo, con estudiar los subroles realizados por un solo danzante se conocen los realizados por todo el grupo.

El ludograma

Se define ludograma como la "representación gráfica de la secuencia de subroles sociomotores sucesivamente

asumidos por un jugador en el curso del desarrollo de un juego deportivo" (Parlebas, 1981). En nuestro caso hará referencia a todos los jugadores ya que, como hemos dicho antes, todos realizan simultáneamente las mismas acciones.

Al tratarse de danzas con soporte musical, se ha ideado un sistema de recogida de información que contiene los siguientes apartados (ver ficha técnica del ludograma):

a) Los datos técnicos que definan cada danza. Son el nombre de la danza, número de participantes (volantes y danzantes), el material utilizado, la duración temporal, el tipo de mudanza y el espacio en el que se ejecuta.

b) La representación gráfica de los distintos subroles y su distribución y ordenación temporal. Cada danza tiene unos subroles específicos, así como también es particular la distribución de los mismos.

c) Al tratarse de danzas en las que la relación se establece en base a elementos con los que se golpea, es importante tener en cuenta la estructura y descripción de la percusión realizada en cada momento. Para ello nos servimos de un pentagrama en el que se plasma la estructura rítmica de la danza en base a la percusión recogida.

d) La melodía. Es importante conocer la relación existente entre la melodía y la ejecución bailada de la danza pues nos posibilita seguir mediante

el papel las acciones con respecto a la música. Para ello nos servimos de un nuevo pentagrama en el que se subdivide la melodía en compases y éstos a su vez se extienden a los otros registros para facilitar el seguimiento. En él además se lee la velocidad de la ejecución al quedar reflejada mediante la velocidad de la melodía.

- e) Por último la línea de acciones que nos sirve para observar rápidamente la sucesión de las distintas acciones en el tiempo.

Consideramos esta como la adaptación más importante presentada en este artículo ya que supone, por un lado, la posibilidad de recoger gráficamente gran parte de la información de cualquier tipo de danza y, por otro lado, permite, gracias a la disposición vertical de los distintos registros, tener constancia de la realización simultánea de varias acciones en una misma unidad de tiempo; y todo ello manteniendo los valores que Parlebas dio al ludograma (ver figuras 5 y 6).

Conclusiones

Tras la realización de este estudio, puede concluirse que la aplicación de los modelos operativos Universales para el estudio de las actividades rítmicas con soporte musical es posible siempre y cuando se incluyan las modificaciones oportunas en la aplicación de dichos modelos operativos en base a las características propias de cada tipo de danza.

De esta manera puede darse vía a que cada profesional pueda adaptar este tipo de análisis a las características propias de la actividad que desee estudiar, consiguiendo así nuevos enfoques que enriquezcan su labor.

La aportación que consideramos más original dentro del estudio es la que hace referencia a la creación de un nuevo "tipo de ludograma" en el que, a través de un nuevo diseño, se consigue captar mayor información no sólo a nivel cuantitativo sino también en relación a la estructuración y correspondencia de los aspectos que se recogen en la planilla de registro.

Por último, y aludiendo a la labor del pro-

fesor de educación física, conviene destacar un doble valor al desarrollo de este tipo de actividades en las clases. Por un lado la interdisciplinariedad que puede conseguirse a través de las mismas en base a los contenidos histórico-territoriales, físico-motrices, musicales y, en definitiva, cargados de un valor etnológico digno de tener en cuenta. Por otro, el trabajo de recopilación en base a la aplicación práctica del ludograma que puede estar perfectamente entroncado en los contenidos de la asignatura de educación física y que ofrece a los alumnos un conocimiento más profundo de una realidad plenamente integrada en su entorno cultural.

Bibliografía

- LAVEGA, P. *Apuntes de la asignatura de Juegos aplicados a la Educación Física*, INEFC, Lleida, 1991.
- PARLEBAS, P. *Elementos de la Sociología del deporte*, Ed. Junta de Andalucía, Málaga, 1988 (traduc.).
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, Publications INSEP, París, 1981.

Salvador Olaso Climent,
Profesor de aplicación específica deportiva de
atletismo y juegos y deportes tradicionales,
INEFC-Lleida

EL “JOC DE PILOTA VALENCIANA”. HACIA UN ENFOQUE DE SISTEMAS

Resumen

El *joc de pilota* es una actividad deportiva ancestralmente practicada en la Comunidad Valenciana, dispensando gran variedad de modalidades en su manifestación física. Su contemplación como sistema, implica la necesidad de apreciar, en principio, sus elementos constitutivos para posteriormente ubicarlos en puntos teóricos de referencias, cuyas relaciones nos facilitarán la propia estructura interna del *joc*. En el estudio, se identificarán los significantes elementos: la pelota, el espacio, el tiempo, los sujetos y la acción motriz. Precisamente, esta última, es la que virtualmente se desarrolla. Es a partir de la teoría de conjuntos y de grafos que se pueden comprender los morfismos en las confrontaciones individuales o por equipos, con ello, identificamos el tipo de red de comunicación que predomina en la acción del *joc*.

Palabras clave: juego de pelota, ser convencional, sistema acción, morfismo, red de comunicación, conjuntos, grafos.

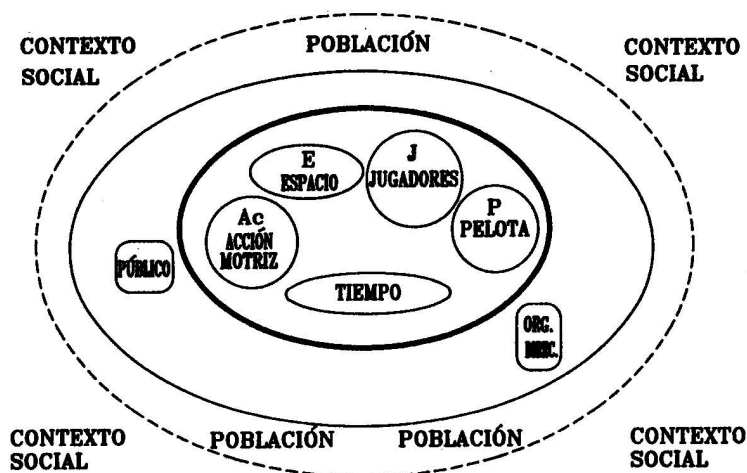
Introducción

Los estudios efectuados sobre el juego en general y sobre el juego deportivo en particular parten, en la mayoría de las ocasiones, desde las posiciones de las diversas ciencias que tratan al hombre y su compleja organización social. Constatamos una falta de estimulación en la investigación que desarrolle ámbitos de estudio particulares —evidentemente, jamás desvinculada del conjunto del conocimiento—. Así, puede dar la impresión de que sólo



las ciencias consolidadas son las que pueden aportar soluciones científicas al fenómeno, con lo que el tema deportivo será siempre *subsidiario* de las disciplinas con mayor experiencia y mejor construcción en el tiempo.

Sin embargo, en mi opinión, existe un marco de actuación exclusivo en el que poder articular el conocimiento específico del juego deportivo y, este no es otro que la inclinación que tengo que presentar, frente al lector, las *fuentes* y



Cuadro 1. Límites del sistema del Joc de pilota valenciana

los *instrumentos* del juego, es decir, sus *componentes* esenciales y constitutivos eficazmente integrados en un congruente sistema de interacciones.

El requisito del *joc* como sistema reclama, a mi entender, una atención inmediata, ya que, de entre las manifestaciones del ser humano, una de ellas, el juego deportivo, especificado en un juego característico como es el *joc de pilota*, se presenta ante nosotros como un *sistema* integrado por un número variable de formas, cada una de ellas constituida a su vez por una relación de elementos que la identifican como otro sistema exclusivo que, curiosamente, lo asemeja y diferencia del resto.

El enfoque sistémico del Joc de Pilota Valenciana

El enfoque de sistemas nos resulta fundamental para conocer el componente histórico y teórico del *joc de pilota*. Pero esta manifestación hay que entenderla bajo el prisma de compuestos lingüísticos y descriptivos, atendiendo a la indicación de que toda historia será la descripción de un sistema, y la teoría, la descripción de su estructura (Mosterín, 1984).

Por eso, consideraremos como sistema *joc de pilota* el conjunto bien delimita-

do de las partes que lo conforman, así como las propiedades, posiciones e interrelaciones que se establezcan entre ellas. Por su parte, la estructura del sistema que pretendemos identificar constituirá la forma, es decir, los rasgos comunes de sus diferentes sistemas o

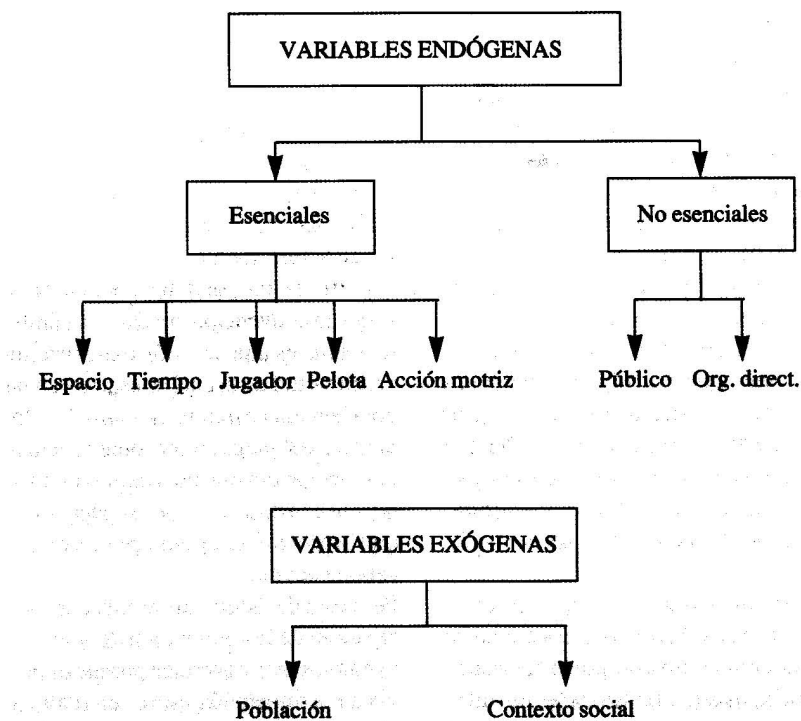
subsistemas. En este sentido, asociamos el sistema al objeto de estudio, el propio *joc*, y la estructura, a la forma abstracta que posee dicho fenómeno.

Los componentes esenciales

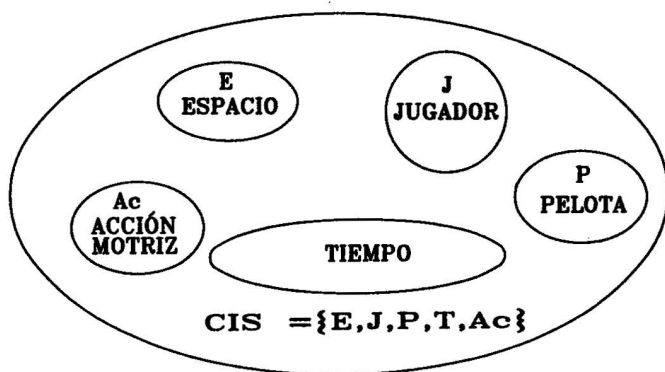
Para considerar el juego desde el paradigma sistémico, se hace necesaria la identificación de los componentes esenciales del mismo, es decir, la identificación de aquellos elementos que son *imprescindibles* para que se dé el juego como tal y que, evidentemente, conforman las partes constitutivas del mismo, lo que equivale a decir que sin ellas no es posible dicho juego.

El ser convencional, *joc de pilota*

Estos componentes que aquí denominamos esenciales son elementos *ónticos* del juego y forman parte de su ser, puesto que el juego es eso, un *ser*, aunque, a diferencia del ser natural y del ser lógico, es un ser convencional, ya que su génesis se encuentra en una convención realizada por el hombre. Antes de la convención, el juego no existe,



Cuadro 2.



Cuadro 3. Conjunto unión. Componentes intrasistémicos

sólo existe después de la convención. Por ello el juego es el resultado de la convención en un ámbito óntico-práctico (Robles, 1984).

Este carácter convencional, por lo tanto arbitrario, se deduce a partir de las reglas establecidas por los creadores del ámbito de juego, y se ha decidido como respuesta a la necesidad de establecer conceptualmente los límites del sistema del *joc de pilota*.

Por tanto, estos componentes esenciales son los elementos *ónticos* constitutivos del *ser*, que corresponden a cada una de las modalidades que conforman la totalidad de nuestro juego. Diferenciamos a estos de otros componentes endógenos que, aunque perteneciendo al juego, no forman parte de su *ser* —aunque sí de su *dintorno*— y que posiblemente lo influyen, pero claramente no lo constituyen. Serán los componentes que *no son* esenciales del *joc de pilota* (público y organismo directo). Y por último, tendremos aquellos componentes exógenos, ubicados en el contorno del juego y que, a partir de las redes de influencia que ejercen sobre el sistema abierto que es el *joc*, expresan las constantes socio-culturales que lo definen (ver cuadros 1 y 2).

Determinación de los componentes

En estudios sobre estructura social se consideran como componentes reales de dicha estructura dos aspectos diferenciados: uno, el representado por el cuadro espacio-temporal y el otro, con-

formado por los llamados cuadros básicos de diferenciación *ocupacional-industrial* (Sánchez, 1968).

Como vemos, se trata de sistematizar en esquemas teóricos los datos recogidos por la observación y el análisis. Estos están a su vez integrados por conceptos que tienen dos funciones primordiales:

- Unificar puntos teóricos de referencia como instrumentos analíticos de la realidad.
- Permitir integrar mentalmente los productos científicos de los estudios empíricos.

En nuestro caso, en el estudio del *joc de pilota*, se procede de forma *semillante* a la que se establece para la determinación de los componentes reales de la estructura social.

A partir de ello, se debe tener en cuenta que la convención creadora del ámbito del *joc* es una decisión extrasistémica, en virtud de la cual se establecen las coordenadas *espacio-temporales*; los *actores* del juego, o sea, quién realizará la acción del mismo; *cómo* será dicha acción constitutiva y, por supuesto, con qué *material* se cuenta para llevar a cabo la acción.

Pero esta decisión, que es una decisión creadora de la convención del *joc* —la llamamos extrasistémica porque es previa a la convención que es en realidad el sistema, ya que, lógicamente, la decisión que produce la convención está

situada *fuera* del sistema—, no nos ocupa, sino que simplemente representa el punto a partir del cual se comprende la creación del *ser* convencional *joc de pilota*. Así, lo que sí es relevante es la determinación de los componentes *intrasistémicos*(1).

Se ha considerado que los componentes esenciales del juego, creados por la convención y que representan los elementos imprescindibles, esenciales, constitutivos, *comunes* en todas las modalidades observadas del *joc*, son los siguientes:

- La pelota
- El espacio
- El tiempo
- Los sujetos
- La acción motriz

En cada uno de ellos se pretende unificar los puntos teóricos de referencia, sobre los que se actuará posteriormente de forma analítica (ver cuadro 3).

Con ello nos distanciamos de algunas tendencias de estudio de los juegos deportivos colectivos aportadas por autores de gran prestigio académico, como es el caso de Claude Bayer (1986), en las que se hace referencia a la descripción de unas *constantes* —pelota, espacio, porterías, reglas, compañeros y adversarios— en su denominado análisis estructural, cuya diferenciación con el funcional se manifiesta, según él, al afirmar que los principios comunes constituyen la fuente de la acción y definen las propiedades invariables sobre las cuales se realizan las estructuras de los acontecimientos. En nuestra toma de posición, a partir de una concepción sistemática, no vamos a diferenciar estrictamente el análisis estructural del funcional, ya que la función, en nuestra opinión, es fruto de la ocupación o especialización de un elemento esencial del *joc*, como es el jugador, el sujeto del juego, que indudablemente se relaciona con los otros elementos, y su toma de posición, actividad y comportamiento es consecuencia directa de la cohesión intrasistémica.

témica, jamás desvinculada de ella. Por eso, nuestro interés en presentar el *joc* como un *ser convencional*, autónomo, aunque evidentemente generado por el propio ser que juega, el hombre.

En realidad, lo funcional estimula la creatividad al manifestar cómo se relacionan los elementos que constituyen todo sistema. Ahora bien, aunque nos parezca adecuado que se proponga un análisis funcional a partir de alguno de ellos, como jugador y acción motriz, y hacer

gravitar el resto de elementos —subsistemas en un modelo de estructura jerarquizada— a su alrededor, también nos parece oportuno adquirir una perspectiva más abierta, menos focal, e intentar una relación funcional entre todos y cada uno de los elementos que constituyen el fenómeno en una constante equivalencia exenta de fijación. Con ello la estructura manifestará, posiblemente, la calidad de las relaciones entre sistemas y subsistemas —no se olvide que cada sub-

sistema es un sistema en un hipotético estrato inferior—.

De manera operativa, en este breve artículo, resulta imposible desarrollar todos y cada uno de los componentes del *joc de pilota*(2). Pero lo que sí parece apropiado es introducirse en el más característico de todos ellos, ya que, al menos, es el que más atención reclama en la mayoría de los enfoques selectivos que se construyen en la actualidad: la acción motriz.

La acción motriz

En todo juego deportivo, la acción es un componente esencial, constitutivo del *ser lúdico*. En nuestro caso la acción constituye un elemento esencial del *joc de pilota*.

