

EDUCAR CONDUCTAS MOTRICES. RETO NECESARIO PARA UNA EDUCACIÓN FÍSICA MODERNA.

EDUCATE MOTOR CONDUCTS. A NECESSARY CHALLENGE FOR A MODERN PHYSICAL EDUCATION.

ÉDUQUER LES DONDUITES MOTRICES. A DÉFI NÉCESSAIRE POUR UNE ÉDUCATION PHYSIQUE MODERNE.

Pere Lavega. (ESPAÑA)

Doctor en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC), Universidad de Lleida

Instituto de Desarrollo Social y Territorial (INDEST), Universidad de Lleida

Techniques et enjeux du corps (TEC), Université Paris Descartes (Francia)

plavega@inefc.udl.cat

Fecha recepción: 18-10-17

Fecha aceptación: 13-12-17

RESUMEN

Este artículo presenta los fundamentos teóricos necesarios para llevar a cabo una pedagogía de las conductas motrices en el contexto de una educación física moderna. La visión teórica se concreta con un ejemplo de aplicación educativa a través del juego tradicional de balón prisionero. El proceso educativo comporta: a) la selección de los efectos perseguidos; b) el análisis de la lógica interna del juego y sus posibles modificaciones; c) la identificación de conductas motrices a educar (de orientación relacional, cognitiva y emocional); d) la evaluación de las conductas motrices mediante diferentes recursos didácticos. Finalmente se describen las consecuencias pedagógicas de este planteamiento.

Palabras clave: Lógica interna, dominios de acción motriz, conducta motriz, evaluación.

ABSTRACT

This article presents the necessary theoretical fundamentals to carry out a Pedagogy of Motor Conducts in the context of a modern Physical Education. The theoretical vision is concretized with an example of educational application through the traditional game of prisoner ball (Dodge Ball). The process involves: a) The selection of the intended effects; b) The analysis of the internal logic of the game and its possible modifications; c) The identification of motor conducts to be educated (relational, cognitive and emotional orientation); d) The evaluation of the motor conducts through different didactic resources. Finally, the article describes the pedagogical consequences of this approach.

Keywords: Internal logic, domains of motor action, motor conduct, evaluation.

RÉSUMÉ

Cet article présente les fondements théoriques nécessaires à la réalisation d'une pédagogie de conduites motrices dans le cadre d'une éducation physique moderne. La vision théorique se concrétise avec un exemple d'application pédagogique à travers le jeu sportif traditionnel de la Balle Prisonnier. Le processus implique : a) la sélection des effets prévus ; b) l'analyse de la logique interne du jeu et ses modifications possibles ; c) la identification des conduites motrices à éduquer (orientation relationnelle, cognitive et émotionnelle) ; d) l'évaluation des conduites motrices à travers différentes ressources didactiques. Finalement, les conséquences pédagogiques de cette approche sont décrites.

Mots-clés: Logique interne, domaines d'action motrice, conduite motrice, évaluation.

1. Educación física, algo más que aplicar la física a la educación

Hace casi cincuenta años Parlebas (1968) afirmaba que la "educación física no es contemplación sino intervención" (p.29). Se trata de una disciplina de naturaleza procedimental, de modo que el alumnado únicamente puede adquirir saberes fundamentales si interviene en diferentes experiencias motrices en las que el lenguaje verbal determinante en otras asignaturas cede su protagonismo al lenguaje corporal, es decir, a la acción motriz. Así Enric solo será capaz de aprender un nuevo estilo de natación si se pone a prueba en el agua de la piscina de su colegio; Queralt únicamente sabrá engañar a un contrario cuando interactúe motrizmente con adversarios (practicando bádminton o el juego del pañuelo) y consiga tomar decisiones imprevisibles para su rival; además para que Sabine aprenda a cooperar será necesario que participe activamente en diferentes juegos o situaciones motrices interactuando positivamente con otras personas al pasar el balón, saltar a la comba, construir una figura de acrosport o seguir el ritmo en una danza grupal.

Sin embargo, la educación física no pretende enseñar únicamente a botar un balón, hacer una voltereta o saltar una altura, sino también a educar a toda la persona que interviene mientras está participando. En tanto que disciplina educativa, la educación física depende de un sistema de valores que establece el proyecto pedagógico de una maestra de educación primaria, de un profesor de educación secundaria de actividades extraescolares o de un coordinador de una escuela de iniciación deportiva. En todos esos contextos se busca ejercer una influencia sobre las personas a través de su participación en distintas prácticas motrices.

Ante el problema de seleccionar las prácticas motrices que deben estar al servicio del proyecto pedagógico, todo docente debería identificar la ideología que acompaña a su plan educativo, es decir, tras determinar los objetivos o efectos (Parlebas, 2001) que busca alcanzar (*efectos perseguidos*) en sus alumnos debería servirse de aquellas situaciones motrices cuya lógica interna o mecanismos de acción desencadenan las relaciones internas y consecuencias perseguidas.

Posteriormente debería estar en condiciones de averiguar con rigurosidad y siguiendo criterios objetivos, los *efectos obtenidos* tras protagonizar los alumnos las distintas experiencias motrices que les ha planteado. Para que los efectos obtenidos coincidan o por lo menos se acerquen a los efectos perseguidos, es vital que el educador tenga el conocimiento previo de las potenciales consecuencias que entrañan las diferentes categorías o dominios de situaciones motrices (Parlebas, 2001).

Desde la praxiología motriz o ciencia de la acción motriz el concepto abstracto y mecánico de movimiento, es sustituido por el de *conducta motriz* (Etxebeste, Urdangarin, Lavega, Lagardera y Alonso, 2015). Ya no es la física el principal referente teórico para explicar las intervenciones de un alumno, ya que lo importante es la persona que se mueve y actúa, sus decisiones motrices, sus impulsos afectivos, su amor o temor al riesgo, sus estrategias motrices, la interpretación de los signos corporales que generan los otros participantes.

La **conducta motriz** se refiere a "*la organización significante del comportamiento motor*" (Parlebas, 2001, p. 85), ya que supone considerar la *observación exterior*, aquello que registraría una cámara fotográfica o de vídeo (comportamiento motor) y el significado interno que ha tenido para la persona protagonista (*observación interior*). Así cualquier conducta motriz informa de la intervención estrictamente física o motriz de su autor pero también de la vivencia personal que le acompaña (alegrías, temores, percepciones...), es decir, de cómo ha interiorizado las reglas de esa situación motriz. El alumno que pasa un balón en el juego de los diez pases, además de movilizar un conjunto ordenado de palancas óseas y de músculos, también activa toda su personalidad, poniendo en acción de manera unitaria sus distintas dimensiones *orgánica (energética)*, *afectiva (emocional)*, *cognitiva (decisional)* y *relacional (social)*.

La acción educativa gira pues alrededor de dos realidades interconectadas: el *sistema* (el juego, deporte o situación motriz, que contiene unos rasgos internos y que activa diferentes procesos y problemas a resolver) y el *alumno* (que interviene mediante conductas motrices dotadas de significado subjetivo).

Cada juego deportivo o práctica motriz (sistema) dispone de una *lógica interna* que desencadena un conjunto de relaciones internas con los otros protagonistas, con el espacio, con el material y con el tiempo que originarán una serie de consecuencias prácticas sobre la persona que actúa, que se materializan en la realización de diferentes conductas motrices. Así, cuando Aarón intenta nadar hasta el otro lado de la piscina sin interactuar con nadie y se queda a mitad de camino para acto seguido quitarse las gafas, la interpretación de sus conductas motrices remite a aspectos orgánicos (mala dosificación del esfuerzo físico) y también afectivos (miedo al pensar que no va a llegar al final de la piscina); Verónica al botar un balón ante un contrario acostumbra a pasarla a un compañero (dimensión relacional) ya que le cuesta descodificar las intenciones de sus adversarios y por tanto es incapaz de engañarles (dimensión cognitiva); Pablo al esquiar disfruta (dimensión afectiva) superando cada una de las informaciones que le concede la pista negra de esquí, llena de dificultades e irregularidades originando un sinfín de imprevistos que no cesa de interpretar (dimensión cognitiva).