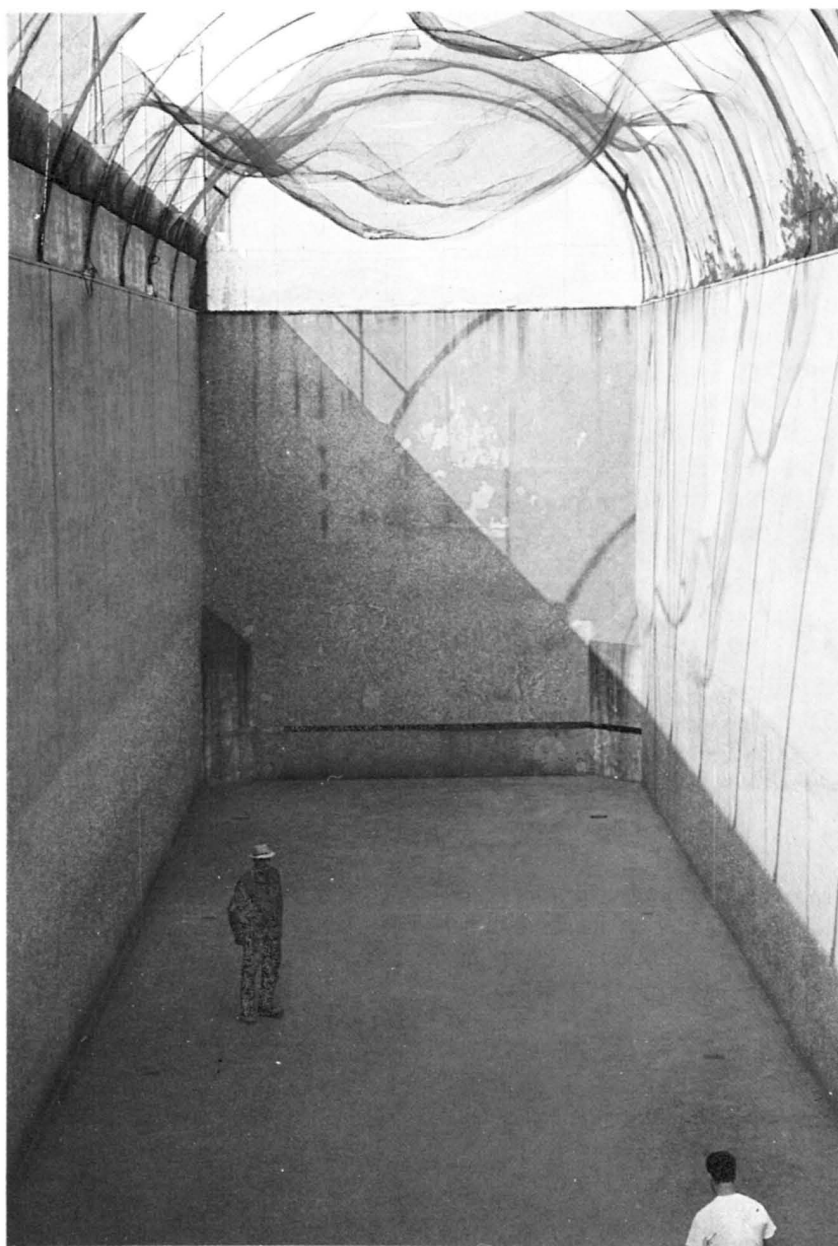
Se pueden señalar los elementos de la convención que afectan a la acción, es decir, al ámbito espacio-temporal, los sujetos y sus competencias y el material como soporte físico del juego. Todos ellos son, evidentemente, presupuestos necesarios de la acción, pero *no son la acción misma*.

La acción comparte con los otros elementos esenciales del ámbito óptico-práctico del juego el carácter convencional que los identifica.

Así, por acción convencional se entiende *aquella acción cuyo resultado es un ente establecido por convención, o bien aquella acción que se inserta en un marco óptico creado por convención* (Robles, 1984).

Desde una perspectiva filosófica, movimiento, acto y acción son conceptos mutuamente relacionados; no obstante, se les suele atribuir una naturaleza diferente.

Mientras que el movimiento no posee una unidad propia de significados, el acto y la acción sí la poseen. La problemática principal estriba, pues, en diferenciar acto de acción. El acto, al tener una unidad de sentido propia, puede confundirse con la acción, pero en opinión de Robles (1984), a ésta, a la acción, se le asigna comúnmente un sentido *más amplio* que al acto, aunque en ocasiones existan acciones que se





puedan identificar con un único acto. Pero cuando hacemos referencia a la acción *motriz* del juego deportivo, pretendemos hacer resaltar el sentido *dinámico* de la misma, con lo que identificamos simultáneamente la acción motriz con el *acto* y con el *procedimiento* para realizarla, o, dicho de otra forma, el procedimiento para llevar a cabo la acción es también la acción motriz misma. Por eso, acto motriz — *gesto, forma*— y acción motriz como

proceso que lleva a *producir un resultado*, son tratados en nuestro estudio como sinónimos, aunque se acepte que en algunos casos puedan desarrollarse por separado.

En la actualidad, el concepto de *acción motriz* ha sido aprovechado en investigaciones sobre la motricidad humana, teniendo como centro de atención el enfoque *objetivo* de la actividad física. Se intenta, de esta manera, crear un patrón común que coordine todas las

investigaciones que se efectúen en el terreno de la motricidad.

En esta línea, Parlebas (1987) consolida la idea de la *praxeología motriz* como la ciencia que tiene por objeto la acción motriz. Como consecuencia, a lo largo de sus trabajos este autor manifiesta que uno de los primeros objetivos de la praxeología motriz será el descubrir la lógica interna de cada situación motriz, o sea, el conjunto de sus características pertinentes.

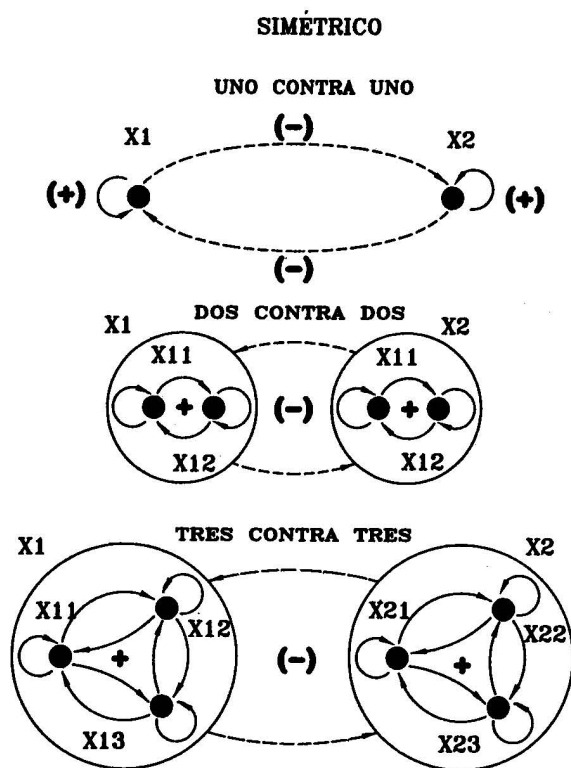
De hecho, nuestro enfoque de investigación no centra *exclusivamente* la atención en la acción motriz entendida como núcleo sobre el que gravitan las demás consideraciones relacionales espacio-temporales y personales, sino que, por el contrario, atendiendo a la magnitud y complejidad del estudio del *joc de pilota*, la acción motriz se contempla como un elemento más del *conjunto* de componentes esenciales que, establecidos por convención, constituyen el ámbito óntico-práctico del juego, es decir, lo que conceptualmente denominamos el *ser del joc de pilota*.

Esto no entorpece en forma alguna la opción de considerar que, para poner de manifiesto el componente esencial, *acción motriz*, resulta muy oportuna y de gran contenido revelador la utilización de la teoría de grafos y la de conjuntos —alguna de ellas empleadas por Parlebas para la identificación de la lógica interna del juego, o sea, la red de *comunicación* y *contracomunicación* motriz— que van a manifestar, en lenguaje matemático, la estructura de las relaciones de los *comportamientos personales* (3) de la acción motriz en cuanto a acto y proceso se refiere.

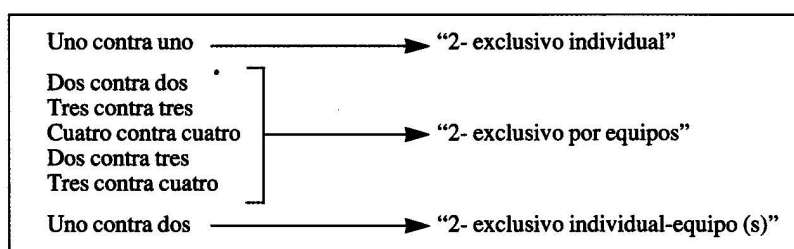
La red de comunicación motriz

Las redes de comunicación y contracomunicación motriz suponen modelos de traducción lógico-matemática portadores de la *lógica interna* de la *acción motriz* de las diferentes modalidades que presenta el *joc de pilota*.

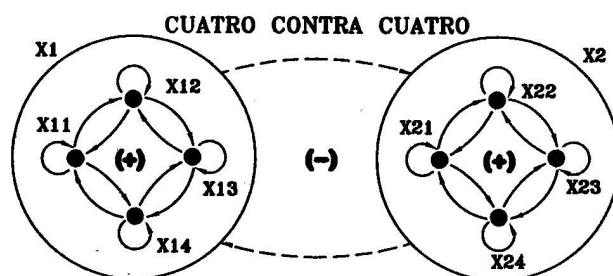
Es generalmente admitido el hecho de que toda comunicación requiere, en principio, un soporte físico. Por ello, se suele denominar *red de comunicación*



Cuadro 4. Solidaridad y rivalidad instrumental clásica



Cuadro 5.



Cuadro 7.

al conjunto de las condiciones físicas que la hacen posible en un grupo determinado. Esta red suele presentarse por un grafo simple, en algunas ocasiones valorado, aunque es también habitual utilizar el algebraico y el marcado.

En realidad, el concepto de red no es más que una metáfora usada por los científicos(4) para describir el entretreimiento de las relaciones que se dan entre los elementos de un sistema cualquiera.

En nuestro caso, el uso del término será muy análogo al expresado, aunque destacamos que posee también un evidente sentido técnico. Así, el soporte físico de la comunicación en el *joc* quedará representado por la relación que existe entre los jugadores a partir de la actuación que mantienen sobre el elemento *pilota*.

Lo que se pretende es proporcionar, a través de un grafo G , la relación que se establece entre un conjunto cualquiera X y su función Y , expresada ésta por $G = (X; Y)$; a veces, se distingue el conjunto V de pares de X , de forma tal que x e y pertenezcan a X , e y sea función Yx ; así escribimos $G = (X; V)$. De esta manera, lo que hacemos es convertir los elementos de V en arcos —flechas— que indiquen relación entre los

$$\begin{aligned}
 G &= (X1, X2) \\
 S &= \{X1 \times X1\} \cup \{X2 \times X2\} = \cup X_i \\
 R &= \{X1 \times X2\} \cup \{X2 \times X1\} = \cup X_i \times X_j \\
 S \cup R &= \{X_i \times X_j\} \\
 S \cap R &= \emptyset
 \end{aligned}
 \quad \left| \begin{array}{l} i=1,2 \\ \text{donde } i \neq j \\ j=1,2 \end{array} \right.$$

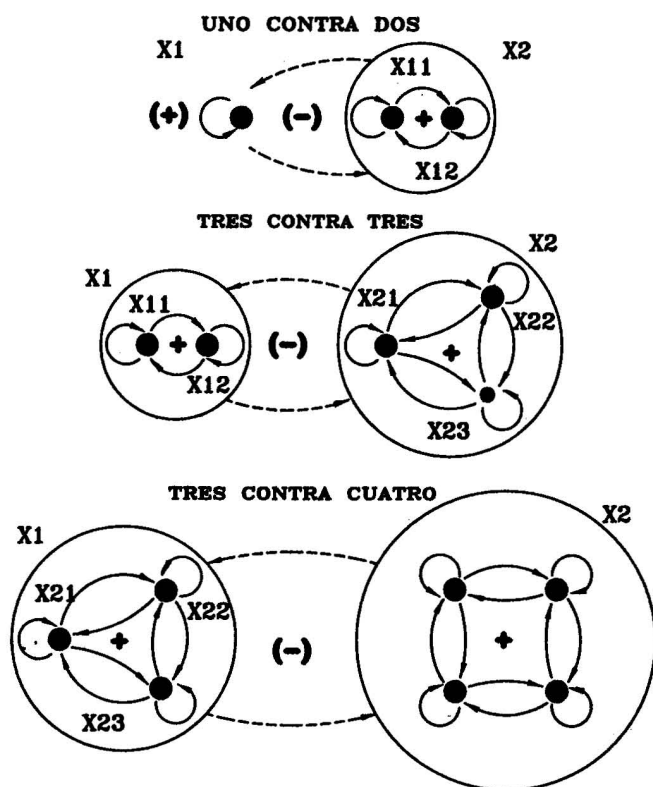
Quadre 6.

Matriz

X2	—	+
X1	+	—
	X1	X2

Cuadro 8.

SEMISIMÉTRICO



Cuadro 9.

de otras en las que se establezca idéntico tipo de enfrentamiento.

De forma general, el tipo de morfismo que se da en la totalidad de las modalidades es del modelo siguiente (Parlebas, 1988) (ver cuadro 5).

Referente a la red de comunicación motriz del *joc*, procede establecer su grafo algebraico asociado, en el que los vértices representan a los jugadores y los arcos la comunicación que se establece entre ellos. Esta relación puede ser de signos positivos (+) —comunicación— cuando existe solidaridad (S) entre compañeros, o bien de signo negativo (—) —contracomunicación— cuando lo establecido es rivalidad (R) entre adversarios (ver cuadros 4, 7 y 9). Así, se revelan dos tipos de confrontación en nuestro juego:

1. Confrontación individual

En este tipo de confrontación la relación de los morfismos en cualquier modalidad estudiada está formada por dos equipos {1} y {2}, y, como se habla de enfrentamiento individual, cada equipo lo compondrá un solo individuo {X1} y {X2}.

distintos puntos geométricos, es decir, va a existir relación entre x y y sólo si (x,y) pertenece a V (Flament, 1972).

Por eso, tanto la teoría de relaciones como la de grafos nos resultan muy útiles en nuestra representación de la acción motriz en el *joc de pilota* y, aunque en cierta manera ambas son equivalentes, la de grafos posee una evidente aplicabilidad al estudio de relaciones de carácter arbitrario, como es nuestro caso.

Partimos del hecho de que, en cualquier modalidad del *joc de pilota*, cada una de las situaciones en las que se genere un enfrentamiento de tipo individual —un jugador por equipo— es *isomórfica* respecto a todas las demás.

Asimismo, se considera que las situaciones en las que se presente un enfrentamiento motor de más de un individuo por equipo son igualmente *isomórficas*

$$S = \{X11 \times X11\} \cup \{X11 \times X12\} \cup \dots \{X11 \times X1n\} \cup \{X12 \times X11\} \\ \cup \{X12 \times X1n\} \cup \{X21 \times X21\} \cup \{X21 \times X22\} \cup \dots \{X21 \times X2n\} \\ \cup \dots \{X2n \times X2n\}$$

$$S = \cup \{X1i \times X1j\} \cup \{X2i \times X2j\} \quad \left| \begin{array}{l} i = 1, 2 \dots n \\ \text{donde } (1 \leq n \leq 4) \\ j = 1, 2 \dots n \end{array} \right.$$

$$R = \{X11 \times X21\} \cup \{X11 \times X22\} \cup \dots \{X11 \times X2n\} \cup \{X12 \times X21\} \\ \cup \dots \{X12 \times X2n\} \cup \dots \{X1n \times X21\} \cup \dots \{X1n \times X2n\}$$

$$R = \cup \{X1i \times X2j\}$$

$$R \cap S = \emptyset$$

$$S \cup R = \{X1i \times X1j\} \cup \{X2i \times X2j\} \cup \{X1i \times X2j\}$$

Cuadro 10.

Matriz		
X2	—	+
X1	+	—
	X1	X2

Cuadro 11.

- a) El conjunto de relaciones motrices de *solidaridad* (S) está descrito por la unión de las relaciones positivas de cada jugador consigo mismo $\{X1 \times X1\}$ i $\{X2 \times X2\}$, que de forma general se expresa.. $X_i / i = 1,2$.
- b) El conjunto de *rivalidad* —contra-comunicación—, aquí denominada (R), está representada por la relación negativa de un jugador con el adversario y viceversa, o sea, $\{X1 \times X2\}$ i $\{X2 \times X1\}$, que de forma general se expresa.. $X_i \times X_j / i = 1,2$ y $j = 1,2$, donde i no es igual a j .
- c) La fórmula general de las relaciones de ambos conjuntos está representada por $X_i \times X_j / i = 1,2$ y $j = 1,2$. El conjunto *intersección* es un conjunto vacío (\emptyset).

La formulación global, a nivel de *solidaridad* y *rivalidad* en la confrontación individual, adquiere la forma especificada en el cuadro 6.

En la matriz se pueden observar claramente las relaciones positivas (+) como relaciones de solidaridad y comunicación motriz, y las relaciones negativas de rivalidad (—), como contracomunicación motriz con el adversario (ver cuadro 8).

2. Confrontación por equipos

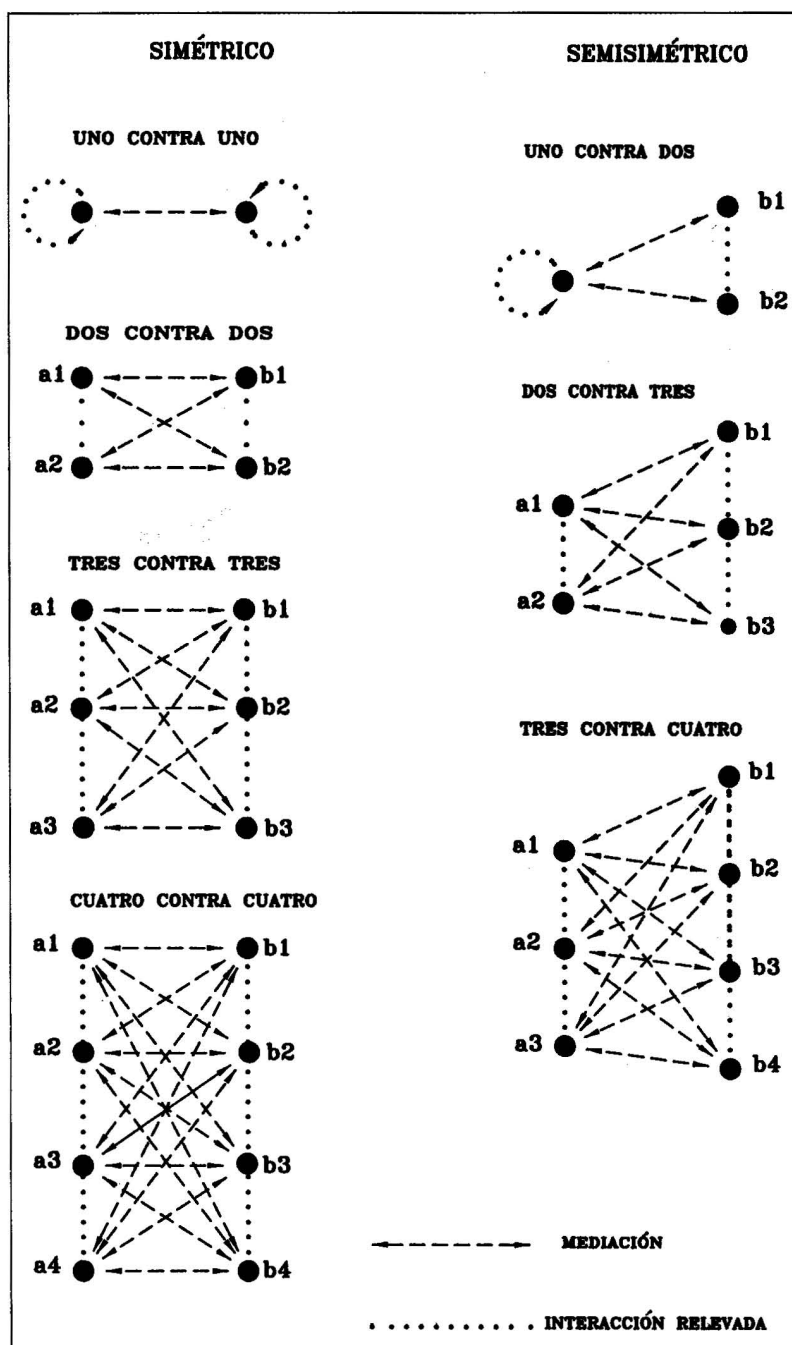
Se trata del enfrentamiento motor de grupos de más de un individuo. O sea, nos encontramos ante un duelo de dos equipos que se comportan como un solo individuo $\{X1\}$ y $\{X2\}$, aunque cada uno de ellos se compone de un número diferente de jugadores $\{X11,$

$X12, \dots, X1n\}$ y $\{X21, X22, \dots, X2n\}$, donde el primer número indica al equipo al que pertenece el jugador y el segundo es el número del jugador como miembro de su propio equipo.

En nuestro juego, cada uno de los equipos está compuesto de un número deter-

minado de jugadores, el cual se ha concretado en "n", y se limita a ser mayor o igual que 1 i menor o igual que 4, es decir ($1 \leq n \leq 4$).

- a) El conjunto de relaciones motrices de *solidaridad* (S) estará formado



Cuadro 12. Cierre de grafos por relación motriz "relevada"

por las relaciones del jugador consigo mismo y también por las relaciones del mismo jugador con cada uno de los demás componentes de su equipo, que de forma genérica se enuncia $\{X1i \times X1j\} \cup \{X2i \times X2j\}$ siendo $i = 1, 2, \dots, n$ y $j = 1, 2, \dots, n$ (ver cuadro 10).

- b) El conjunto de relaciones negativas de rivalidad (R) está compuesto por la contracomunicación de cada jugador con cada uno de los jugadores del equipo contrario, siendo escrita de forma genérica de la siguiente forma:

$\{X1i \times X2j\} \cup \{X1j \times X2i\}$ siendo $i = 1, 2, \dots, n$ y $j = 1, 2, \dots, n$

- c) El conjunto *unión* de ambos conjuntos está representado por:

$\{X1i \times X1j\} \cup \{X2i \times X2j\} \cup \{X1i \times X2j\} \cup \{X1j \times X2i\}$. Siendo $i = 1, 2, \dots, n$ y $j = 1, 2, \dots, n$

El conjunto *intersección* de ambos conjuntos sigue siendo el conjunto vacío (ϕ). La formulación global, a nivel de *solidaridad y rivalidad* en la confrontación por equipos, adquiere la forma especificada en el cuadro 10.

También en este tipo de confrontación se puede establecer una matriz en la que se representen tanto las relaciones positivas (+) de solidaridad *intraequipos* —comunicación motriz—, como las negativas (—) de rivalidad *interequipos* —contracomunicación motriz (ver cuadro 11)—.

En este sentido, podemos concluir diciendo que la red de comunicación motriz que se establece entre los jugadores de cualquier modalidad del *joc de pilota* es y representa una *red exclusiva*, es decir, aquel tipo de red en la que tanto los compañeros como los adversarios están definidos de forma precisa y excluyente, ya que dos jugadores diferentes no son solidarios y rivales a la vez ($S \cap R = \phi$).

No obstante, el tipo de *interacción motriz* que se observa entre los jugadores de un mismo bando no forma parte de ese tipo de solidaridad instrumental clásica de la denominada comunicación que ostentan los duelos colectivos, sino que este tipo de interacción se corresponde con esa otra razón de ser denominada *relevada* (Parlebas, 1988), en la que, a pesar del hecho de que los compañeros de un mismo grupo no mantengan interacción motriz física, la acción de cada uno de ellos es consecuencia inmediata de la previa intervención del compañero, mediatizada ésta por la del propio adversario. La mediación resulta, pues, fundamental, puesto que sin ella la interacción entre compañeros, en estos casos, no sería posible.

Bibliografía

BAYER, C. La enseñanza de los juegos deportivos colectivos, Hispano Europea, S.A., Barcelona, 1986.

FLAMENT, C. *Teoría de grafos y estructuras de grupo*, Tecnos, Madrid, 1972.

MOSTERÍN, J. *Conceptos y teorías en la ciencia*, Alianza, Madrid, 1984.

PARLEBAS, P. *Elementos de sociología del deporte*, Junta de Andalucía, Universidad Internacional Deportiva de Andalucía, 1988.

PARLEBAS, P. *Perspectivas para una Educación Física moderna*, UNISPORT, Málaga, 1987.

ROBLES, G. *Las reglas del derecho y las reglas de los juegos*, Universidad de Palma de Mallorca, Palma, 1984.

SÁNCHEZ, F. *La estructura social*, Guadarrama, Madrid, 1968.

Notas

(1) Aunque la *decisión* creadora sea extrasistémica, los componentes tienen que ser *intrasistémicos*, puesto que forman parte constituyente del propio *ser*.

(2) Existen más de doce sistemas-modalidad repartidas por las diversas comarcas de la Comunidad Valenciana.

(3) Los comportamientos personales de la acción son los actos y procesos de los propios jugadores; evidentemente, sin ellos no hay acción motriz.

(4) Los ejemplos de aplicación metafórica de red en los diversos campos de la ciencia son múltiples: la red del sistema circulatorio sanguíneo, la red internacional de comunicaciones, las redes de fibras nerviosas.

(5) No formulada por Parlebas pero que, incuestionablemente, nos vemos en la necesidad de incluir aquí.

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

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

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-Mikkelsen, 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).

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.

METODOLOGÍA

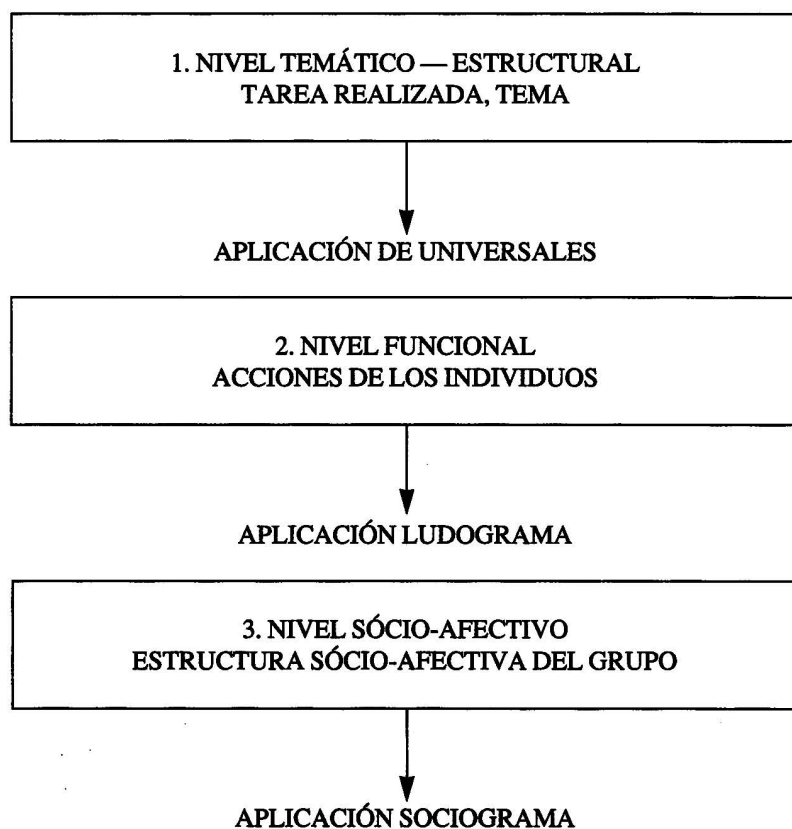


Gráfico 1.

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

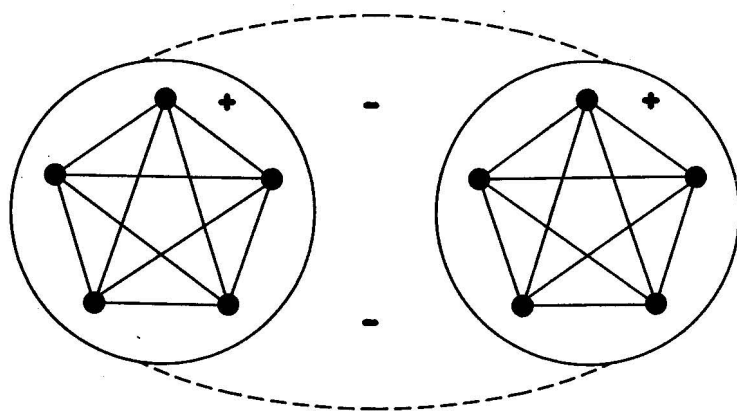


Gráfico 2. Red de comunicación matriz

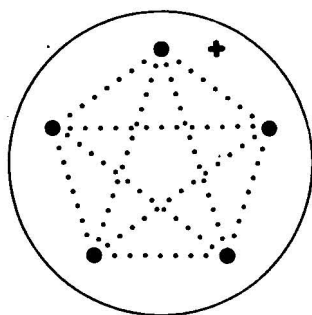


Gráfico 3. Red de interacción de marca

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 inte-

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 operatorios 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 matriz

Si tenemos en cuenta que los jugadores quedan agrupados en dos equipos de igual número de componentes, podremos 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

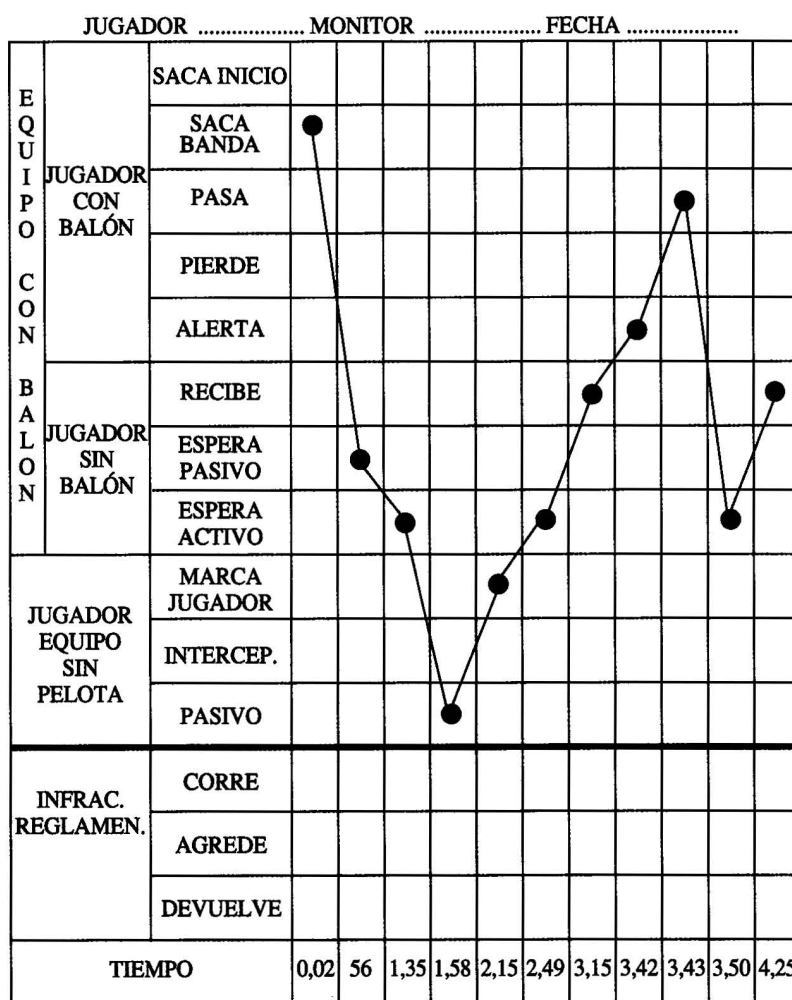


Gráfico 4. Ludograma “10 pases”

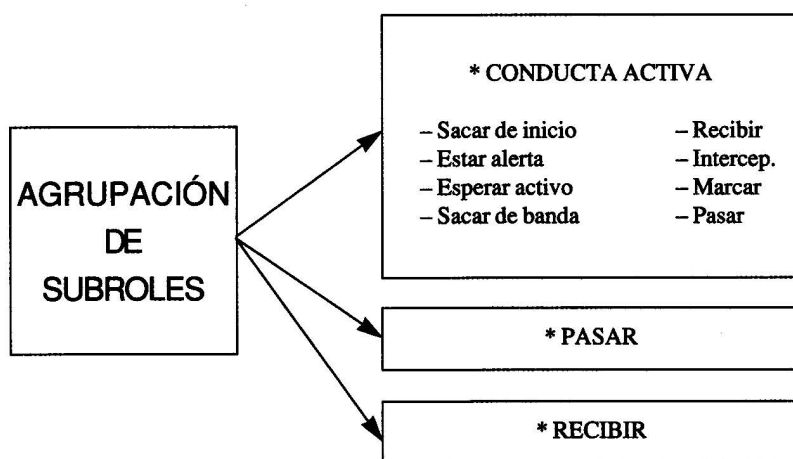


Gráfico 5. Agrupación de subroles

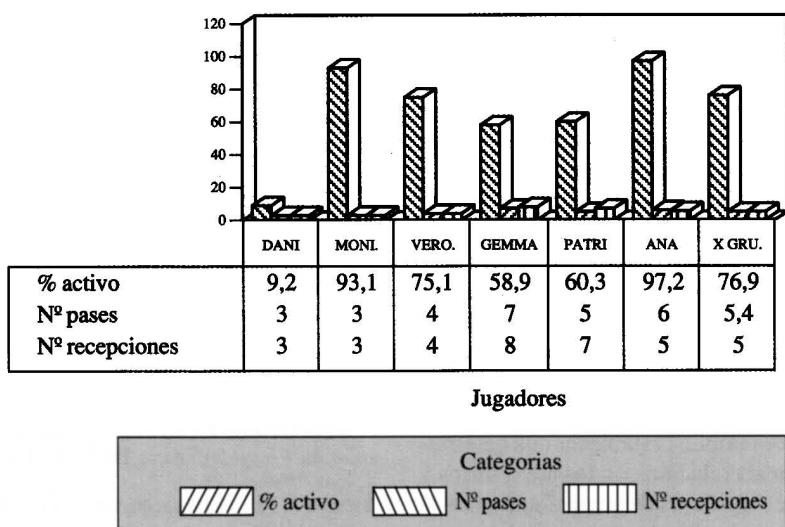


Gráfico 6. Resultado de las sesiones sin intervención del profesor

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 interesará conocer y profundizar en la conducta praxica 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 praxico. 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 por este, 96%, aumenta considerablemente, implicándose mucho más directamente en el juego (ver gráfico 7).