Desde este enfoque, si se considera la educación física la educación de conductas motrices, un buen docente es aquel educador que en función de su proyecto educativo sabe elegir una adecuada situación motriz (sistema) para poner a prueba a sus alumnos, quienes tendrán que adaptarse a la lógica interna de esa situación motriz, protagonizando diferentes tipos de conductas motrices. Tras haber interpretado las conductas motrices de sus alumnos y haber identificado si ha existido una relación adecuada entre los efectos perseguidos y los efectos obtenidos, el profesor deberá perfilar un itinerario motor singular para cada grupo-clase con el que intervenga.

2. Los dominios de acción motriz. Un talismán para el profesor de educación física

La clasificación de las situaciones motrices que plantea Parlebas (2001) se origina al combinar de manera binaria el criterio interacción motriz con los demás (presencia o ausencia de compañeros y adversarios) y el criterio de relación con un medio físico estable (que no origina incertidumbre) o un medio inestable (portador de información que debe descodificarse e interpretarse constantemente) (Parlebas, 2002). De este modo se establecen ocho familias de prácticas motrices que podrían constituir una primera distinción de los dominios de acción motriz.

A pesar de que estas ocho familias de prácticas motrices acogen todas las posibles opciones de experiencias motrices, según sea la orientación ideológica del proyecto pedagógico o la disponibilidad (geografía, recursos...) de un centro educativo, se pueden "reclasificar" en menor número de categorías (Larraz, 2004). Por ejemplo, dado que para muchos centros educativos resulta difícil realizar habitualmente prácticas en la naturaleza, en un medio inestable, se propone agrupar las cuatro categorías de espacio inestable en un único dominio o familia, originando cinco dominios de acción motriz o clases de experiencias motrices.

- a) **Las situaciones psicomotrices en un medio estable** tienden a generar experiencias que requieren automatizar estereotipos motores, reproducir repetidamente una determinada modalidad de ejecución de acciones motrices; dosificar las fuentes energéticas para actuar con eficacia en el esfuerzo físico requerido; introyectarse (tomar consciencia de sí, explorar y conocer el propio cuerpo desde dentro); realizar acciones metafóricas o de expresión motriz. Estas situaciones motrices (p. e. juegos de lanzamientos, saltos, carreras, prácticas introyectivas o de expresión motriz...) son las más apropiadas para desencadenar conductas motrices asociadas a la constancia, el auto-esfuerzo, el sacrificio, el conocimiento de uno mismo... Igual sucede en otras situaciones de la vida diaria cuando muchas veces el resultado de lo que se hace depende únicamente de uno mismo (esforzarse en el trabajo, ser constante al aprender a leer o escribir, sacrificar algunos momentos de ocio para acondicionar las reformas de un piso y luego poder residir con más comodidades, o tratar de relajarse momentos antes de un examen o de una oferta laboral).
- b) **Las situaciones motrices de cooperación en un medio estable** ofrecen un sinfín de vivencias que hacen emerger conductas motrices asociadas a la comunicación motriz, el pacto, el sacrificio generoso en la colaboración, tomar la iniciativa, crear respuestas expresivas y originales, respetar las decisiones de los demás. Igual que en la vida cotidiana, el grupo es autónomo para decidir de modo solidario la solución de los problemas; por ejemplo en un contexto democrático las relaciones sociales llevan a tener que solucionar problemas tales como la violencia, la falta de agua, la contaminación, los incendios, la discriminación, la desigualdad entre géneros, la necesidad de darse a entender por signos cuando se va a un país extranjero... los cuales difícilmente encuentran una respuesta sino es mediante la cooperación de todas las personas implicadas.
- c) **Las situaciones motrices de oposición en un medio estable** exigen tomar decisiones, anticiparse, codificar (emitir) mensajes engañosos y descodificar los signos corporales de los demás, para actuar estratégicamente y superar al rival. Este grupo de situaciones puede servir para fomentar conductas motrices asociadas al desafío, la competitividad o la resolución de problemas. Será conveniente trabajar con todas las clases de estructuras interactivas que ofrecen los juegos de oposición (uno contra uno, duelos; uno contra todos o todos contra todos).
- d) **Las situaciones motrices de cooperación-oposición en un medio estable** igual que el dominio de oposición exige una toma constante de decisiones e interpretación de los mensajes del resto de participantes, aunque los objetivos son colectivos y de ahí que se añada el factor estratégico de los compañeros que se oponen a un grupo de adversarios. En esta clase de experiencias motrices, también se deberían considerar los juegos en los que se puede cambiar de relación de cooperación a oposición o de equipo (juegos con una red de comunicación motriz inestable, p.e. la pelota cazadora o la cadena) o juegos con relaciones contradictorias (juegos paradójicos, como la pelota sentada, los tres campos, los enlaces peligrosos o las cuatro esquinas). En estos ejemplos, la competición es compartida, de modo que al detener el juego no existen vencedores ni vencidos; aquí la derrota se desdramatiza, ya que todos los protagonistas participan de un intercambio constante de roles. En la vida diaria, a menudo conflictos entre distintas empresas terminan resolviéndose mediante fusiones (cambio de equipo o pactos) o la búsqueda de la repartición de funciones.
- e) **Las situaciones motrices en un medio inestable**, ya sean psicomotrices o sociomotrices, exigen que los protagonistas lean y descifren las dificultades e imprevistos que genera su relación con el terreno de práctica. Este tipo de situaciones favorecen conductas motrices de adaptabilidad asociadas a la toma de decisiones, eficacia inteligente, anticipación, respeto del entorno, riesgo y aventura. Son buenos ejemplos aquellos juegos tradicionales que se realizan principalmente en el medio natural (chambot, juegos de esconderse, juegos de orientación,...). En el ámbito rural es habitual tener que estar pendiente continuamente de los imperativos meteorológicos y de imprevistos a la hora de organizar la actividad laboral cotidiana o de hacer un uso responsable del bosque cuando vamos a buscar setas o a recorrer un itinerario desconocido.

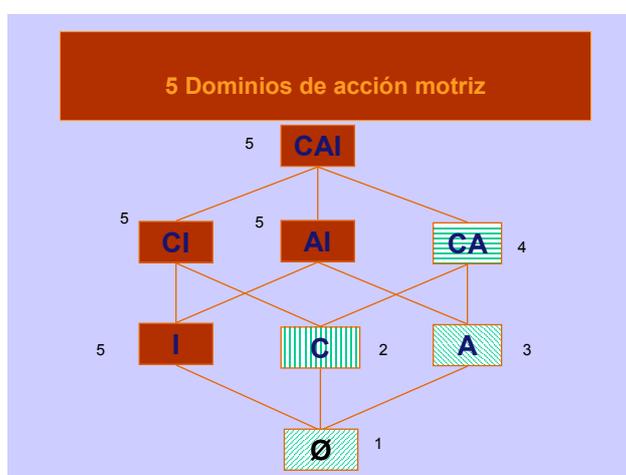


Fig. 1. Dominios de acción motriz para la Educación Física.

Nota: se muestran 5 dominios de acción motriz a partir de la versión inicial de la clasificación de Parlebas (C = compañero; A = adversario; I = incertidumbre procedente del medio inestable) se agrupan en un sólo dominio las prácticas en un medio inestable (números 5 = I, CI, AI, CAI)

El uso de los dominios de acción motriz es un auténtico talismán o herramienta de primer orden para el educador de la educación física moderna (Parlebas, 1996). Cualquier juego, deporte o tarea didáctica se puede situar en una de estas grandes categorías de experiencias motrices. De este modo, al saber que cada dominio desencadena procesos distintos y efectos desiguales, esta herramienta puede ser una de las claves para realizar la programación de sus clases (Parlebas, 2003).

Dada la limitación de este trabajo se va a centrar la atención en el uso educativo de uno de los dominios de acción motriz: la cooperación-oposición.