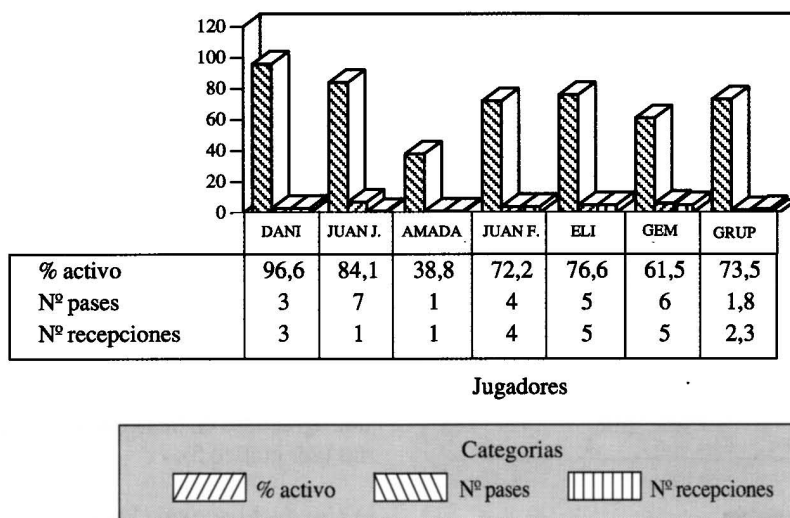


Gráfico 7. Resultado de las sesiones con intervención del profesor

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.

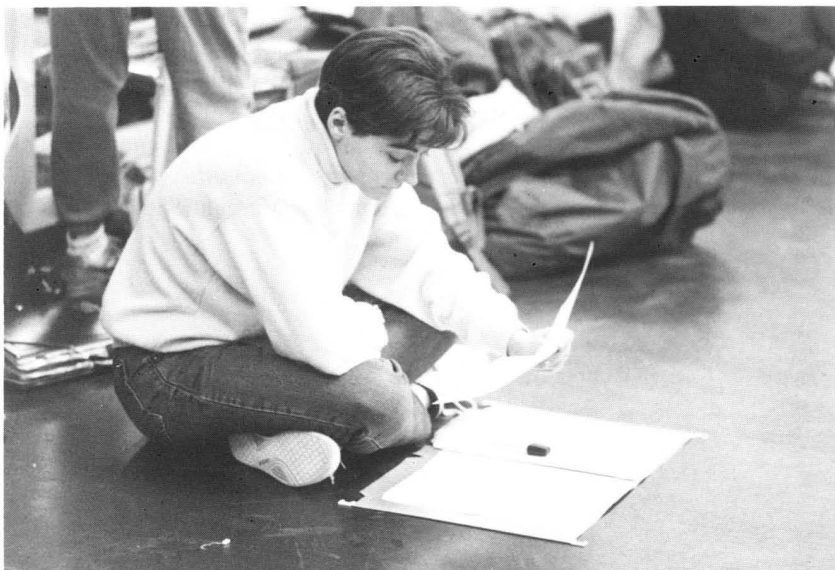
- Los programas de E.F. deben incluir en sus contenidos juegos sociomotrices, ya que fomentan la relación entre los individuos, facilitando su integración escolar. Mediante el juego se pueden adquirir técnicas sociales (Cherry, 1976)(12), ya que motiva y propicia la colaboración social (Rast, 1984)(13).
- 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 trough 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. Paidós, 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 a un lexique 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.
- RUIZ, 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*, Diputació de Barcelona, Barcelona, 1990.
- SCOECK, H. *Diccionario de sociología*, Ed. Herder, Barcelona, 1973.

Jesús Martínez del Castillo,
Doctor en Educación Física por la Universidad de
Lovaina,
Profesor Titular de Instalaciones Deportivas,
INEF-Madrid.

LOS LICENCIADOS DE LOS INEF: POSICIONES ACTUALES Y PERSPECTIVAS DE FUTURO



Introducción

En un artículo anterior *La construcción económica y social del mercado deportivo de trabajo* (1), elaborado a partir de dos investigaciones recientes sobre el mercado deportivo laboral en España: *Encuesta de Estructura Ocupacional* (2) y *Proyección del Mercado* (3), exponíamos que parecían confirmarse los siguientes supuestos teóricos:

- Que se trata de un mercado en el que la compraventa de trabajo no es sólo una relación económica e individualizada, como postula la teoría neoclásica del mercado de trabajo. Son también relaciones sociales entre agentes y grupos sociales, que pueden tener intereses distintos y a menudo contrapuestos (Edwards, 1979).
- Que se verifica la hipótesis básica del mercado dual de trabajo, formulada por la teoría institucionalista (Piore, 1975),

apreciándose dos segmentos esencialmente distintos: sectores primario y secundario.

El primero ofrece puestos de trabajo que implican una amplia variedad de tareas o relativamente limitadas, con salarios relativamente elevados, buenas condiciones de trabajo y por encima de todo estabilidad en el empleo. Por el contrario, los puestos de trabajo del sector secundario conllevan escasas tareas o muy diferenciadas e inestables, así como estar peor remunerados y a estar caracterizados por una considerable inestabilidad en el empleo y una alta rotación. Asimismo se aprecian sucesivos dualismos dentro de cada segmento.

Pues bien en los sectores analizados del mercado deportivo laboral, los empleos de sector primario parecen ser los de director y docente de educación física, en oposición a los empleos del sector

secundario, representados por los puestos que desarrollan las funciones de técnico en actividades físicas, técnico en actividades en la naturaleza y los monitores deportivos. También cabe enlazar en este sector a los empleos de técnico deportivo superior. Las conocidas excepciones de los entrenadores de algunos de los deportes de alta competición, que claramente registran los rasgos del sector primario, no desvirtúan los atributos predominantes en este tipo de puesto. Si bien las tareas desempeñadas los caracterizan como trabajos del sector primario, las condiciones laborales los ubican en el sector secundario.

- Que se trata tal como postulaba Bourdieu (1987) para el caso francés, de un mercado relativamente autónomo. Amén de estar inscrito en el proceso de propagación del dualismo a toda la economía nacional se aprecian otras interdependencias de este mercado con los procesos generales de cambio social, político y económico y con los procesos específicos de cambio en el deporte y sus organizaciones.
- Que las organizaciones deportivas en España parecen perfilarse como sistemas sociales abiertos y todavía diferenciados entre sí y como consecuencia (de las lógicas específicas de sus campos) reproducen de manera diferenciada en sus respectivos mercados de trabajo, los citados procesos de dualización.

En este marco teórico provisional (y en el de las teorías de capital y mercado, que más adelante expondremos), primer objetivo de este artículo consiste en abordar específicamente, a

GRUPO OCUPACIONAL	FUNCIONES
I. MONITOR DEPORTIVO (MD) O TÉCNICO DEPORTIVO DE BASE (TDB)	1. Iniciación deportiva de base 2. Entrenamiento deportivo y dirección de equipos en edad escolar 3. Entrenamiento deportivo en niveles medios y bajos
II. TÉCNICO EN ACTIVIDADES EN LA NATURALEZA (TAN)	4. Desarrollo de actividades en el medio natural dirigidas a niños, jóvenes y adultos
III. TÉCNICO EN ACTIVIDADES FÍSICAS Y ANIMACIÓN DEPORTIVA (TAFAD)	6. Promoción de actividades físicas y deportivas para adultos y tercera edad. Desarrollo de programas de mantenimiento físico y animación deportiva 7. Animación deportiva para colectivos marginados 8. Animación deportiva turística 9. Iniciación y entrenamiento deport. para personas discapacitadas
IV. TÉCNICO DEPORTIVO SUPERIOR (TDS)	12. Entrenamiento deport. de alto nivel 13. Preparación física de deportistas de alto nivel
V. DOCENTE EN EDUCACIÓN FÍSICA EN EGB	11. Docencia de la Educación Física en la Enseñanza Primaria
VI. DOCENTE EN EDUCACIÓN FÍSICA EN ENSEÑANZAS MEDIAS	15. Docencia de la Educación Física en la Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato
VII. DIRECTOR	16. Dirección técnica de entidades e instalaciones deportivas 17. Gestión y administración de entidades e instalaciones deportivas

- Extraídos del Consejo Superior de Deportes, Comisión de Expertos, *Propuesta para el debate del Proyecto de Reforma de las enseñanzas y titulaciones deportivas*, febrero 1991. La Comisión estaba formada por los siguientes expertos: Fernando París Roche, Ramiro Merino Merchán, Fernando Sánchez Bañuelos, Luis Romero Largo, Francisco Ricart i Pidelase-rra, Santiago Coca Fernández, Francisco Sánchez Sánchez, José María Martínez Martínez.
- Los técnicos que desempeñaban las funciones 5 y 10 del Proyecto de Reforma han sido clasificados por otras funciones.
- Los técnicos que ejercían las funciones 14 y 18 del Proyecto de Reforma no podían ser abordados en la encuesta. Requieren un estudio y una metodología "ad-hoc".
- En el momento de finalizar esta investigación, parece ser que el grupo ocupacional que desarrollaría las funciones 1, 2, 3 y que se denominaba MONITOR DEPORTIVO, se denominará finalmente TÉCNICO DEPORTIVO DE BASE. En el caso de que no cambien las funciones, en todos los cuadros, gráficos y textos deberá leerse e interpretarse como TÉCNICO DEPORTIVO DE BASE todos los datos y referencias donde aparezca la etiqueta MONITOR DEPORTIVO.

Tabla 1. Grupos ocupacionales y funciones principales en la actividad física y el deporte

partir de los datos proporcionados por las dos investigaciones citadas: Encuesta y Proyección, las posiciones ocupadas por los licenciados de los INEF en el mercado de trabajo (cuyas principales magnitudes vienen recogidas en los cuadros 1.1 y 1.2): ¿qué tipos de empleos ocupan los licenciados de los INEF?, ¿les proporciona la formación universitaria físico-deportiva un mayor status ocupacional y laboral?, ¿influyen otras variables en las relaciones entre esta formación y los puestos profesionales desempeñados?

El segundo objetivo de este artículo es presentar las posibles tendencias del mercado deportivo laboral en el transcurso de la década e iniciar el análisis de las transformaciones que presumiblemente conllevarán en las posiciones actuales en el mercado de los Licenciados de los INEF. Se trata con ello de impulsar la posterior investigación y reflexión sobre este campo, dirigidas a cristalizar estrategias anticipativas. Estrategias que por un lado proporcionen los profesionales altamente cualificados que el futuro de la Educación Física y el Deporte va a requerir y por otro limiten, amortiguen, los procesos de desprofesionalización y descualificación registrados en otros países europeos (4) por su escasa actitud previsora.

Debemos advertir que el tipo de empleos analizados en este artículo se circunscriben exclusivamente a los puestos que desempeñan las funciones profesionales de entrenamiento, animación, docencia y dirección deportiva, (ver tabla I) y a los empleos de esos tipos generados por los ayuntamientos, centros de enseñanza no universitaria, sector privado-asociativo y sector privado-comercial. Ello es motivado por la ausencia, todavía, de investigaciones sobre el resto de empleos implicados en la producción y distribución de bienes y servicios deportivos y sobre los otros agentes generadores de empleo en el campo del Deporte.

	ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3		ÁREA 4		ÁREA 5		ÁREA 6		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Ayuntamiento	1.692	23,67	1.350	26,56	2.810	18,96	2.421	30,24	1.570	27,65	557	28,70	10.400	24,37
Centro enseñanza no universitaria	1.755	24,55	1.642	32,30	3.534	23,84	2.629	32,84	1.837	32,35	754	38,85	12.151	28,47
Priv. asociativo	1.192	16,68	1.272	25,02	3.689	24,89	1.750	21,86	1.212	21,34	271	13,96	9.386	21,99
Empresa privada	2.509	35,10	819	16,11	4.790	32,31	1.205	15,05	1.060	18,67	359	18,50	10.742	25,17
TOTAL	7.148	100,00	5.083	100,00	14.823	100,00	8.005	100,00	5.679	100,00	1.941	100,00	42.679	100,00

Fuente: Estructura Ocupacional del Deporte, CSD, 1991.

(*) No están incluidos en las estimaciones:

- aquellos empleados por entidades privado asociativas y empresas privadas que desarrollan sus tareas en instalaciones no gestionadas respectivamente por cada uno de ambos sectores empleadores.
- los técnicos en actividades deportivas en la Naturaleza.
- los empleos ocultos ("sumergidos") o "voluntarios" (no remunerados).
- los empleos generados por otros agentes.

Las áreas establecidas en la Encuesta y la Proyección fueron:

Área 1 Madrid (Madrid); Área 2 Norte (Aragón, Cantabria, Navarra, País Vasco, Rioja); Área 3 Noreste, (Baleares, Cataluña, C. Valenciana); Área 4 Sur, (Andalucía, Canarias, Murcia, Ceuta y Melilla); Área 5 Noroeste (Asturias, Castilla-León, Galicia); Área 6 Centro (Extremadura, Castilla-La Mancha).

Cuadro 1. Número de empleos deportivos en tareas de entrenamiento, animación, docencia y dirección según agente empleador y área territorial en 1991 (*)

	ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3		ÁREA 4		ÁREA 5		ÁREA 6		TOTAL	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
I. Monitor deportivo	2.117	29,62	1.501	29,53	4.989	33,66	2.894	36,15	1.422	25,04	653	33,64	13.576	31,81
III. Téc. anim. dep.	1.502	21,01	649	12,77	2.163	14,59	1.017	12,70	911	16,04	122	6,29	6.364	14,91
IV. Téc. dep. super.	760	10,63	516	10,15	1.646	11,10	530	6,62	923	16,25	117	6,03	4.492	10,53
V. Doc. E. F. (EGB)	1.185	16,58	1.111	21,86	2.532	17,08	1.832	22,89	1.170	20,60	509	26,22	8.339	19,54
VI. Doc. E. F. (medio)	570	7,97	531	10,45	1.002	6,76	797	9,96	667	11,75	245	12,62	3.812	8,93
VII. Dirección	1.014	14,19	775	15,25	2.491	16,80	935	11,68	586	10,32	295	15,20	6.096	14,28
TOTAL	7.148	100,00	5.083	100,00	14.823	100,00	8.005	100,00	5.679	100,00	1.941	100,00	42.679	100,00

Cuadro 2. Número de empleos deportivos según grupo ocupacional y área territorial en 1991

Los licenciados de los INEF. Posiciones en el mercado de trabajo en 1991

Las teorías del capital humano elaboradas a partir de su formulación original (Becker, 1964) postulan entre otras tesis que las inversiones que rea-

lizan los individuos en su formación general antes de empezar a trabajar, y en su formación postescolar (formal e informal; dentro y fuera del trabajo) les proporcionan mayor status ocupacional e ingresos. De dichas variables, la *Encuesta de Estructura Ocupacional del Deporte* (en adelan-

te EOD), nos aporta información en torno a la formación escolar general (nivel de estudios), a la formación específica en el deporte (de acuerdo con el sistema oficial todavía vigente: licenciados de INEF, maestros con especialización en Educación Física, y titulados federativos) y a la forma-

	BASE		TITULADOS INEF	
			CON FED.	SIN FED.
Grupo funcional				
Monitor	34	100,0%	91,2%	8,8%
T. natur.	1	100,0%	100,0%	
Anim. dep.	37	100,0%	73,0%	27,0%
Téc. sup.	11	100,0%	100,0%	
Doc. EGB	9	100,0%	22,2%	77,8%
Doc. medio	127	100,0%	78,0%	22,0%
Direcc.	26	100,0%	88,5%	11,5%
TOTAL	245	100,0%	79,2%	20,8%

Cuadro 3. Distribución de los titulados en los INEF según tengan o no titulación federativa, en los grupos funcionales en que trabajan

ción postescolar formal fuera del trabajo.

Por tanto y dado que los titulados INEF acumulan (considerados en conjunto) las mayores inversiones en las tres variables (además de su formación universitaria específica, suelen tener titulación federativa, cuadro 2.1; respecto a la formación postescolar en el cuadro

2.2 puede apreciarse que son los profesionales que más asisten a cursos de formación y actualización) se puede plantear la hipótesis de que predominan en los puestos de mayor status ocupacional y laboral, es decir en el sector primario del mercado. A su vez se puede hipotetizar que buscan rentabilizar no sólo a corto plazo sus inver-

siones, sino también a largo plazo, permaneciendo profesionalmente en este mercado.

Pues bien, con respecto a la segunda hipótesis, la información empírica existente, parece confirmarla. Se aprecia una estrecha relación entre inversión en formación escolar y expectativas de permanencia en el mercado, (cuadro 2.3). La mayoría de los titulados de INEF piensan trabajar toda su vida en este campo, mientras que de los no titulados, sólo uno de cada dos. Ubicándose los titulados federativos en una posición intermedia.

En referencia a la primera hipótesis, los datos proporcionados por la EOD, parecen confirmarla parcialmente. Comencemos por el status ocupacional. Los titulados de INEF se distribuían en las siguientes ocupaciones por el empleo en el que fueron entrevistados: el 55% como docentes (mayoritariamente en enseñanzas medias), el 11% como directores y el resto en el sector secundario (un 4% en funciones de TDS, un 15% en funciones de TAFAD, y otro 14% en funciones de MD). Sin embargo también se aprecia en el cuadro 2.4 que el 10% de los titulados federativos

	Titulados INEF				Titulados feder. (1)				No titulados			
	Ninguno	1 Curso	2 Cursos	3 o más	Ninguno	1 Curso	2 Cursos	3 o más	Ninguno	1 Curso	2 Cursos	3 o más
Ent. med.	55,9%	23,5%	14,7%	5,9%	65,9%	21,5%	7,2%	5,4%	75,5%	18,5%	4,4%	1,7%
Act. nat.	100,0%				83,3%	16,7%			78,6%	21,4%		
Mantenim.	55,9%	26,5%	11,8%	5,9%	58,6%	24,7%	10,3%	6,3%	59,9%	32,8%	5,6%	1,7%
An. marg.						100,0%			60,0%	40,0%		
An. turís.		50,0%		50,0%	68,0%	28,0%		4,0%	66,7%	25,0%	8,3%	
An. disc.	100%				8,3%	41,7%		50,0%		100,0%		
Doc. EGB	55,6%	44,4%			66,7%	15,9%	13,0%	4,3%	66,9%	22,9%	6,6%	3,6%
Ent. alt.	33,3%	50,0%	16,7%		51,4%	26,1%	16,7%	5,8%	47,8%	34,8%	17,4%	
Pre. alt.	20,0%		40,0%	40,0%	54,2%	23,6%	12,5%	9,7%	71,4%	21,4%	7,1%	
Doc. med.	59,8%	21,3%	11,8%	7,1%	46,0%	25,4%	20,6%	7,9%	61,1%	25,9%	9,3%	3,7%
Dir. téc.	30,0%	60,0%		10,0%	37,5%	25,0%	20,8%	16,7%	83,3%	8,3%	8,3%	
Dir. ger.	25,0%	31,3%	6,3%	37,5%	58,9%	18,8%	12,5%	9,8%	80,4%	15,7%	2,6%	1,3%
TOTAL	53,5%	25,7%	11,4%	9,4%	60,7%	22,6%	10,1%	6,7%	69,4%	23,3%	5,4%	1,9%

(1) Incluye aquellos encuestados que sólo tenían titulación federativa como formación específica

Cuadro 4. La formación continua de los titulados en los INEF, los titulados federativos y los no titulados según función (número de cursos realizados desde 1986)

¿PIENSA TRABAJAR TODA LA VIDA EN LA ACTIVIDAD FÍSICA?				
	SÍ	NO	NO SABE	NO CONTESTA
Tit. INEF	78,1%	13,2%	8,2%	.5%
Tit. Fed.	66,5%	19,8%	13,0%	.7%
Maes. esp.	58,1%	35,5%	6,5%	
N/titulado	51,4%	31,4%	16,4%	.7%
TOTAL	62,0%	23,9%	13,5%	.6%

Cuadro 5. Distribución de los técnicos por titulación específica físico-deportiva y previsión de vida deportivo-laboral

Grupo funcional		FORMACIÓN ESPECÍFICA					
		Tit. fed.	Tit. INEF	Maes. E.F.	Extranj.	S/titul.	
	Base	1.352	245	93	12	986	
	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
Monitor	46,2%	13,9%	7,5%	33,3%	30,2%	
T. natur.	2,7%	,4%	2,2%		1,4%	
Anim. dep.	15,8%	15,1%	3,2%	41,7%	25,6%	
Téc. sup.	15,5%	4,5%		16,7%	3,8%	
Doc. EGB	5,1%	3,7%	79,6%		16,8%	
Doc. med.	4,7%	51,8%	7,5%	8,3%	5,5%	
Direcc.	10,1%	10,6%			16,7%	
Monitor	967	100,0%	64,5%	3,5%	,7%	,4%	30,8%
T. natur.	53	100,0%	67,9%	1,9%	3,8%		26,4%
Anim. dep.	511	100,0%	41,9%	7,2%	,6%	1,0%	49,3%
Téc. sup.	260	100,0%	80,8%	4,2%		,8%	14,2%
Doc. EGB	318	100,0%	21,7%	2,8%	23,3%		52,2%
Doc. med.	252	100,0%	25,0%	50,4%	2,8%	,4%	21,4%
Direcc.	327	100,0%	41,6%	8,0%			50,5%
TOTAL	2688	100,0%	50,3%	9,1%	3,5%	,4%	36,7%

TTT. INEF: Titulados de los INEF, tengan o no título federativo.

TTT. FED.: Técnicos que exclusivamente tenían titulación federativa.

MAES. ESP.: Maestros de EGB, con un curso de especialización en Educación Física.

N/TITUL.: Empleados sin ninguna titulación físico-deportiva.

Cuadro 6. Distribución de los ocupados en los sectores encuestados según su grupo ocupacional y su formación específica en España (*)

	Tipo de contrato			Dedicación	
	Indefinido	Temporal	NS/NC	Completa	Parcial
Titulado INEF	73,5	25,3	1,2	64,1	35,9
Titulado federat.	47,0	49,8	3,3	43,6	56,4
No titulado	49,9	47,5	2,6	46,6	53,4

Cuadro 7. Distribución de los ocupantes de los empleos según titulación, relación laboral y dedicación en el empleo entrevistado (%)

y el 17% de los no titulados ocupaba empleos de director. Y en el caso de los empleos de TDS, un 16% de los titulados federativos y un 4% de los no titulados había accedido a ellos.

Es más, si observamos los tipos de formación específica de los empleos de directores de las entidades o instalaciones deportivas (cuadro 2.4) vemos que uno de cada dos carecía de titulación específica, el 24% era titulado federativo y tan sólo un 8% eran titulados de INEF. Y en el caso de los empleos de TDS, predominan los titulados federativos, en el 81% de los casos. Tan sólo en los empleos de docente de Educación Física en enseñanzas medias la titulación universitaria específica parece haber propiciado un mayor acceso a estos empleos.

En relación a la validez de la hipótesis de un mayor status laboral proporcionado por las mayores inversiones en capital humano, los indicadores de tipo de contrato, dedicación e ingresos, parecen confirmarla algo más que en el caso del status ocupacional, pero no totalmente.

En los cuadros 2.5 y 2.6, puede apreciarse que los empleos ocupados por los titulados de INEF son considerados en conjunto los que mejores perfiles registran: 74% y 64% de contratos indefinidos y dedicación completa, respectivamente y un 65% superaban los ingresos de 125.000 pts. mensuales en el empleo entrevistado. Se oponen con claridad a los atributos del conjunto de los no titulados, mientras que los titulados federativos se ubican en una posición intermedia.

Así pues, las hipótesis elaboradas en el marco de las teorías del capital humano y las variables implicadas, explican gran parte de los mecanismos de acceso a las estratificadas posiciones ocupacionales y laborales de este mercado dual, pero no todos. Como hemos podido comprobar los no titulados ocupaban la mitad de los empleos de dirección o de TAFAD; habían accedido uno de cada dos a contratos indefinidos y a tiempo completo y un 25% superaba en

sus ingresos el umbral de 125.000 pts. Registrando los titulados federativos unos perfiles intermedios.

Por tanto, todo (lo que conocemos) parece indicar que las teorías del capital humano (inscritas en el enfoque económico neoclásico del mercado de trabajo) ni pueden ser rechazadas por completo, ni permiten interpretar, explicar, ni predecir a plena satisfacción las posiciones ocupadas en este mercado de trabajo. En consecuencia parece necesario reorientar teórica y metodológicamente la investigación en este campo (5). Mientras tanto nos limitaremos en el resto de este apartado a presentar las relaciones detectadas en la EOD con respecto a los titulados de INEF y a adjuntar algunas explicaciones *ad-hoc*.

Según Bourdieu (1979) las relaciones que unen el capital escolar o la edad con los ingresos, disimulan la relación que enlaza entre sí a las dos variables aparentemente independientes, determinando la edad los ingresos con una fuerza que varía según el capital escolar y la profesión, determinada a su vez, en alguna medida, por el capital escolar al mismo tiempo que por otros factores menos visibles, como son el sexo o el capital cultural y social heredado. Pues bien, a excepción de las variables capital cultural y social heredado, pose-

	<50	,50-,75	75-125	125-175	175-250	>250	NC
Titulado INEF	13,0	6,9	10,2	35,9	24,5	4,5	4,9
Titulado federativo	32,2	13,1	21,4	15,7	5,1	1,3	11,3
No titulado	34,3	8,6	16,7	19,0	5,1	1,1	15,1

Cuadro 8. Distribución de los ocupantes de los empleos según titulación e ingresos mensuales (en miles de ptas.) en el empleo entrevistado (%)

emos a través de la EOD información (sincrónica) del resto de las variables citadas. Ello nos permite plantear y abordar, provisionalmente, la siguiente hipótesis: el efecto de la titulación-formación deportiva universitaria en la ocupación de parte de los mejores puestos del mercado, se refuerza con la edad. En relación al status ocupacional, a medida que se eleva la edad se constata una menor presencia en empleos de baja complejidad, incrementándose las ocupaciones de mayor responsabilidad y mejores condiciones laborales. Junto a un progresivo aumento como empleados en centros de enseñanzas medias, se observan menores proporciones de ocupados como entrenadores o profesores de mantenimiento y mayores de directores, (cuadro 2.7).

Con respecto a su situación profesional, se constata su elevada tasa de sala-

rización: 9 de cada 10 son asalariados, especialmente del sector público. Las situaciones precarias o de autoempleo son muy escasas. Además la formación-titulación parece garantizar desde el inicio del ejercicio profesional, el acceso a la situación de asalariado, anulando el efecto discriminador de la edad. No obstante, el umbral de 30 años parece expresar situaciones diferenciadas, (cuadro 2.8).

Ahora bien la edad, probablemente asociada al cambio en los últimos años en las estrategias de los agentes empleadores, si parece incidir en los tipos de contrato y las dedicaciones, (cuadro 2.9). En los licenciados y licenciadas menores de treinta años cumplidos, se aprecia que uno de cada dos contratos tiene carácter temporal e implica dedicación parcial. Por encima de dicho umbral de edad, predominan los contratos indefinidos y de plena dedicación. Contratos normalmente realizados antes del cambio en las estrategias de los agentes empleadores, (a excepción de los docentes en enseñanzas medias).

Asimismo también parece confirmarse en estos titulados universitarios que la edad, asociada a la profesión-status ocupacional, determina los ingresos, (cuadro 2.10): a medida que aumenta el número de años cumplidos, se incrementan las declaraciones de mayores ingresos mensuales por el empleo en el que fueron entrevistados.

Ahora bien probablemente subyacen a la edad o se expresan a través de ese indicador, otras variables explicativas de las altas correlaciones observadas entre edad, status ocupacional y con-

	Grupos de edad				Total
	<30	30-39	40-49	>49	
Base	61	134	43	7	245
Ent. med.	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Act. nat.	21,3%	13,4%	7,0%		13,9%
Mantenim.	1,6%				,4%
An. turís.	21,3%	11,2%	14,0%		13,9%
An. disc.		1,5%			,8%
Doc. EGB		,7%			,4%
Ent. alto	3,3%	,7%	14,0%		3,7%
Pre. alto	1,6%	3,0%	2,3%		2,4%
Doc. med.	3,3%	2,2%			2,0%
Dir. téc.	41,0%	56,7%	48,8%	71,4%	51,8%
Dir. ger.	3,3%	3,0%	9,3%		4,1%
	3,3%	7,5%	4,7%	28,6%	6,5%

Cuadro 9. Distribución de los titulados de los INEF según edad y función principal en el empleo entrevistado

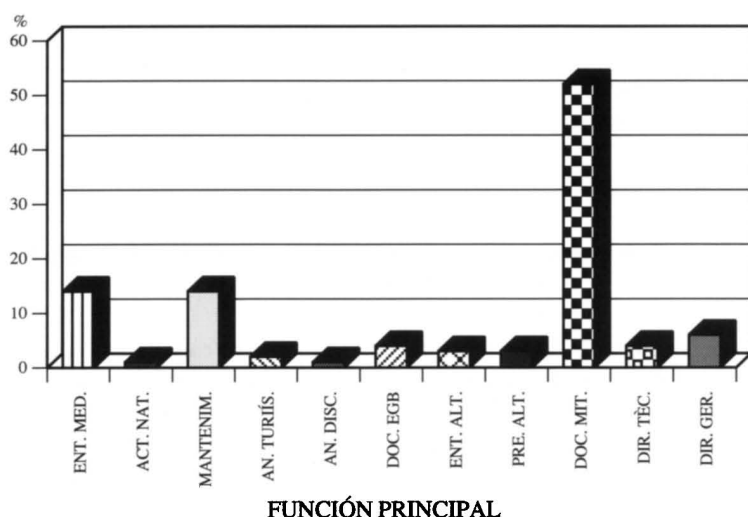


Gráfico 1. Distribución de los titulados INEF según función principal en el empleo entrevistado (% del total de empleos)

los INEF), no se constatan diferencias significativas en la distribución interna según sexo de los tipos de empleos ocupados por los varones y las mujeres, (cuadro 2.11).

Pero efectivamente la formación-titulación universitaria en educación física y deportes, permite también a estas mujeres, acceder a ocupaciones de mayor status y/o condiciones laborales, que aquellas que sólo tenían título federativo o no estaban tituladas, (ver el capítulo V.1 del informe de la EOD). ¿Se distribuyen equilibradamente en el territorio los Licenciados en Educación Física? Aunque la base muestral es reducida, dado su carácter aleatorio, parece poder afirmarse una concentración territorial de estos profesionales. En las áreas 1 y 3 (Balears, Cataluña,

Grupo edad	Base		Situación Profesional						
	Emplead.	Autónom.	Cooperat.	S. Público	S. Privado	Otros	NS/NC		
<30	61	100,0%	1,6%	1,6%	65,6%	26,2%	4,9%		
30-39	134	100,0%	1,5%	1,5%	79,1%	14,2%	3,7%		
40-49	43	100,0%	4,7%	2,3%	62,8%	25,6%	2,3%	2,3%	
>49	7	100,0%	14,3%		42,9%	42,9%			
Total	245	100,0%	1,6%	1,6%	71,8%	20,0%	3,7%	4%	

Cuadro 10. Distribución de los titulados de los INEF según edad y situación profesional

diciones de los empleos de esos licenciados. Entre dichas variables probablemente se encuentren una mayor experiencia en los diferentes sectores de empleo y ocupaciones, el logro de otras cualificaciones, la ampliación de los contactos y redes personales y profesionales y un mejor conocimiento del mercado laboral de sus territorio. Asimismo, los cambios en las estrategias y ritmos de creación de empleo de las organizaciones deportivas.

¿Compensa la formación físico-deportiva universitaria la discriminación potencial ejercida por el género en el acceso al mercado de trabajo? Si exceptuamos el acceso a los puestos de dirección, (en los que tampoco incide de forma determinante la titulación-formación de los varones licenciados en

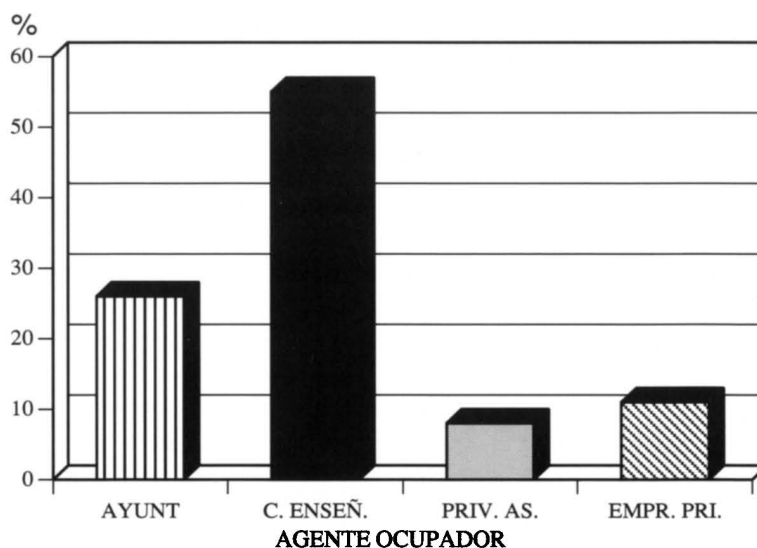


Gráfico 2. Distribución de los titulados INEF según agente empleador (% del total de empleados)

Comunidad Valenciana y Madrid) y en las poblaciones superiores a 100.000 habitantes, trabajaban uno de cada dos de los entrevistados con esta titulación, (cuadro 2.12). Un primer proceso expli-

cativo puede residir en la existencia en dos de dichas autonomías de los únicos INEF que en el momento del campo de la EOD (2o. trimestre 1991), habían formado a los licenciados existentes.

Grupo edad			Indefin.	Temporal	NS/NC	Completa	Parcial
<30	61	100,0%	47,5%	52,5%		49,2%	50,8%
30-39	134	100,0%	81,3%	17,2%	1,5%	69,4%	30,6%
40-49	43	100,0%	81,4%	16,3%	2,3%	67,4%	32,6%
>49	7	100,0%	100,0%			71,4%	28,6%
Total	245	100,0%	73,5%	25,3%	1,2%	64,1%	35,9%

Cuadro 11. Distribución de los titulados de los INEF según edad, relación laboral y dedicación

Ingresos mensuales	Grupos de edad				Total
	<30	30-39	40-49	>49	
Base	61	134	43	7	245
	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Menos de 10.000	4,9%	1,5%			2,0%
10.001 - 35.000	11,5%	5,2%	4,7%		6,5%
35.001 - 50.000	4,9%	3,7%	4,7%	14,3%	4,5%
50.001 - 75.000	14,8%	3,7%	7,0%		6,9%
75.001 - 125.000	13,1%	8,2%	14,0%		10,2%
125.001 - 175.000	31,1%	38,8%	30,2%	57,1%	35,9%
175.001 - 250.000	18,0%	26,1%	32,6%		24,5%
Más de 250.001		6,0%	7,0%		4,5%
NS/NC	1,6%	6,7%		28,6%	4,9%

Cuadro 12. Distribución de los titulados de los INEF según edad e ingresos

	Sexo		Total
	Hombres	Mujeres	
Base	171	74	245
	100,0%	100,0%	100,0%
Ent. med.	14,0%	13,5%	13,9%
Act. nat.	,6%		,4%
Mantenim.	12,9%	16,2%	13,9%
An. turís.	1,2%		,8%
An. disc.	,6%		,4%
Doc. EGB	2,3%	6,8%	3,7%
Ent. alto	2,9%	1,4%	2,4%
Pre. alto	1,8%	2,7%	2,0%
Doc. med.	49,7%	56,8%	51,8%
Dir. téc.	4,7%	2,7%	4,1%
Dir. ger.	9,4%		6,5%

Cuadro 13. Distribución de los titulados de los INEF según sexo y función principal en el empleo entrevistado

Sin embargo (como podrá comprobarse dentro de algunos años cuando se incorporen significativamente al mercado laboral los futuros licenciados del resto de los INEF), la localización geográfico-laboral de estos titulados no depende sólo de esta variable. Al igual que en otras profesiones se conjugan variables personales, profesionales y ambientales, (entre ellas el estado del mercado de trabajo de cada sistema territorial).