3. Competencias asociadas a conductas motrices en los juegos deportivos de cooperación-oposición

La noción de competencia remite a saber actuar en una situación motriz ya sea juego, deporte o un ejercicio didáctico (contexto motor) en función del problema que presenta la lógica interna de ese contexto motor. Se trata de una intervención situacional en la que la persona manifiesta diferentes conductas motrices cargadas de significado interno para una situación motriz determinada.

De las múltiples maneras de definir la noción de competencia (cf. Lavega, 2008), tomemos a modo de ejemplo, el modelo de Isús, Cela y Farrús (2002). Según este enfoque la persona es competente en cualquier contexto de acción cuando posee conocimientos (*saber*) de ese contexto, sabe cómo aplicarlos a situaciones concretas (*saber hacer*), adopta una predisposición a compartir con los demás su intervención (*saber estar*) y actúa en todo momento de modo responsable (*saber ser*).

A partir de este modelo de competencia vayamos a poner ejemplos de posibles saberes fundamentales asociados al ámbito de las conductas motrices de cooperación-oposición.

Tras una práctica consciente y significativa los estudiantes deberían adquirir conocimientos prácticos (*saber relacionado principalmente con la dimensión cognitiva de la competencia*) referidos a rasgos distintivos de los cuatro sectores de acción motriz de la lógica interna de los juegos, es decir, las características relativas a la relación con los demás jugadores, con el espacio, con el tiempo y con el material. No se trata de teorizar la educación física, sino de permitir que el alumno tome conciencia de que su intervención ha sido posible gracias a poner en práctica aprendizajes procedimentales asociados a estos conocimientos. A modo de ejemplo el alumnado podría adquirir los siguientes saberes fundamentales:

- En relación con los demás*: distinguir diferentes modos de relacionarse con los compañeros y adversarios; identificar roles y principios de acción en tomas de decisión en situaciones de ventaja o desventaja (pasar o golpear móvil, faltar o progresar...); reconocer interacciones motrices de éxito o de fracaso; identificar relaciones contradictorias (ayuda y oposición ante los mismos jugadores en juegos paradójicos).
- En relación con el espacio*: identificar el sentido que tiene la colocación en el campo de juego al cooperar (con o sin móvil) y al oponerse (con y sin móvil); saber identificar espacios libres al cooperar (con y sin balón) y al oponerse (con y sin móvil).
- En relación con el tiempo*: saber qué significa aplicar principios de acción referidos a la anticipación, emplear diferentes ritmos de juego según la intención estratégica, según diferentes fases del juego según (el marcador, el rol o en situación de contraataque,...).
- En relación con el material*: identificar diferentes maneras de manipular el móvil (balón, bandera, pañuelo...) según la intención estratégica.

La intervención motriz en diferentes situaciones motrices debería ir educando conductas motrices que constataran la adquisición de aprendizajes procedimentales (*saber hacer, orientación principalmente cognitiva de la competencia*). A través de vivencias motrices significativas los alumnos podrían apropiarse de principios de acción (regularidades) asociados a los distintos sectores de acción motriz que activa la lógica interna de los juegos de cooperación-oposición (relación con los demás, con el espacio, con el material y con el tiempo). Así es cómo el estudiante podría ser capaz de:

- Poner en acción conductas motrices asociadas a distintas estrategias (en diferentes contextos de juego: por ejemplo, al empezar el partido; en jugadas de inferioridad o superioridad numérica; para salvar a jugadores compañeros capturados en juegos tradicionales; para capturar a jugadores rivales...).
- Mejorar la capacidad de codificar (emitir mensajes ocultos para los adversarios y transparentes para los compañeros) y de interpretar (decodificar) los mensajes de los otros jugadores (para evitar ser engañado, para anticiparse...).

Saber tomar decisiones inteligentes también está asociado a saber mantener relaciones interpersonales respetuosas con los otros participantes, ya sean compañeros o adversarios (*saber estar, orientación relacional de la competencia*). Como en todo tipo de juegos la persona debería ser capaz de:

- respetar las reglas de juego, entendidas como un acuerdo colectivo que establece un conjunto democrático, de derechos y prohibiciones comunes para los participantes.
- actuar con empatía y respeto con el resto de los jugadores:
 - saber sacrificarse por el bien del equipo
 - ser disciplinado con los roles asignados por el equipo,
 - animar a los compañeros ante una situación desfavorable,
 - valorar positivamente la intervención de los demás
 - manifestar respeto hacia los adversarios (al ganar y al perder, en situaciones de éxito, como de fracaso).

Cada alumno debería aprender a "mejorarse" (*saber ser, competencia de orientación emocional*), siendo consciente de las propias virtudes y defectos; teniendo confianza con uno mismo; tomando conciencia y regulando las emociones en las distintas situaciones de juego. Según Bisquerra (2000) ante una situación favorable emergen emociones positivas como alegría, humor, afecto o felicidad; en cambio las situaciones desfavorables suscitan emociones negativas como rabia, miedo, ansiedad, tristeza, vergüenza o rechazo.

Además, las conductas motrices deberían ir acompañadas de una intervención autocrítica y de mejora constante (*saber ser, competencia de orientación emocional*) que permitiera tomar conciencia y regular las emociones positivas (en caso de victoria, saber ganar) y también las emociones negativas (en caso de fracaso o de situaciones desfavorables). Se debería saber aceptar las virtudes y defectos que nos caracterizan e intentar esforzarse para progresar en cada una de las sesiones. Aprender a ser crítico con uno mismo, pero con la intención de mejorar.

4. Hacia una educación de conductas motrices mediante los juegos deportivos de cooperación-oposición. El caso del balón prisionero

Tomemos de ejemplo un caso hipotético de un/a profesor/a de educación física que interviene con alumnos de los últimos cursos de educación secundaria obligatoria (3º-4º ESO, 15-16 años). Veamos el proceso seguido al establecer los efectos perseguidos, seleccionar un juego y analizar su lógica interna, observar las regularidades en las respuestas de los alumnos al jugarlo en diferentes modalidades y aplicar diferentes instrumentos para evaluar sus conductas motrices.

4.1 Selección de los efectos perseguidos

En el proyecto educativo se identifican los siguientes objetivos o efectos perseguidos sobre la adquisición de la competencia de ser capaz de protagonizar conductas sociomotrices referidas a:

- Organizar y poner en práctica distintas estrategias de equipo según la lógica interna de cada modalidad al adoptar los distintos roles (prisionero y jugador vivo) con o sin posesión del balón (*se incide principalmente en las dimensiones cognitiva y relacional de la competencia*).
- Codificar (emitir signos transparentes a compañeros y opacos a los rivales) y decodificar (mensajes de los compañeros y de los adversarios para evitar ser engañado) (*Se incide en la dimensión cognitiva y relacional de la competencia*)
- Tomar decisiones estratégicas inteligentes en la ocupación del terreno de juego (relación con el espacio), en distintas fases del juego (relación con el tiempo), al disponer o no del balón (relación con el material). (*Se incide en la dimensión cognitiva de la competencia*)
- Gestionar de manera responsable las emociones positivas y negativas experimentadas durante el juego (*se incide principalmente sobre la dimensión emocional de la competencia*)

Para ello se sirve de un juego cuya versión tradicional es conocido entre sus alumnos. Sin embargo, este profesor va a emplear diferentes modalidades de este juego que ya ha puesto en práctica en otros centros educativos. Este docente, tras analizar la lógica interna del juego, ha sido capaz de identificar los rasgos distintivos que van a servir para poner a prueba a sus alumnos.

4.2 Selección del Juego Balón-Tiro o Balón-Prisionero y análisis de su lógica interna

El profesor pretende aplicar cuatro modalidades de este juego en diferentes sesiones. Sus conocimientos en la ciencia de la acción motriz le permiten realizar el análisis de la lógica interna de estas modalidades lo que constata la potencialidad educativa de estos juegos y confirmar que son recursos pedagógicos adecuados para educar las conductas motrices de sus alumnos.