Así, el efecto hábitat (y las variables a él asociados) parece incidir decisivamente en la localización laboral. La escasa presencia de estos titulados en los pequeños municipios frente a su mayor abundancia en los grandes núcleos urbanos, probablemente se deba a las mayores oportunidades de movilidad profesional y de mejorar el status ocupacional y los ingresos (bien con un solo empleo o con más). En definitiva a unas mejores expectativas de movilidad y status social.

¿Cuáles son los agentes empleadores de estos profesionales? Pues bien, los centros de enseñanza no universitaria generan la mayoría de los empleos que ocupan: uno de cada dos puestos. La segunda fuente principal de empleo proviene de los servicios deportivos municipales: uno de cada cuatro licenciados trabaja en ellos. Por último y con un carácter más residual en comparación a los sectores citados, se encuentran las entidades asociativas y las empresas privadas: tan sólo 2 de cada 10 licenciados de INEF trabajan para una u otra de estas entidades.

Ello se traduce en diferentes presencias en los mercados laborales generados por cada uno de los tipos de organizaciones educativas y deportivas, (cuadro 2.13). Así en los centros de enseñanza no universitaria, ocupaban el 24% de los empleos de docente de Educación Física y en los servicios deportivos municipales el 9%. Pero tan sólo el 3% de los empleos generados por los sectores privado-asociativo o comercial.

¿A qué se debe esta menor presencia?, ¿es que no quieren emplearlos?, ¿o es

	Área Geográfica						Total
	Área 1	Área 2	Área 3	Área 4	Área 5	Área 6	
Base	69	37	44	30	35	30	245
	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Tamaño de hábitat							
5.000 - 10.000	10,1%	2,7%	4,5%		11,4%	16,7%	7,8%
10.001 - 50.000	8,7%	40,5%	34,1%	36,7%	25,7%	36,7%	27,3%
50.001 - 100.000	7,2%	16,2%	9,1%	13,3%	17,1%	40,0%	15,1%
100.001 - 500.000	20,3%	35,1%	22,7%	33,3%	45,7%	6,7%	26,5%
>500.000	53,6%	5,4%	29,5%	16,7%			23,3%

	Base	Área Geográfica					
		Área 1	Área 2	Área 3	Área 4	Área 5	Área 6
Tamaño de hábitat							
5.000 - 10.000	19	100,0%	36,8%	5,3%	10,5%	21,1%	26,3%
10.001 - 50.000	67	100,0%	9,0%	22,4%	22,4%	16,4%	16,4%
50.001 - 100.000	37	100,0%	13,5%	16,2%	10,8%	10,8%	32,4%
100.001 - 500.000	65	100,0%	21,5%	20,0%	15,4%	15,4%	3,1%
>500.000	57	100,0%	64,9%	3,5%	22,8%	8,8%	
Total	245	100,0%	28,2%	15,1%	18,0%	12,2%	12,2%

Cuadro 14. Distribución de los titulados de los INEF según tamaño de hábitat y área territorial en que fueron entrevistados

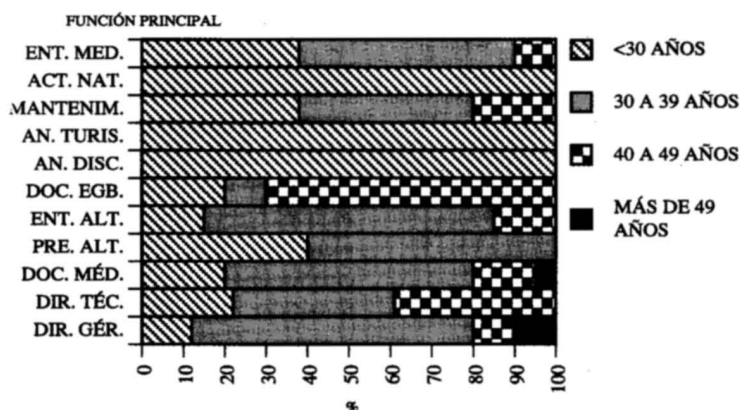


Gráfico 3. Distribución de los titulados de los INEF según edad y función principal en el empleo entrevistado (%)

	Ayuntamiento	Priv.-asoc.	Empr. Priv.	C. enseñanza	Total
Tit. Fed.	61,7	62,4	48,4	(**)	50,3
Tit. INEF	9,0	3,1	3,3	24,0	9,1
O/espec. E.F.	1,0	0,7	2,3	14,8	3,9
S/Titulación	28,3	32,0	45,9	61,2	36,7
TOTAL	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

(*) TIT. FED.: Incluye todos aquellos entrevistados que sólo tenían Titulación Federativa.
TIT. INEF: Incluye los licenciados en Educación Física, tuvieran o no Titulación Federativa.
O/ESPEC. E.F.: Incluye los maestros que tenían especialización en Educación Física, tuvieran o no Titulación Federativa.

S/TITULACION: Incluye todos aquellos entrevistados que no se encuentran inscritos en los tres apartados anteriores.

(**) Los empleados como docentes de Educación Física que exclusivamente tenían Titulación Universitaria no específica o Titulación Federativa están incluidos en S/TITULACION.

Cuadro 15. Formaciones específicas de los ocupados según agentes empleadores en 1991 (%)

que no pueden o desean ofrecerles condiciones laborales similares a las que estos profesionales encuentran en el sector público?

A la espera de profundizar en el conocimiento de las lógicas específicas de las organizaciones deportivas, los datos recogidos parecen avalar más este último supuesto. Como ya hemos visto, los titulados en INEF, son además titulados federativos en su mayor parte. A estas formaciones iniciales más amplias, suelen acompañar mayores procesos de reciclaje y actualización que el resto de empleados. Además las condiciones de los empleos son comparativamente más ventajosas en términos generales en el sector público que en el privado. Y por otra parte, los status ocupacionales que parecen ofrecerles los agentes privados se circunscriben más hacia ocupaciones del mercado secundario de trabajo, (cuadro 2.14).

Por último, debemos destacar que el indicador de pluriempleo: el 42% de los entrevistados declaró tener otro o más empleos, (cuadro 2.15), parece explicar las respuestas del 36% de estos titulados que manifestaron trabajar menos de

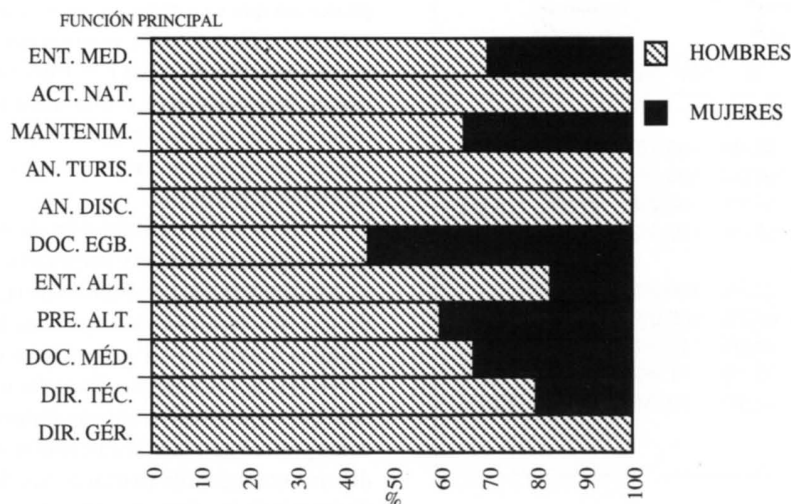


Gráfico 4. Distribución de los titulados de los INEF según edad y función principal en el empleo entrevistado (%)



	Ayuntamientos	Priv.-asociativo	Empresa priv.
Grupo ocupacional			
Monitor	27,7	47,4	30,8
T. naturaleza			3,8
TAFAD	38,4	5,3	42,3
T. superior	4,6	36,8	3,8
Dirección	29,2	10,5	19,2
TOTAL	100,0	100,0	100,0

Cuadro 16. Distribución de las posiciones ocupacionales de los titulados de los INEF según organizaciones deportivas (%)

20 horas semanales (cuadro 2.16) y del 30% que declararon percibir ingresos inferiores a las 125.000 pts. mensuales por el empleo en que fueron entrevistados (cuadro 2.10). A su vez y dado que la mayor parte de los que declararon ser pluriempleados, ocupaban puestos del segmento secundario de trabajo (cuadro 2.15), parecían perfilarse cuando menos dos grandes grupos dentro de este colectivo de trabajadores: por un lado aquellos licenciados cuya ocupación principal radicaba en el sector secundario y debían completar sus ingresos con otro u otros empleos también del sector secundario (probablemente provenientes de las últimas promociones) y por otro, aquellos licenciados cuya ocupación principal se inscribía en el sector primario y les permitía decidir, menos condicionados, se optaban por simultanearlo con otro u otros empleos. ¿Cómo evolucionarán las posiciones ocupadas por los Licenciados de los INEF en esta década? Iniciar la respuesta a esta cuestión constituye el objeto de la última sección de este artículo.

Tendencias del mercado de trabajo en los noventa

Escenario referencial, mínimo y máximo del empleo deportivo a comienzos del siglo XXI

En la proyección del mercado deportivo de trabajo (6) elaborada mediante el método de los escenarios (Godet, 1988) establecimos tres escenarios del empleo deportivo: referencial, bajo y máximo, en los que se reflejan los efectos de tendencias diferenciadas en tres grupos de variables:

- Grado de crecimiento económico regional.
- Grado de adecuación de los agentes oferentes de servicios deportivos a los cambios demográficos, económicos y sociales, y a los cambios en las demandas de servicios deportivos.

	Base	Tienen otro empleo		Ámbito del otro empleo			
		No	Sí	Act. Dep.	Otro ámbito	En los 2	
Función principal							
Ent. med.	34	100,0%	17,6%	82,4%	60,7%	28,6%	10,7%
Act. nat.	1	100,0%		100,0%	100,0%		
Mantenim.	34	100,0%	44,1%	55,9%	68,4%	15,8%	15,8%
An. turís	2	100,0%		100,0%	100,0%		
An. disc.	1	100,0%	100,0%				
Doc. EGB	9	100,0%	77,8%	22,2%	100,0%		
Ent. alto	6	100,0%	33,3%	66,7%	100,0%		
Pre. alto	5	100,0%	20,0%	80,0%	75,0%		25,0%
Doc. med.	127	100,0%	74,8%	25,2%	71,9%	18,8%	9,4%
TOTAL	219	100,0%	58,0%	42,0%	70,7%	18,5%	10,9%

(*) No se incluyen los empleados como directores

Cuadro 17. Distribución de los titulados en los INEF según función principal en el empleo entrevistado y pluriempleo (*)

Grupo edad		1 a 9	10 a 19	20 a 29	30 a 39	40 a 49	50 o más
<30	61	100,0%	6,6%	29,5%	31,1%	18,0%	14,8%
30-39	134	100,0%	6,7%	16,4%	25,4%	35,8%	13,4%
40-49	43	100,0%	11,6%	14,0%	32,6%	25,6%	11,6%
>49	7	100,0%		14,3%	14,3%	57,1%	14,3%
TOTAL	245	100,0%	7,3%	19,2%	27,8%	30,2%	13,1%

Cuadro 18. Distribución de los titulados de los INEF según edad y horas de trabajo en el empleo entrevistado

- Grado de adecuación del sistema oficial de formaciones y Titulaciones a los nuevos requerimientos cualificacionales del mercado deportivo laboral.

A continuación son presentados los tres escenarios del empleo deportivo, describiendo en cada uno de ellos el comportamiento en los tres grupos de variables (las magnitudes del mercado deportivo laboral que presumiblemente implicarían se recogen en las tablas de este apartado).

Escenario referencial

Todo parece apuntar que en el transcurso de la década, el crecimiento económico del país no va a poder ser tan fuerte como el registrado en la segun-

da mitad de la década anterior. Más bien parece ser que va a darse un cierto retroceso, en la línea de 1991, pero sin llegar a una situación de crisis (7). Ello va a realzar la necesidad de profundizar los procesos de innovación y racionalización en las organizaciones oferentes de servicios deportivos.

La acelerada diversificación de las necesidades deportivas y corporales se ve confrontada a la persistencia de rigideces estructurales en los recursos, las culturas organizativas y las ofertas de servicios de los agentes. Desadecuación que el progresivo envejecimiento demográfico agudizaría aún más si los diferentes agentes promotores del deporte y de la oferta de empleo no se plantean los correspondientes procesos de innovación expuestos en el análisis estratégico de la proyección, amén de aquellos otros que les sugieran sus concretas circunstancias coyunturales y estructurales.

Ahora bien, para que estos procesos puedan tener lugar de manera generalizada en los diferentes agentes y territorios, es necesario el desarrollo y posterior aplicación adecuada del Proyecto de reforma de las enseñanzas y titulaciones deportivas. Es decir que el sistema oficial de formaciones y titula-

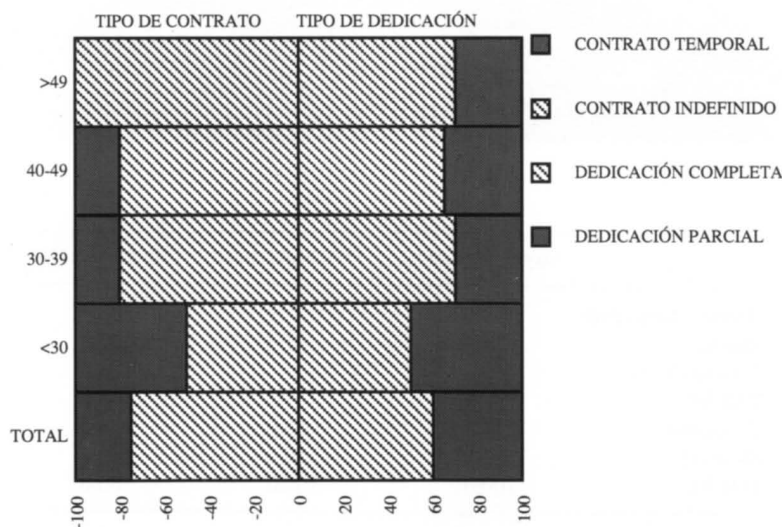


Gráfico 5. Distribución de los titulados en los INEF según edad, relación laboral y dedicación

Licenciados 1-10-91	Madrid	Barcelona	Lleida	Granada	Vitoria	La Coruña	Las Palmas	León	Valencia	Total
	4.663	1.360	64	322	89	0	0	0	0	6.498
Previsiones de nuevos licenciados										
Año 1992	248	150	70	70	70	80	70	40	75	865
Año 1993	248	150	75	70	70	80	70	80	75	910
Año 1994	248	150	85	70	70	80	70	80	75	920
Año 1995	248	150	95	70	70	160	70	80	75	995
Año 1996	225	150	95	70	70	160	70	80	75	995
Año 1997	225	150	100	70	60	120	70	80	75	950
Año 1998	225	150	100	70	60	120	70	80	75	950
Año 1999	225	150	100	70	60	120	70	80	75	950
Año 2000	225	150	100	70	60	120	70	80	75	950
Año 2001	225	150	100	70	60	120	70	80	75	950
T. nuevos lic.	2.295	1.500	920	700	650	1.160	700	760	750	9.435
TOTAL	6.958	2.860	984	1.022	739	1.160	700	760	750	15.933

FUENTE: La información recogida en este cuadro ha sido facilitada por las respectivas direcciones de los INEF, en respuesta al cuestionario escrito que se les presentó. Por un lado expresa el total de licenciados formados en los INEF hasta el 1 de octubre de 1991 y a continuación recoge las previsiones actuales de nuevos licenciados al término de cada uno de los cursos académicos.

En el caso del INEF de Galicia, el número de licenciados desde 1996 no fue facilitado por lo que estimamos una situación intermedia.

Cuadro 19. Estimación de licenciados en Ciencias de la Educación Física y el Deporte formados en los INEF hasta el año 2001

ciones se adecue a las necesidades requeridas por los procesos de innovación de los agentes deportivos, proporcionando no sólo las nuevas titulaciones, sino también las cualificaciones inherentes a los contenidos de los nuevos tipos de empleo y a los cambios en los contenidos de los empleos tradicionales.

Por tanto y en caso de verificarse en el conjunto de la década, las siguientes tendencias en los tres bloques de variables considerados: crecimiento económico moderado, amplia implantación de los procesos de innovación de las organizaciones deportivas y adecuación del sistema de formaciones al mercado laboral, sería posible a pesar de las restricciones financieras, la estabilización de la demanda solvente y la capacidad de gasto en ocio, mantener pautas significativas de crecimiento del empleo deportivo.