4.2.1 Modalidad 1 Balón Prisionero -Versión tradicional.

Reglas del juego. El terreno de juego de 15 x 15 m se divide en dos mitades, en una de esas mitades se colocan los jugadores vivos de un equipo y en la otra los participantes del otro equipo. En el fondo de cada zona de juego (zona de cementerio) se sitúa un jugador voluntario que es el Prisionero. Cuando el primer jugador de su equipo sea capturado ese jugador voluntario prisionero pasará a la zona de vivos. Se juega con un balón blando; cuando un equipo disponga del balón lo puede pasar a cualquier compañero o lanzarlo al adversario. Si el balón no lo puede detener el adversario y cae dentro del campo de la zona de vivos, el jugador contactado pasará a la zona de prisioneros. Si el balón bota fuera del campo o no cae al suelo no ocurre nada. Un jugador prisionero si consigue matar a un contrario se salvará, aunque siempre deberá haber un jugador en la zona de prisioneros. El equipo que consiga capturar a todos los contrarios gana.

Caracterización del juego. Rasgos distintivos de la lógica interna.

- Relación con los demás: es un juego de cooperación-oposición; duelo de equipos simétrico. La toma de decisiones está asociada a los roles jugador vivo (con y sin balón) y jugador prisionero (con y sin balón).
- Relación con el espacio: el espacio es estable y distingue subespacios: zona de vivos y zona de prisioneros. El objetivo a alcanzar es humano (cuerpo del rival) y móvil (ya que los jugadores se mueven).
- Relación con el material: se manipula un balón con las manos, se busca como blanco a alcanzar el cuerpo del contrario o pasarlo a un compañero prisionero.
- Relación con el tiempo: la partida finaliza por puntuación límite, es decir, cuando todos los adversarios están capturados (máxima puntuación). Sin embargo, esta puntuación o marcador es reversible cuando un jugador se salva. Se trata de un juego de competición excluyente (Parlebas, 2010), ya que la victoria de un equipo comporta la derrota del otro.

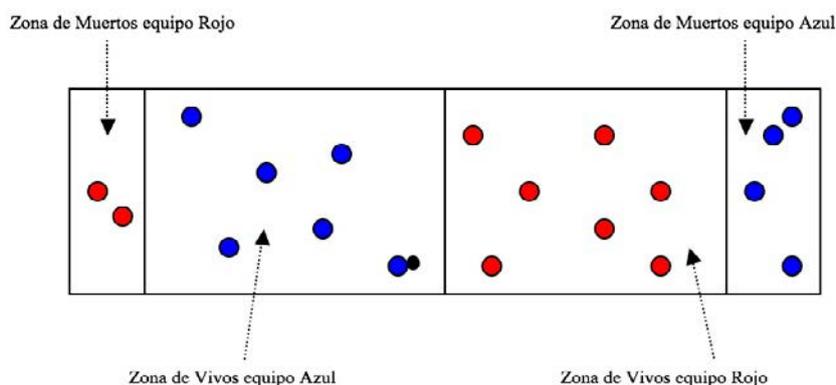


Figura 2. Representación del campo de juego modalidad 1 del balón-prisionero.

El sistema de relaciones en el juego de Balón Prisionero. La red de comunicación motriz. Esta red permite identificar dos grandes grupos de relaciones motrices, positivas con compañeros y negativas con adversarios (Parlebas, 2001). Se observa la presencia de rasgos internos comunes a otros deportes como el voleibol (dos equipos, zona de campo para cada equipo que no se puede invadir por el rival, uso de un solo balón...). En la figura 3 la parte sombreada corresponde a la estructura de duelo del Voleibol que distribuye a los participantes en dos equipos (A y B) que mantienen entre los jugadores de un mismo equipo relaciones de cooperación (líneas continuas) y con los jugadores adversarios relaciones de oposición (líneas discontinuas). Sin embargo en el caso del Balón Prisionero se debe añadir a esta estructura la de los jugadores prisioneros (A' y B') que pueden interactuar positivamente (cooperando con los compañeros vivos) y negativamente (oponiéndose a los contrarios vivos).

Se constata que en el sistema de comunicación motriz del juego del Balón Prisionero está incluido el sistema de comunicación motriz del Voleibol. Lo que no significa la superioridad educativa o de espectáculo de uno sobre otro, sino que su sistema de comunicaciones motrices es más complejo.

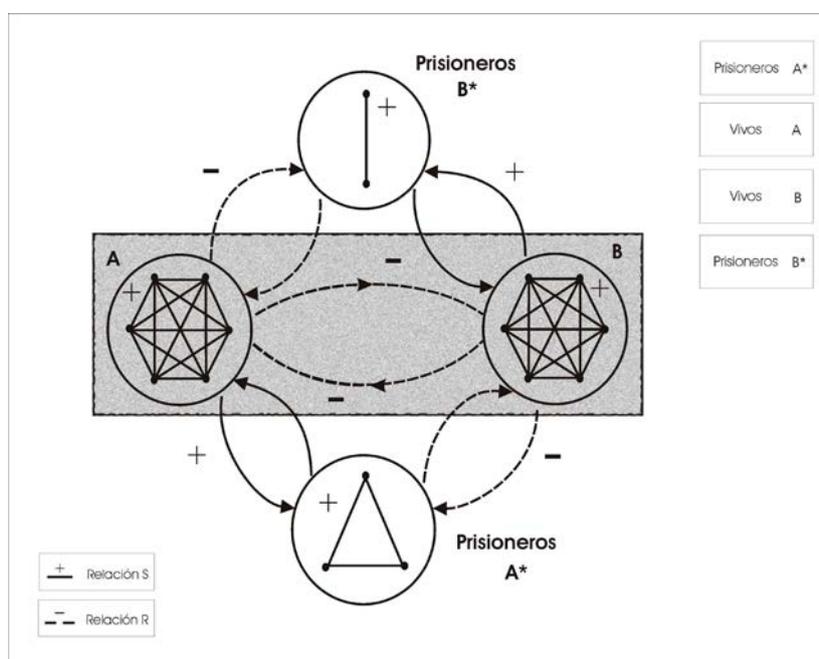


Fig. 3. Red de comunicaciones motrices del juego Balón Prisionero (Tomado de Parlebas, 2001).

El sistema de relaciones en el juego de Balón Prisionero. La red de Interacción de Marca. Esta red establece que las interacciones motrices que *marcan*, es decir, que permiten obtener éxito en la partida, están asociadas a capturar a un adversario o a salvarse, que también se consigue tras capturar a un rival (Parlebas, 2001). Por este motivo, en ambos casos, la marca se obtiene mediante una relación de oposición. Por ello es un juego cuya red de interacción de marca es antagónica o de oposición (ver figura 4).

Desde un punto de vista práctico, que un juego tenga una red de interacción de marca antagónica supone que los jugadores van a buscar prioritariamente a los adversarios ya que la victoria depende de este tipo de interacciones. Así, es posible que las relaciones de solidaridad con los compañeros (pasar el balón a un prisionero o a un compañero del propio campo) queden marginadas ante el resto de relaciones. De ahí que sea conveniente modificar la lógica interna y presentar otras modalidades para favorecer que los jugadores también tengan que buscar a sus compañeros (Lagardera y Lavega, 2004).

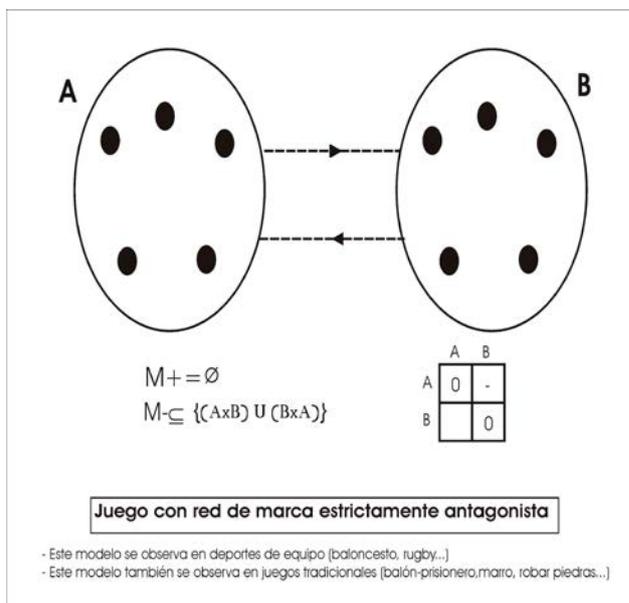


Fig. 4. Red de interacción de marca del juego Balón Prisionero (Tomado de Parlebas, 2001).

La toma de decisiones en el juego del Balón Prisionero. El sistema de cambio de roles y subroles ludomotores. Este juego dispone de dos roles ludomotores o conjunto de derechos y prohibiciones asociados a uno o varios jugadores (Parlebas, 2001): el jugador vivo y el jugador prisionero (o muerto).

Tabla 1.
Descripción de los roles sociomotores del juego balón prisionero

	Relación con los Demás	Relación con el Espacio	Relación con el Material	Relación con el Tiempo
Jugador Vivo	<p>Puede cooperar con los compañeros vivos y los compañeros Prisioneros pasando el balón</p> <p>Interacciones motrices sobre los contrarios cuando tiene el balón: Cuando tiene el balón puede lanzarlo sobre el cuerpo de un rival. Si lo consigue lo captura y lo envía a la zona de Prisioneros.</p> <p>Cuando no tiene el balón se opone sobre los contrarios corriendo, saltando, esquivando, capturando el balón sin que caiga al suelo, o desviando el balón hacia otra zona de juego (fuera, campo rival...).</p>	<p>Se sitúa en la zona reservada a los jugadores vivos. No puede salir de esta zona para realizar sus acciones</p>	<p>Cuando tiene el balón lo puede pasar a los compañeros o lanzarlo sobre los contrarios. Generalmente sólo se permite usar las manos.</p>	<p>Participa simultáneamente junto con sus compañeros y contrarios.</p>
Jugador Prisionero	<p>Puede cooperar con los compañeros vivos y los compañeros Prisioneros pasando el balón</p> <p>Si lanza el balón y consigue contactar el cuerpo de un contrario, lo envía a la zona de Prisioneros y él se salva.</p>	<p>Se sitúa en la zona reservada a los jugadores Prisioneros. No puede salir de esta zona para realizar sus acciones. Si consigue matar a un contrario pasa a la zona de vivos.</p>	<p>Cuando tiene el balón lo puede pasar a los compañeros o lanzarlo sobre los contrarios. Generalmente sólo se permite usar las manos.</p>	<p>Participa simultáneamente junto con sus compañeros y contrarios.</p>

En cada uno de los dos roles ludomotores (jugador vivo y jugador prisionero) se puede tomar un repertorio de decisiones estratégicas variado en función de si un jugador tiene o no la posesión del balón. Por ese motivo se propone distinguir cuatro roles estratégicos: a) Jugador vivo con balón; b) Jugador vivo sin balón; c) Jugador Prisionero o Muerto con balón; d) Jugador Prisionero o Muerto sin balón.

En la figura 5 se representa el sistema de cambios de roles estratégicos de este juego. Cada punto simboliza un rol estratégico y la flecha el correspondiente cambio de rol. El bucle sobre un punto significa que ante un cambio de rol estratégico, uno o más jugadores pueden continuar en ese mismo rol estratégico. Así la lógica interna del juego permite a los jugadores diferentes "itinerarios decisionales" que van a tener que seguir en su toma de decisiones.

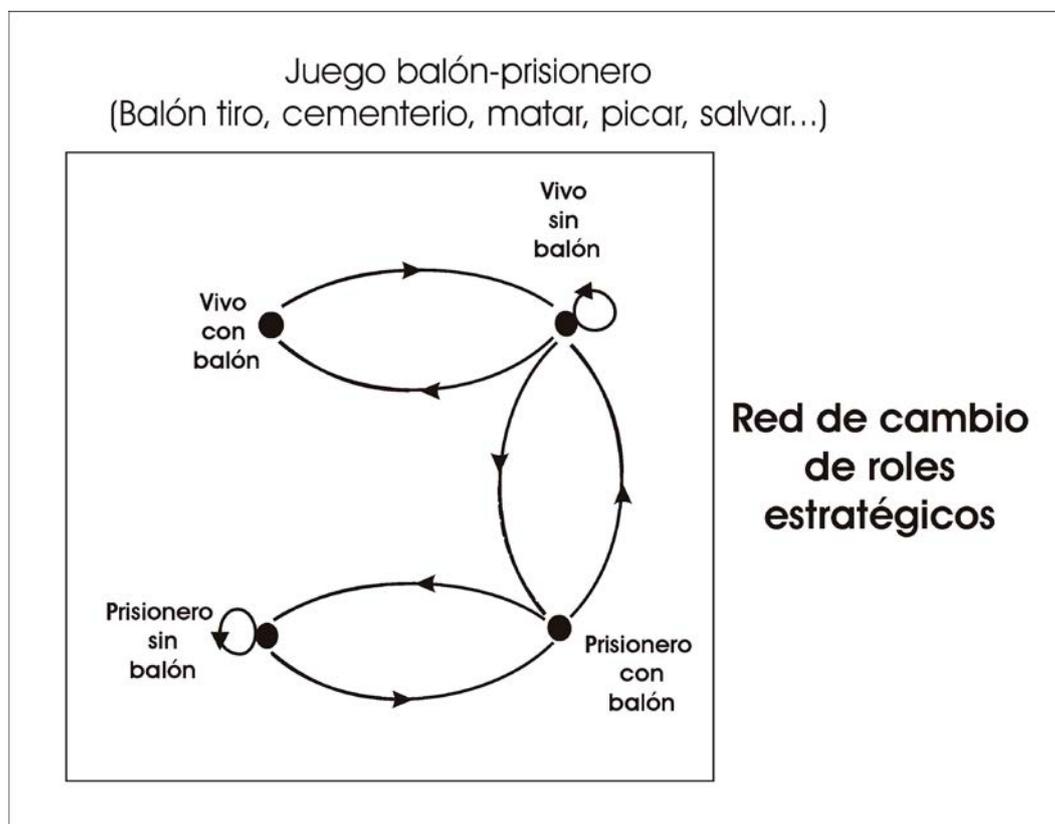


Fig. 5. Sistema de cambio de roles estratégicos del Balón Prisionero

Cada uno de estos cuatro roles estratégicos tiene asociados un conjunto de subroles o unidades de decisión, que confirma la dimensión cognitiva potencial de este juego (ver tabla 2).

Tabla 2.

Identificación de los roles, roles estratégicos, subroles y las decisiones e interacciones motrices asociadas.

Roles Sociomotores	Roles sociomotores estratégicos	Subroles sociomotores	Decisiones e interacciones motrices asociadas	
Jugador Vivo	Jugador Vivo con balón	Pasador	Envía el balón a un compañero vivo o prisionero. Intenta buscar la trayectoria y fuerza más adecuadas para evitar que algún contrario lo intercepte.	
		Lanzador "asesino"	Envía el balón al cuerpo de un jugador contrario vivo. Busca lanzamientos que no puedan interceptarse y que hagan rebotar la pelota en el suelo de la zona de vivos tras contactar el cuerpo del rival.	
	Jugador Vivo sin Balón	En Espera	Quedarse en un sitio en una actitud muy tranquila. Por ejemplo cuando un compañero tiene la pelota y se lo lanza a un rival o se lo pasa a otro compañero.	
		En Alerta	Estar en una situación más activa, sin moverse pero a punto de reaccionar ante una acción inminente de un compañero (pase) o de un contrario.	
		Esquivador	Mover el cuerpo de tal manera que pueda evitar que el balón lanzado por un contrario pueda alcanzarle.	
		Atrapador balón enemigo	Recibir el balón de un contrario sin que salga despedido.	
		Interceptador balón enemigo	Atrapar el balón que un contrario quería pasar a un compañero suyo. Esto sucede en pases que llevan una trayectoria baja y que se realizan a una velocidad lenta.	
		Despejador balón enemigo	Contactar el balón lanzado por un adversario para que caiga en otra zona y así no ser capturado. Generalmente sobre balones muy fuertes.	
		Receptor balón amigo	Recibir el balón de un compañero.	
		Pasador	Pasar el balón a un compañero	
		Lanzador	Enviar el balón a un adversario	
	Jugador Prisionero	Jugador Prisionero con balón	Pasador	Pasar el balón a un compañero
			Lanzador asesino	Enviar el balón a un adversario alcanzando su cuerpo
Lanzador errador			Enviar sin eficacia el balón a un adversario	
Jugador Prisionero sin balón		En Espera	Quedarse en un sitio en una actitud muy tranquila. Por ejemplo cuando un compañero tiene la pelota y se lo lanza a un rival o se lo pasa a otro compañero.	
		Receptor balón amigo	Recibir el balón de un compañero.	