¿Cómo evolucionaría el mercado deportivo laboral? ¿Qué cambios acontecerían en la estructura ocupacional? Tal como puede observarse en los cuadros 3.3 y 3.4, en este escenario referencial habría un crecimiento de 15.000

nuevos empleos entre 1994 y la fecha horizonte de la proyección: año 2001. Situándose el volumen de empleos en dicho año en torno a los 66.000 puestos de trabajo. El grupo ocupacional de mayor crecimiento absoluto y relativo tendría lugar en los empleados en las

funciones de TAFAD: 4.700 nuevos empleos, como consecuencia de las mayores ofertas de animación deportiva y a los grupos demográficos y sociales hasta ahora escasamente objeto de la atención de las organizaciones deportivas. Junto a ellos, los empleos de

	Base	Sí	No	NS/NC	Sí	No	NS/NC
FUNCIÓN PRINCIPAL							
Ent. med.	34	100,0%	52,9%	47,1%	73,5%	26,5%	
Act. nat.	1	100,0%	100,0%			100,0%	
Mantenim.	34	100,0%	44,1%	55,9%	67,6%	32,4%	
An. marg.							
An. turís.	2	100,0%		100,0%	100,0%		
An. disc.	1	100,0%		100,0%		100,0%	
Doc. EGB	9	100,0%	55,6%	44,4%	88,9%	11,1%	
Ent. alto	6	100,0%	50,0%	50,0%	83,3%	16,7%	
Pre. alto	5	100,0%	20,0%	80,0%	80,0%	20,0%	
Doc. med.	127	100,0%	26,8%	73,2%	82,7%	17,3%	
Dir. téc.	10	100,0%	30,0%	40,0%	30,0%	50,0%	20,0%
Dir. ger.	16	100,0%	56,3%	43,8%	50,0%	50,0%	
TOTAL	245	100,0%	36,3%	62,4%	1,2%	74,7%	24,5%

Cuadro 20. Posición de los titulados de INEF según funciones profesionales ante las siguientes proposiciones: "existen suficientes facilidades para estar al día en la profesión", "es necesario realizar cada cierto tiempo cursos de actualización", según función profesional

monitor deportivo también registrarían un elevado crecimiento, menor en crecimiento relativo, pero similar en valores absolutos: 4.700 nuevos empleos. Técnicos que deberán ser cualificados para trabajar también con otros practicantes que no sean niños y jóvenes y que sólo pretendan adquirir de forma lúdica las habilidades básicas del deporte en cuestión.

Con respecto a los grupos ocupacionales con mayores exigencias de cualificación, también crecerán pero lo harán en menor medida: 2.000 nuevos empleos de docentes de Educación Física en enseñanza secundaria (probablemente creados entre 1994 y 1996, registrando posteriormente un crecimiento casi nulo); 1.900 empleos de dirección y 1.600 de técnico deportivo superior. Esta evolución diferenciada en los grupos objeto de la proyección conllevarán cambios en la estructura ocupacional. Con respecto a 1991, los empleos de TAFAD ganarán cuatro puntos porcentuales en la estructura, significando el 19% de los empleos y los otros grupos registrarán pequeños descensos: entre 1 y 2 puntos porcentuales. Si bien los monitores seguirán representando el grupo en el que se concentrarán casi uno de cada tres empleos.

Escenarios bajo y máximo de crecimiento del empleo deportivo

En el caso de que se verificara la tendencia de decrecimiento económico, de que no se implantara adecuadamente la reforma de las enseñanzas y titulaciones deportivas y de que fuera reducido el número de agentes promotores de la oferta deportiva que introdujeran los procesos de innovación expuestos, nos encontraríamos con un escenario bajo de empleo deportivo.

Como puede observarse en el cuadro 3.3, tan sólo se generarían desde 1994, 5.000 empleos en toda España, de los que casi la mitad serían en enseñanza secundaria (8) y uno de cada cuatro, de monitor deportivo, siendo ínfimo el crecimiento en los otros grupos ocupacionales: entre 400 y 600 de TAFAD, técnico deportivo superior y director. En consecuencia, la estructura ocupacional lejos de diversificarse, se concentraría fundamentalmente en torno a los empleos de docente y monitor.

En relación al escenario máximo de crecimiento del empleo, sería similar al escenario referencial en la generalización de los procesos de innovación emprendidos por los promotores deportivos y en la adecuada aplicación de la reforma de las enseñanzas y titulaciones

deportivas. Pero el contexto económico expansivo, previsiblemente iría asociado a:

- Considerables incrementos en las inversiones y en los presupuestos de las organizaciones deportivas.
- Una ampliación de la demanda solvente.
- Un aumento en la capacidad de gasto en ocio y esparcimiento.

En consecuencia los factores de producción de los servicios deportivos, y entre ellos el factor trabajo, registrarían crecimientos muy superiores. Con respecto a este último, en los cuadros 3.3 y 3.4 pueden observarse los grupos donde se localizarían los nuevos empleos de este escenario altamente improbable.

Obviamente los tres escenarios expuestos sólo representan tres determinadas combinaciones de los bloques de variables considerados y que no agotan las otras combinaciones posibles. Si bien todos los otros escenarios más probables o menos improbables tienen como techo el escenario referencial expuesto. Por ejemplo, en presencia de un crecimiento económico moderado, pero en ausencia de generalización de los

Períodos	1991-1994	1995-1996			1997-2001		
Nuevos licenciados	2.695	1.990			4.750		
		Escenario			Escenario		
Nuevos empleos (*)		Referencial	Bajo	Máximo	Referencial	Bajo	Máximo
1. Doc. ens. secundaria	2.039	2.039	2.039	2.039	0	0	1.323
2. Dirección	585	546	165	876	1.366	414	2.190
3. Téc. dep. superior	465	465	123	537	1.162	307	1.344
Subtotal 1.2.3	3.089	3.050	2.327	3.452	2.528	721	4.857
4. TAFAD	1.309	1.353	190	2.451	3.384	475	6.127
5. Monitor	1.445	1.347	372	2.646	3.366	929	6.616
Subtotal 4.5	2.754	2.700	562	5.097	6.750	1.404	12.743
TOTAL	5.843	5.750	2.889	8.550	9.278	2.125	17.599

(*) No están incluidos los empleos de Docente de E/F en Enseñanza Primaria. La inclusión del resto de empleos de los otros grupos ocupacionales es exclusivamente orientativa de las diferentes tendencias de evolución del mercado laboral. Los anunciados ajustes presupuestarios pueden ocasionar un retraso en el calendario de creación de los nuevos empleos de docente de Educación Física en Enseñanza Secundaria y que parte de ellos lo sea entre 1997 y 2001.

Cuadro 21. Previsiones de los INEF de nuevos licenciados en Ciencias de la Educación Física y el Deporte y previsiones de nuevos empleos en el periodo 1992-2001

Norte y Noreste Nuevos licenciados	1991-1994 1.115	1995-1996 780			1997-2001 1.925		
		Referencial	Escenario Bajo	Máximo	Referencial	Escenario Bajo	Máximo
1. Doc. ens. secundaria	671	671	671	671	0	0	469
2. Dirección	344	227	30	365	568	230	913
3. Téc. dep. superior	243	158	20	191	395	151	406
Subtotal 1.2.3	1.258	1.056	721	1.227	963	381	1.788
4. TAFAD	509	401	38	903	1.003	209	2.258
5. Monitor	782	525	64	1.067	1.312	454	2.667
Subtotal 4.5	1.291	926	102	1.970	2.315	663	4.925
TOTAL	2.549	1.982	823	3.197	3.278	1.044	6.713
Noroeste Nuevos licenciados	1991-1994 440	1995-1996 480			1997-2001 1.000		
		Referencial	Escenario Bajo	Máximo	Referencial	Escenario Bajo	Máximo
1. Doc. ens. secundaria	300	300	300	300	0	0	201
2. Dirección	78	86	19	136	215	49	340
3. Téc. dep. superior	19	38	27	65	94	69	164
Subtotal 1.2.3	397	424	347	501	309	117	705
4. TAFAD	188	214	32	461	536	80	1.154
5. Monitor	218	241	48	466	602	119	1.164
Subtotal 4.5	406	455	80	927	1.138	199	2.318
TOTAL	803	879	427	1.249	1.447	316	3.022
Sur Nuevos licenciados	1991-1994 420	1995-1996 280			1997-2001 700		
		Referencial	Escenario Bajo	Máximo	Referencial	Escenario Bajo	Máximo
1. Doc. ens. secundaria	694	694	694	694	0	0	383
2. Dirección	55	90	25	129	226	63	324
3. Téc. dep. superior	133	179	17	184	449	42	459
Subtotal 1.2.3	882	964	736	1.007	674	105	1.166
4. TAFAD	316	445	34	565	1.113	84	1.413
5. Monitor	202	311	79	504	776	196	1.260
Subtotal 4.5	518	756	112	1.069	1.889	281	2.673
TOTAL	1.400	1.719	848	2.076	2.564	386	3.839
Centro y Madrid Nuevos licenciados	1991-1994 720	1995-1996 450			1997-2001 1.125		
		Referencial	Escenario Bajo	Máximo	Referencial	Escenario Bajo	Máximo
1. Doc. ens. secundaria	374	374	374	374	0	0	270
2. Dirección	108	118	30	235	294	76	586
3. Téc. dep. superior	70	90	20	122	224	49	305
Subtotal 1.2.3	552	581	424	731	519	125	1.161
4. TAFAD	396	326	38	509	815	96	1.272
5. Monitor	242	262	64	637	656	160	1.594
Subtotal 4.5	638	588	102	1.146	1.471	256	2.866
Total	1.190	1.170	526	1.877	1.989	381	4.027

- (*) – Las Áreas Norte y Noreste, incluyen los licenciados de los INEF de Cataluña, Comunidad Valenciana y País Vasco.
– El Área Noroeste, los INEF de Castilla-León y Galicia.
– El Área Sur, los INEF de Andalucía y Canarias.
– Las Áreas Centro y Madrid, el INEF de Madrid.

Cuadro 22. Previsiones de los INEF de nuevos licenciados en Ciencias de la Educación Física y el Deporte y previsiones de nuevos empleos en el periodo 1992-2001 según áreas territoriales



procesos innovadores en los agentes y en la formación de los técnicos, sería verosímil que se alcanzara un volumen de empleo similar al que se lograría en un contexto de crisis económica pero altamente innovador en las organizaciones deportivas y en la formación de los profesionales. Si bien las estructuras ocupacionales diferirían.

Por otra parte los tres escenarios expuestos: referencial, bajo y máximo, presuponen que en todas las áreas territoriales y comunidades autónomas coincidieran los tipos de tendencia en los procesos de innovación y de comportamiento económico. En la práctica, puede ocurrir que en unas áreas se verifiquen escenarios diferenciados bien en el plano socioeconómico, bien en el plano innovador, o en ambos simultáneamente. Ello repercutiría no sólo en los escenarios reales, que finalmente tendrían lugar en cada área, sino también en los totales nacionales expuestos.

En todo caso y en el marco de los análisis realizados, todas las posibles combinaciones alternativas, producirían un volumen de empleados inferior al escenario referencial expuesto. Escenario que no vendrá dado mecánicamente, por la mera inercia de los subsistemas

en presencia, sino que requerirá profundos esfuerzos políticos, técnicos y sociales por parte de todos los agentes intervinientes.

Necesidades de sincronización en la oferta y demanda de empleo

Entre los esfuerzos necesarios para lograr el escenario referencial del empleo, destaca la búsqueda de sincronización entre las instituciones generadoras de la oferta de empleo y las instituciones de formación de los

diferentes titulados, previstas en el proyecto de reforma.

Sincronización que es necesaria no sólo en el plano cualitativo de las correspondencias entre formación requerida por los puestos de trabajo y la formación específica inicial aportada por los centros de formación. También en el plano cuantitativo de los ritmos de producción de los diferentes titulados es conveniente tender a la sincronización con las ofertas de empleo que previsiblemente tendrán lugar en la década.

Si bien nunca será posible un ajuste, una correspondencia total entre los volúmenes de empleo y los de titulados, el no plantearse desde estos momentos ritmos de producción de los diferentes titulados previstos en la reforma, acordes a previsiones realistas y razonables de las correspondientes ofertas de empleo según grupos ocupacionales, produciría una serie de efectos perversos, no deseados.

Una producción inferior de titulados en cada grupo ocupacional, limitaría la difusión de los procesos de innovación de las organizaciones deportivas. Por el contrario una producción excesiva de los diferentes titulados, traería además del correspondiente desempleo y subempleo un realce de las variables de experiencia deportiva, contactos per-

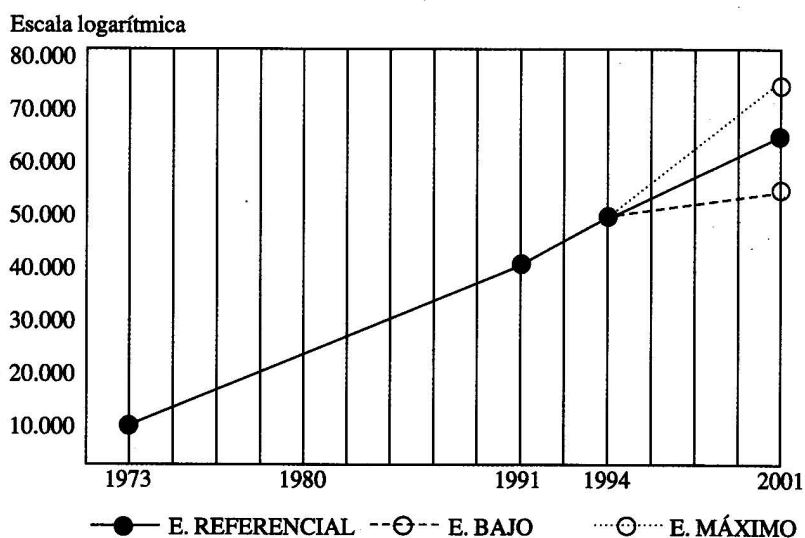


Gráfico 6. Evolución del empleo deportivo entre 1973-1991 (2ª T.) y proyecciones para 1994 y 2001. Total nacional

sonales y posición en las redes sociales como determinantes en el acceso a los empleos, en detrimento de la variable titulación-formación correspondiente a los empleos de cada grupo ocupacional. Máxime dado que la población activa va a seguir creciendo hasta casi finales de la década y que en un contexto de previsible crecimiento económico moderado, va a ser muy difícil reducir los actuales niveles de desempleo de la población activa. En consecuencia una producción excesivamente sobredimensionada de titulados con respecto a previsiones reales y razonables de las necesidades del mercado deportivo laboral, serían un factor distorsionador en el complejo proceso de adecuación entre la cualificación

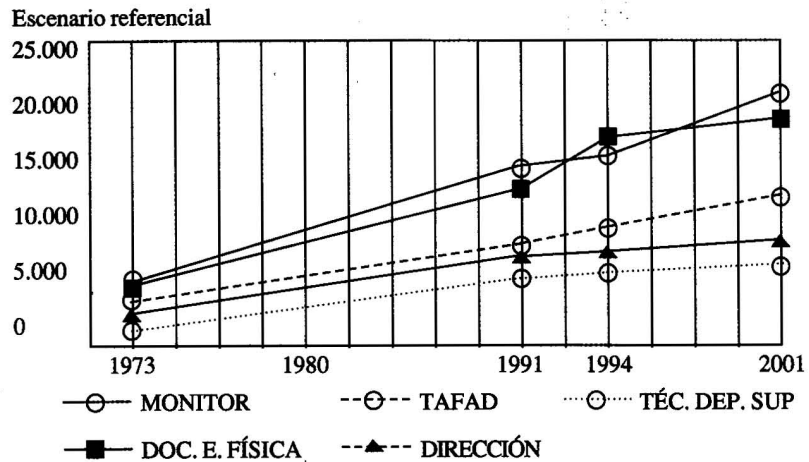


Gráfico 7. Evolución del empleo 1973-1991 (2ª T.) y proyecciones para 1994 y 2001 según grupos ocupacionales. Total nacional

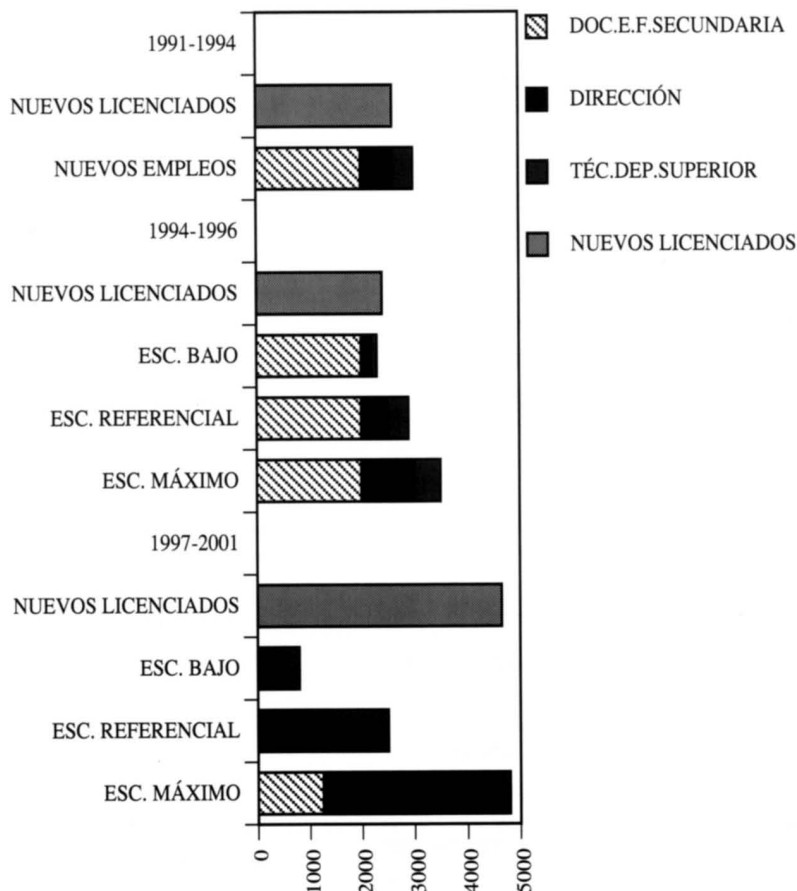


Gráfico 8. Previsión de los INEF de nuevos licenciados y previsiones de nuevos puestos de trabajo, 1991-2001. Total nacional

requerida por los diferentes puestos de trabajo y la cualificación aportada por los ocupantes de los empleos a través de sus formaciones específicas iniciales. Las próximas encuestas de estructura ocupacional en el deporte reflejarían pintorescas distribuciones y cruces entre los diferentes tipos de empleo y las titulaciones de sus ocupantes.