Nota. Aunque lanzar y fallar no es en realidad una decisión, se ha querido introducir en el caso de los subroles del jugador vivo con balón y el jugador muerto con balón para identificar el nivel de éxito o fracaso en esta decisión y también para comprender mejor que las consecuencias de acertar o errar en el lanzamiento no son las mismas desde lo que significa el cambio de roles y subroles.

Los dos roles ludomotores permiten desplegar cuatro roles estratégicos (Hernández-Moreno, Navarro, Castro, y Jiménez, 2007). A su vez, a cada uno de esos cuatro roles estratégicos corresponde un conjunto de subroles o unidades mínimas de decisión. Se trata del mapa que muestra la carga de inteligencia motriz que contiene su lógica interna (ver figura 6). El juego ofrece un conjunto ininterrumpido de

conductas motrices asociadas a distintas tomas de decisión al pasar de un subrol a otro. El mapa es el mismo para todos los jugadores, aunque cada persona seguirá un itinerario decisional distinto en función de las conductas motrices que decida protagonizar.

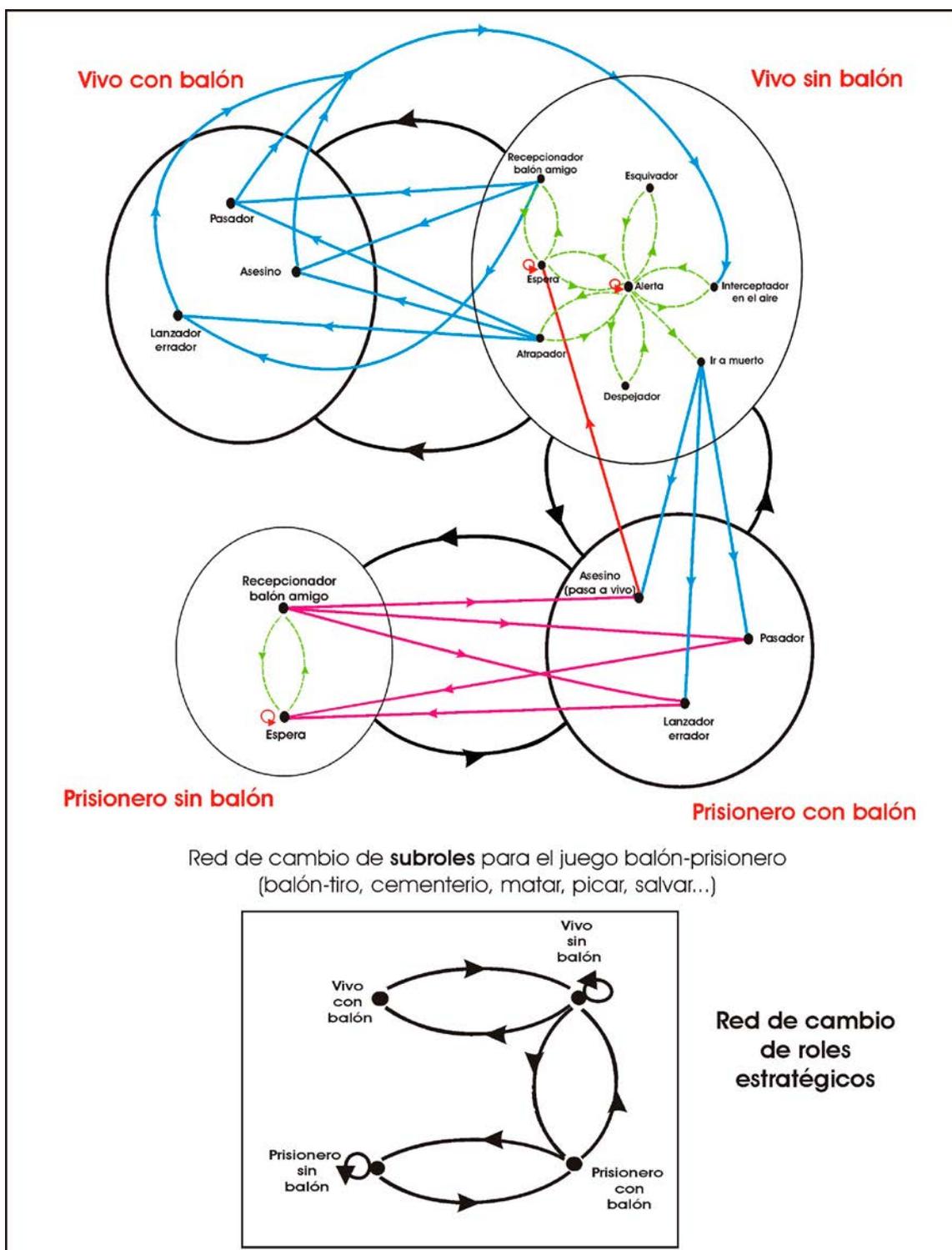


Fig. 6. Sistema de cambio de roles estratégicos y subroles sociomotrices del juego del balón prisionero. *Nota.* Este juego ofrece un cambio de roles local (dentro del mismo equipo). Aunque lanzar y fallar no es en realidad una decisión, se ha querido introducir en el caso de los subroles del jugador vivo con balón y el jugador muerto con balón para identificar el nivel de éxito o fracaso en esta decisión y también para comprender mejor que las consecuencias de acertar o errar en el lanzamiento no son las mismas desde lo que significa el cambio de roles y subroles.

El trabajo observacional del profesor de educación física. El análisis observacional del juego que hace el profesor o los propios alumnos en sus clases de educación física identifica algunas regularidades en las conductas motrices de los jugadores.

- El recorrido del balón suele ser longitudinal, es decir describiendo desplazamientos largos, paralelos a las líneas laterales (arriba y abajo).
- El desplazamiento de los jugadores vivos sigue la misma trayectoria que el balón (recorridos arriba y abajo).
- Los jugadores vivos más estrategas suelen situarse en las esquinas del campo de juego y lo más lejos posible de donde se encuentra el jugador rival con balón. Los jugadores poco estrategas se colocan en el centro del campo.
- A medida que aumenta el número de jugadores capturados, disminuye la participación activa de los prisioneros.
- El número de subroles que se protagonizan con balón es muy reducido comparado con el número de subroles que se realizan sin balón.

4.2.2 Modalidad 2. Balón Prisionero - Ampliando espacios.

Reglas del juego. Las reglas del juego son las mismas que las de la versión tradicional. Únicamente se modifica la zona de los prisioneros que ahora se localiza en el fondo y también en ambos laterales del campo contrario (figura 7).

Rasgos distintivos de la lógica interna. En esta modalidad la lógica del juego únicamente ha modificado la relación con el espacio (ampliación de los espacios laterales para los prisioneros). Dada la limitación de este trabajo no se analizan los detalles de la lógica interna del juego como se ha realizado en la modalidad 1.

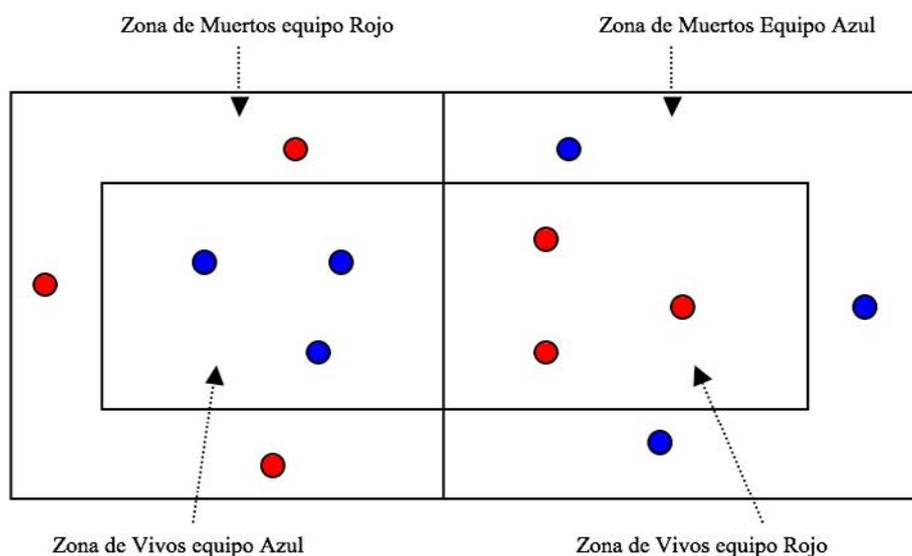


Fig. 7. Representación del campo de juego modalidad 2 del balón-prisionero.

El trabajo observacional del profesor de educación física. El análisis observacional del juego en diferentes grupos de jugadores constata que se producen modificaciones sustanciales en las acciones de juego:

- a) El balón se mueve alrededor de la zona de vivos del equipo rival
- b) Los lanzamientos sobre los rivales se producen a una distancia más pequeña. Suelen obtenerse mayor éxito en los lanzamientos
- c) Aumenta la interacción motriz entre los Prisioneros y los vivos de un mismo equipo.
- d) Aumenta la participación activa de los jugadores Prisioneros
- e) Aumenta la variedad de recorridos en los desplazamientos de los jugadores Prisioneros (pueden ir de un lado a otro por las zonas laterales) y sobre todo de los jugadores vivos ya que la pelota puede llegar desde cualquier parte del terreno de juego.

4.2.3 Modalidad 3. Balón Prisionero - Capitán invisible.

Reglas del juego. A las reglas de la modalidad anterior se le añade la introducción del Rol de capitán "invisible". Cada equipo elige un jugador que será el capitán invisible quien no llevará ningún distintivo que lo identifique. El equipo informará al profesor o dinamizador del juego de quién adopta ese rol. Ahora la partida finaliza cuando un equipo captura al capitán invisible del equipo contrario.

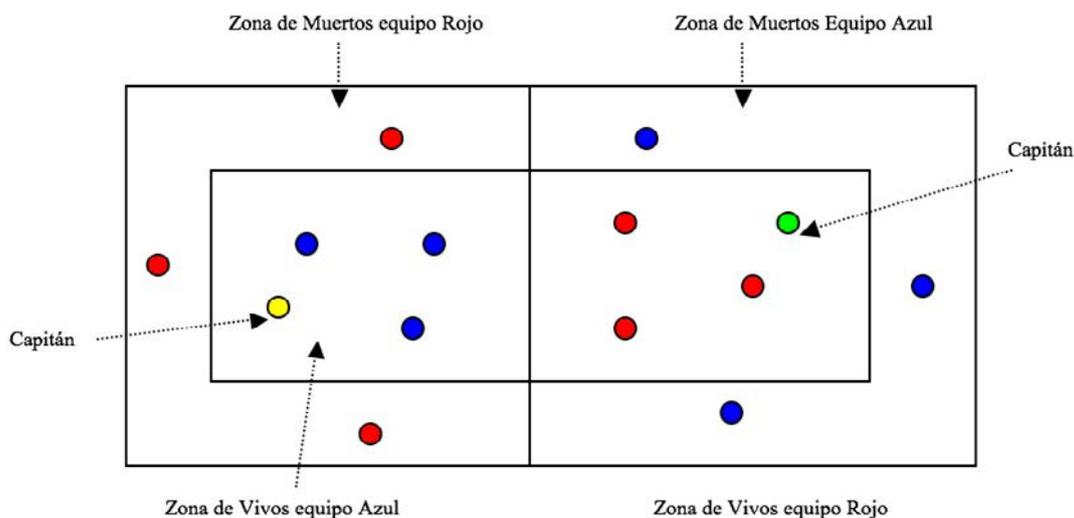


Fig. 8. Representación del campo de juego modalidad 3 del balón-prisionero.

Rasgos distintivos de la lógica interna. Esta modalidad ha modificado algunos rasgos pertinentes de la lógica interna del juego anterior. Por una parte se incorpora el rol del jugador capitán "invisible" (relación con los demás); este jugador capitán debe ser escondido, camuflado por su equipo, ya que si los jugadores rivales lo matan finaliza el juego. Esto implica una modificación en el sistema de finalización del juego (relación con el tiempo), ya que corresponde igual a la puntuación límite, pero tan sólo consistente en la eliminación de un jugador.

El trabajo observacional del profesor de educación física. La observación de las partidas de esta modalidad identifica algunas constantes en las conductas de los participantes.

- Pacto grupal. Los equipos acuerdan el plan estratégico a seguir. Se debe reflexionar sobre :
 - o el jugador que va a ser el capitán
 - o zona donde va a empezar la partida (zona de vivos, zona de Prisionero)
 - o estrategias al emitir signos corporales (codificación de mensajes) para protegerle cuando el equipo rival todavía no sabe quien es el jugador capitán y cuando ya lo sabe.
 - o estrategias para descifrar los signos corporales de los rivales (decodificación de mensajes) y así localizar lo antes posible al jugador capitán del equipo contrario.
- Toma de decisiones. Las conductas motrices presentes en la modalidad anterior se acompañan de mensajes sutiles, se improvisan acciones más conservadoras o arriesgadas para confundir a los rivales. En definitiva se aumenta el código semiotico de desciframiento de mensajes, lo que supone mayor compromiso de la inteligencia motriz.

4.2.4. Modalidad 4 Balón Prisionero – Capitán "escudo".

Reglas del juego. En esta modalidad se incorpora el rol de capitán escudo que no puede ser capturado mientras haya al menos un jugador de su equipo vivo. Puede ponerse delante de un compañero para evitar que el balón enemigo contacte su cuerpo y le capture.

Rasgos distintivos de la lógica interna. Esta modalidad ha modificado algunos rasgos pertinentes de la lógica interna del juego anterior referidos a la relación con los demás y con el tiempo. Por una parte incorpora un nuevo rol (capitán escudo) visible para todos, con funciones distintas (y subroles o unidades de decisión diferentes), la manera de concluir el juego. Paralelamente se ha modificado la finalización del juego (relación con el tiempo). Ahora el juego finaliza cuando un equipo captura a todos los jugadores del equipo rival, incluido el capitán escudo que cuando no hay compañeros vivos pierde su inmunidad.

El trabajo observacional del profesor de educación física. El capitán hace de escudo, ya que a él no le pueden matar y esta circunstancia origina un cambio muy notable en la toma de decisiones del juego, sobre la estrategia del jugador capitán escudo y del resto de compañeros. La observación de las partidas de esta modalidad identifica algunas constantes en las conductas de los participantes.

- Pacto grupal. Los equipos acuerdan el plan estratégico a seguir. Se debe reflexionar sobre :
 - o el jugador que va a ser el capitán-escudo
 - o estrategias para proteger a los compañeros y maneras de comportarse para ser protegido
- Toma de decisiones. Las conductas motrices presentes en la modalidad anterior se acompañan de mensajes claros y directos hacia los compañeros y adversarios. La sutileza del código semiotico del juego anterior deja paso a la transparencia de las respuestas de los jugadores. Todo ello modifica la carga de inteligencia sociomotriz del juego.