En los cuadros 3.3 y 3.4 se recogen los nuevos empleos que se crearían en el escenario referencial y por tanto una orientación respecto a los titulados que habría que formar en cada grupo ocupacional, área y período (1991-94, 1995-2001). A ellos habría que añadir una parte no estimable en estos momentos, de los trabajadores empleados en 1991 o de quienes les sustituyan.

En relación a las previsiones de futuros licenciados en los INEF (cuadro 3.1) y la evolución de las necesidades del mercado laboral de estos titulados, pueden avanzarse a partir de los datos recogidos en los cuadros 3.3 y 3.4 una serie de reflexiones.

En primer lugar, que considerados globalmente el conjunto de los nueve centros de INEF y los 4.685 licenciados (la mayoría de ellos ya alumnos) que aportarán al mercado entre junio de 1992 y septiembre de 1996, el déficit histórico acumulado de estos titulados uni-

versitarios desaparecerá. Asimismo empezará a registrarse por primera vez el desempleo y a agudizarse los fenómenos de subempleo y compatibilización de dos o más empleos del sector secundario con deficientes condiciones laborales. Recordamos que en 1991, habían accedido a uno de cada dos empleos de docentes en educación física en enseñanzas medias, a un 8% de los puestos de dirección y a un 4% de los empleos de técnico deportivo superior. Y ello no sólo por su escasez, pues un 7% de los empleos de TAFAD y un 3,5% de los puestos de monitor estaba ocupado por estos titulados universitarios.

De la realidad observada y de las previsiones de evolución del mercado laboral, parece desprenderse que no sólo no es necesario ya crear nuevos INEF (9), sino que a corto plazo, gran parte de los actuales INEF, podrán cesar de concentrar sus esfuerzos y recursos en formar los nuevos Licenciados de los que se carecía. Es decir podrán reducir las entradas a esta formación y reorientar sus esfuerzos y recursos hacia otras funciones de los centros universitarios: investigación, formación permanente, cursos postgrado y estudios de tercer ciclo (10). Asimismo a implantar las especializaciones previstas en el proyecto de reforma y colaborar con los centros de formación de los otros titulados deportivos.

Todo parece apuntar que si no se reducen los flujos de acceso a los INEF actualmente previstos por ellos mismos, estos titulados universitarios, empezarán a registrar especialmente a partir de 1996 y de manera progresivamente creciente, situaciones similares a las registradas en otros países comunitarios como Bélgica, Francia o Alemania desde comienzos de los 80 (11). Es decir altas tasas de desempleo, subempleo, compatibilización de trabajos precarios y búsqueda de empleo en sectores productivos ajenos al deporte.

Estos fenómenos se producirían porque de acuerdo con las previsiones efectua-

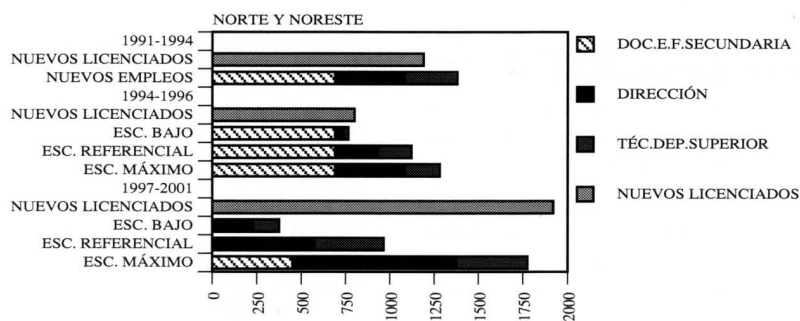


Gráfico 9a. Previsión de los INEF de nuevos licenciados y previsiones de nuevos puestos de trabajo, 1991-2001, según áreas territoriales (Norte y Noreste)

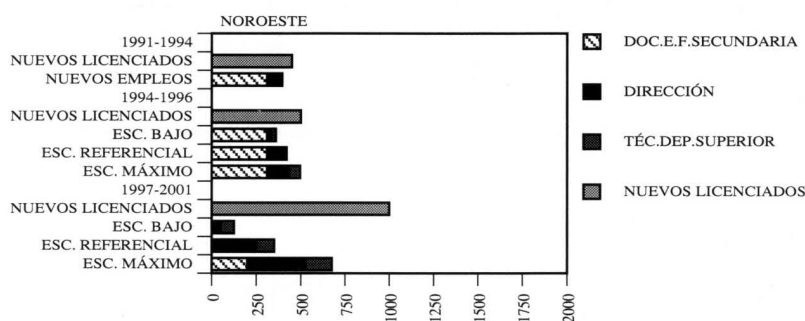


Gráfico 9b. (cont.) Previsión de los INEF de nuevos licenciados y previsiones de nuevos puestos de trabajo, 1991-2001, según áreas territoriales (Noroeste)

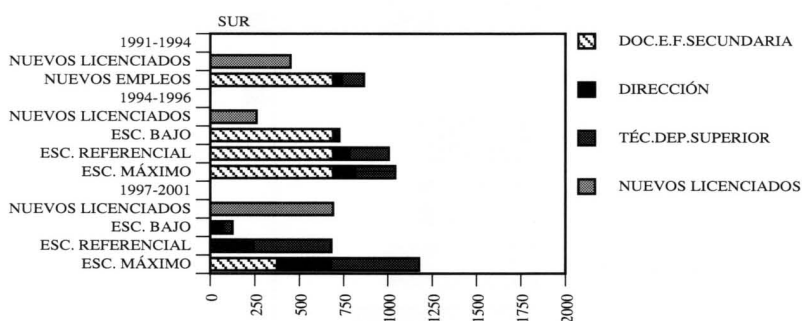


Gráfico 9c. (cont.) Previsión de los INEF de nuevos licenciados y previsiones de nuevos puestos de trabajo, 1991-2001, según áreas territoriales (Sur)

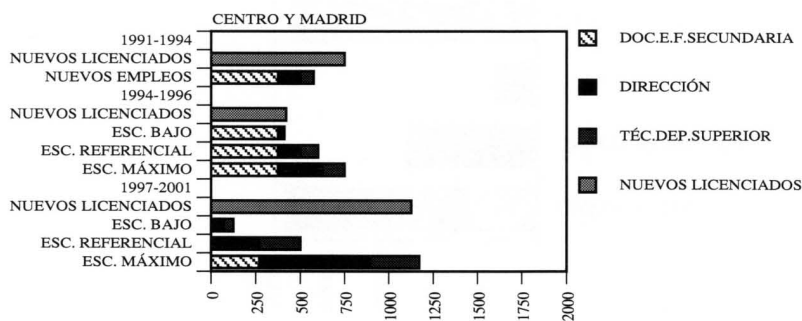


Gráfico 9d. (cont.) Previsión de los INEF de nuevos licenciados y previsiones de nuevos puestos de trabajo, 1991-2001, según áreas territoriales (Centro y Madrid)

das en el escenario referencial, el crecimiento del empleo, amén de ralentizarse, se va a concentrar especialmente en los puestos con menores exigencias de cualificación (monitores, TAFAD). Asimismo el crecimiento del empleo en otras salidas profesionales, como los puestos en las administraciones supra-locales, los centros de enseñanza universitaria, centros de investigación o consultoría, será probablemente muy escaso. Y por otro lado, de acuerdo con los datos de la *Encuesta de Estructura Ocupacional* y la investigación de J.L. Hernández (1987), las salidas por jubilación de los actuales licenciados serán muy reducidas en esta década y no empezarán a ser significativas más que a partir del año 2005. Además, aunque todavía no pueden avanzarse los flujos migratorios profesionales de entrada o salida hacia otros países comunitarios, probablemente seamos receptores netos de técnicos deportivos (universitarios o federativos) provenientes de dichos países.

Por tanto, caso de no producirse un descenso en los flujos de acceso a los INEF (o sus equivalentes centros universitarios en el futuro) las probabilidades de acceder a empleos que requieran alta cualificación y conlleven buenas condiciones laborales (sector primario) se irán reduciendo considerablemente. Por el contrario las posibilidades de tener que pluriemplearse en el sector secundario en puestos de menores requerimientos cualificacionales (monitor y TAFAD) y peores condiciones laborales (contratos temporales, autónomos, decitaciones parciales, bajos salarios) irán aumentando progresivamente. Es por ello que a la luz de los datos obtenidos, todo parece sugerir la conveniencia de ir reduciendo el alumnado y concentrar esfuerzos en aumentar la versatilidad de la formación en el primer ciclo e implantar las diferentes especializaciones en el segundo ciclo, aumentando las capacidades para trabajar en otros ámbitos además de la docencia de la Educación Física en la enseñanza secundaria. Estas pueden ser algunas de las estrategias anticipativas que proporcionen

los profesionales altamente cualificados que va a requerir el desarrollo de la Educación Física y el Deporte, y que a su vez limiten los procesos de desprofesionalización y descualificación de los Licenciados de INEF. En cualquier caso parece demostrado el interés de continuar la investigación social y la reflexión en este campo y en aquellos otros que van a condicionar el desarrollo de la Educación Física y el Deporte en general y de su mercado laboral en particular. El futuro del deporte sólo está parcialmente escrito, por los factores e inercias estructurales, exógenas y endógenas, que la determinan o lo condicionan. Pero existe un margen de maniobra para la acción social de los agentes directamente involucrados.

Bibliografía

- BECKER, G. *Human Capital*, Columbia University Press. Existe traducción al castellano en Alianza, 1964.
- BOURDIEU, P. *La distinction. Critique Sociale du Jugement*, Minuit, París. Existe traducción al castellano en Taurus, 1979.
- BOURDIEU, P. *Choses dites*, Minuit, París. Existe traducción al castellano en Gedisa, 1987.
- CONSEJO SUPERIOR DE DEPORTES, *Proyecto de Reforma de las Enseñanzas y Titulaciones Deportivas*, Madrid, febrero 1991, Comisión de Expertos.
- CUADRADO, J.R. "La expansión de los servicios en el contexto del cambio estructural de la economía española", en *Papeles de Economía Española* (42), 1990.
- EDWARDS, R. *Contested Terrain. The transformation of the workplace in America*, Basic Books Inc., Nueva York, 1979.
- ERRAIS, B. *Emplois et formations du secteurs sportifs. Marchés de travail et stratégies de formation*, INSEP, París, 1985.
- GARCÍA FERRANDO, M. *Los españoles y el deporte (1980-1990). Un análisis sociológico*, Ministerio de Educación y Ciencia —Consejo Superior de Deportes— ICEF, Madrid, 1991.
- GODET, M. *Prospective et Planification Stratégique*, Económica, París, 1988.
- HEINEMANN, K.; SCHUBERT, M. *Honorietzt der Arbeitsmarkt sportwissenschaftline Qualifikationen?*, in *Sportwissenschaft*, 1989/1.
- HERNÁNDEZ VÁZQUEZ, J.L. "El flujo de licenciados en Educación Física y la demanda

- potencial del mercado de trabajo en España" INEF, Madrid, 1987.
- INE *Estadística de Establecimientos Deportivos*, Madrid, 1975.
- INE, *Encuesta de Población Activa 2º Trimestre 1991*, Madrid.
- MARTÍNEZ DEL CASTILLO, J.; PUIG, N.; BOIX, R.; MILLET, L.; PÁEZ, J.A. *Las instalaciones deportivas en España*, Ministerio de Educación y Ciencia —Consejo Superior de Deportes—, Madrid, 1991.
- MARTÍNEZ DEL CASTILLO, J. (dir.); PUIG, N.; FRAILE, A.; BOIXEDA, A. *Estructura Ocupacional del Deporte en España. Encuesta en los sectores de entrenamiento, animación, docencia y dirección*, Ministerio de Educación y Ciencia —Consejo Superior de Deportes—, Madrid, 1991.
- MARTÍNEZ DEL CASTILLO, J. (dir.); et. al., *Deporte, Sociedad y Empleo. Proyección del mercado deportivo laboral en la España de los noventa*, MEC —Consejo Superior de Deportes—, Madrid.
- MERINO MERCHANT, R. *La evolución de las actividades físico-deportivas y las nuevas necesidades de formación*, en *Sistema* (de próxima publicación), 1992.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA *El mercado de trabajo de los titulados universitarios en España*, Madrid, 1987.
- PIORE, M. "Notes for a theory of labor market stratification" en *Labor Market Segmentation*, Lexington Books, Lexington, Mass, 1985.
- PIORE, M.; BERGER, S. *Dualism an Discontinuity in Industrial Societies*, Cambridge University Press, 1980.
- RAYMOND, J.L.; GARCÍA VILLAR, J.; POLO, C. "Factores explicativos de la demanda de empleo", en *Papeles de Economía Española* (26), 1986.
- RODGERS, B. *Rationalisation des choix en matière de politique sportive. Le sport dans son contexte social, Comparaisons internationales*, CCC/DC (77) 11, Conseil de l'Europe- Comité du Sport, Estrasburgo, 1987.
- SAEZ, F. "El empleo en las actividades de servicios", en *Papeles de Economía Española* (42), 1990.
- THOMAS, R.; HAUMONT, A.; LEVET, J.L. *Sociologie du Sport*, París, Presses Universitaires de France, 1987. La traducción al castellano es de Bellaterra, Barcelona.

Notas

- (1) Publicado en *Apunts, Educació Física i Esports*.
- (2) La Encuesta fue realizada por Plamksport y dirigida por Jesús Martínez del Castillo, con la colaboración de Nuria Puig, Antonio Fraile y Agustín Boixedá. El tamaño de

la muestra fue de 2.800 entrevistas, (estratificadas según área territorial, tamaño de habitat y tipo de instalación deportiva) realizadas en 150 municipios durante el 2o. trimestre de 1991.

- (3) La Proyección fue realizada por Plamksport y dirigida por Jesús Martínez del Castillo, con la colaboración de Clemente Navarro, Antonio Fraile, Nuria Puig, Pablo Jiménez, Julio Martínez y Carlos de Miguel. Fue empleado el método de los escenarios de M. Godet (1987). Los informes finales de la *Encuesta* y de la *Proyección* pueden ser consultados en los centros de documentación de los INEF.
- (4) Véase por ejemplo, para el caso de Francia, la investigación de Louveau, C., (1985), *Les unités d'enseignement et de recherche en éducation physique et sportive. Strategies de formation*, INSEP, París.
Para el caso de Alemania, el estudio de Heineman, K.; Shubert, M., (1989), *Honoriet der Arbeitsmarkt sportwissenschaftliche Qualifikatiemen?*, in Sportwissenschaft, 1989/1.
- (5) Estamos preparando para más adelante un nuevo proceso investigador, en el que entre otros enfoques teóricos, la teoría de las espe-

cies de capital de Bourdieu (1979), parece particularmente prometedora y fecunda.

- (6) En este apartado del artículo nos limitaremos a presentar los principales resultados de la proyección, en relación a los titulados de INEF. En el informe final de la proyección, que puede ser consultado en los centros de documentación de los INEF, se presentan con amplitud los procedimientos metodológicos y análisis en que se basan los resultados aquí presentados.
- (7) En el momento de escribir este artículo, parece que al menos durante 1993 y quizá 1994 el crecimiento económico será muy reducido.
- (8) De acuerdo con los cálculos efectuados en la *Proyección* (capítulo V del informe final), en el año 2001 las necesidades de docentes de Educación Física en enseñanza secundaria, se situarán en torno a 8.000 licenciados. Es decir habrá que duplicar en el transcurso de la década el número de empleos existentes en 1991. Pues bien, en la *Proyección* trabajamos con la hipótesis de que estos 4.000 nuevos empleos se crearían entre 1992 y 1996. Sin embargo los ajustes presupuestarios que se anuncian en el momento de escribir este artículo, podrían

retrasar el calendario de creación de estos nuevos empleos.

- (9) El déficit que parece deducirse de formación de licenciados en el área sur, es más aparente que real, dado que habrá licenciados formados en otras comunidades que emigrarán a este área, especialmente a los empleos en enseñanzas medias (enseñanza secundaria). Además caso de crearse un nuevo INEF en el área sur no produciría licenciados hasta 1997, fecha en que los actuales INEF de dicha área abastecerían ampliamente las ofertas de empleo.
- (10) En el cuadro 3.2 pueden apreciarse por un lado las dificultades que manifiestan tener gran parte de los titulados de INEF para mantenerse actualizados y en acuerdo con la organización periódica de cursos de actualización.
- (11) Véase por ejemplo, para el caso de Francia, la investigación de Louveua, C. *Les unités d'enseignement et de recherche en éducation physique et sportive Strategies de formation*, INSEP, París, 1985.
Para el caso de Alemania, el estudio de Heineman, K.; Shubert, M., (1989), *Honoriet del Arbeitsmarkt sportwissenschaftliche Qualifikatiemen?*, in Sportwissenschaft, 1989/1.