4.3 Evaluación de las conductas motrices

De acuerdo con los efectos perseguidos el profesor debería disponer de un catálogo de conductas motrices que pretende educar en su alumnado. Para ello resulta muy útil clasificar las distintas conductas verbales de pacto (protagonizadas durante la fase inicial de la partida, de acuerdo de la estrategia grupal), así como las conductas motrices (realizadas una vez comienza la partida) (Lagardera y Lavega, 2004).

- Conductas ajustadas. Son respuestas que favorecen los procesos que solicita la lógica interna (lograr un acuerdo grupal, relacionarse adecuadamente con compañeros y con adversarios), así como los efectos perseguidos.
- Conductas desajustadas. Estas respuestas se desvían de la consecución de los efectos que se persiguen ya que no favorecen la adaptación a la lógica interna del juego (perjudicar el pacto grupal, interactuar de modo inadecuado con compañeros y con adversarios).
- Conductas perversas o disruptivas. Se trata de respuestas que no contemplan el código del juego ya que suponen infringir las reglas (no aceptar ser capturado, no estar en el campo asignado, empujar a un rival...).

La idea es que cada profesor de educación física pueda elaborar su catálogo de conductas a educar, y lo pueda ir ajustando en función de su proyecto educativo. A continuación se muestran algunos ejemplos que podrían integrar ese posible repertorio de conductas (verbales y motrices).

4.3.1 Indicadores para la evaluación de conductas motrices de orientación relacional, cognitiva y emocional:

Ejemplos de posibles criterios para evaluar las *conductas verbales de pacto ajustadas (CPA)*:

- CPA1. Pactista proactivo: ser activo y proactivo al proponer maneras de organizar la estrategia grupal.

Ejemplos de posibles criterios para evaluar *conductas verbales de pacto desajustadas (CPD)*:

- CPD1 Pasivo en la estrategia: no participar, inhibirse del pacto grupal estratégico.
- CPD2 Destructor de la estrategia: no favorecer el pacto grupal, criticar sin fundamento la propuesta de los demás compañeros.

Ejemplos de posibles criterios para evaluar *conductas motrices ajustadas (CMA)*:

- CMA1 Eficaz: mostrar eficacia al pasar o recibir el balón de los compañeros, así como al lanzar el balón hacia los adversarios.
- CMA2 Solidario: realizar regularmente pases a los compañeros de la misma zona o de otras zonas.
- CMA3 Disciplinado: respetar las consignas estratégicas facilitadas en el equipo.
- CMA4 Arriesgado: búsqueda de toma de decisiones arriesgada.
- CMA5 Respetuoso – Mediador: desencadenar contagio de emociones positivas, al animar a compañeros que fallan, al comportarse en todo momento con corrección con el adversario, al mediar ante posibles conflictos interpersonales; saber ganar, saber perder.

Ejemplos de posibles criterios para evaluar *conductas motrices desajustadas (CMD)*:

- CMD1 Ineficaz: tendencia a mostrar ineficacia al pasar o recibir el balón de los compañeros, así como al lanzar el balón hacia los adversarios y ser previsible en sus acciones.
- CMD2 Individualista: egocéntrico sin apenas realizar pases a los compañeros.
- CMD3 Indisciplinado: actuar sin respetar las consignas estratégicas facilitadas en el equipo.
- CMD4 Apático: despreocuparse del equipo, mostrarse inhibido, indiferente ante los demás.
- CMD5 Conflictivo: provocador de emociones negativas: asociadas a relaciones de conflicto con compañeros o adversarios, relativas a recriminar los fallos de los compañeros; generar miedo al actuar poniendo en peligro la integridad física de los rivales, por ejemplo lanzar muy fuerte el balón al cuerpo de un adversario; no saber ganar ni saber perder.

Ejemplos de posibles criterios para evaluar *conductas motrices perversas (CMP)*:

- CMP1 Infractor: no respetar las reglas del juego (no situarse en la zona del campo asignada, cambiar de zona de prisionero sin haber capturado a un rival,...).
- CMP2 Agresor: dañar la integridad física de los demás participantes (empujar, golpear, hacer una zancadilla...).

4.4 Instrumentos para la evaluación de las conductas motrices

Una vez confeccionado catálogo de conductas a educar el profesor de educación física debería evaluar ese proceso de optimización de las conductas asociadas a los efectos perseguidos. Para ello podría servirse de diferentes instrumentos y estrategias didácticas:

- **Elaborar una rúbrica, un check-list o una hoja de anotaciones.** Este instrumento podría servir para identificar la tendencia de los alumnos en los comportamientos motores o respuestas verbales de pacto y posteriormente interpretarlos de acuerdo con su catálogo de conductas (ver como ejemplo la tabla 3).

Tabla 3.

Rúbrica de conductas motrices y verbales ajustadas y desajustadas

	Nivel I (Siempre) Conductas motrices desajustadas	Nivel II (A veces) Conductas motrices desajustadas	Nivel III (A veces) Conductas motrices ajustadas	Nivel IV (Siempre) Conductas motrices ajustadas
Conductas Verbales de Pacto	- Pasivo en la estrategia (no participar, inhibirse del pacto grupal estratégico). - Destructor de la estrategia (no favorecer el pacto grupal, criticar sin fundamento la propuesta de los demás compañeros).		- Pactista proactivo (ser activo y proactivo al proponer maneras de organizar la estrategia grupal).	
Conductas Motrices	<ul style="list-style-type: none"> - Ineficaz (tendencia a mostrar ineficacia al pasar o recibir el balón de los compañeros, así como al lanzar el balón hacia los adversarios y ser previsible en sus acciones). - Individualista (egocéntrico sin apenas realizar pases a los compañeros). - Indisciplinado (actuar sin respetar las consignas estratégicas facilitadas en el equipo). - Apático (tendencia a realizar acciones motrices sin apenas implicación, apáticas). - Conflictivo: Mal regulador de emociones positivas (no saber ganar, burlarse de los contrarios en inferioridad, burlarse de compañeros o adversarios al cometer errores...); - Conflictivo: Mal regulador de emociones negativas (no saber perder, no aceptar de manera constructivas situaciones desfavorables que originan frustración, miedo, ansiedad, ira...) - Individualista (egocéntrico, que sólo mira por sus intereses) excesivamente competitivo (tener la victoria como fin) - Crítico destructivo (recriminar cada uno de los fallos de cualquier compañero); - Apático (despreocuparse del equipo, mostrarse inhibido, indiferente ante los demás). Conflictivo (provocador de emociones negativas: asociadas a relaciones de conflicto con compañeros o adversarios, relativas a recriminar los fallos de los compañeros; generar miedo al actuar poniendo en peligro la integridad física de los rivales, por ejemplo lanzar muy fuerte el balón al cuerpo de un adversario; no saber ganar ni saber perder). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ineficaz (tendencia a mostrar ineficacia al pasar o recibir el balón de los compañeros, así como al lanzar el balón hacia los adversarios y ser previsible en sus acciones). - Individualista (egocéntrico sin apenas realizar pases a los compañeros). - Indisciplinado (actuar sin respetar las consignas estratégicas facilitadas en el equipo). - Apático (tendencia a realizar acciones motrices sin apenas implicación, apáticas). - Conflictivo: Mal regulador de emociones positivas (no saber ganar, burlarse de los contrarios en inferioridad, burlarse de compañeros o adversarios al cometer errores...); - Mal regulador de emociones negativas (no saber perder, no aceptar de manera constructivas situaciones desfavorables que originan frustración, miedo, ansiedad, ira...) - Individualista (egocéntrico, que sólo mira por sus intereses) excesivamente competitivo (tener la victoria como fin) - Crítico destructivo (recriminar cada uno de los fallos de cualquier compañero); - Apático (despreocuparse del equipo, mostrarse inhibido, indiferente ante los demás) Conflictivo (provocador de emociones negativas: asociadas a relaciones de conflicto con compañeros o adversarios, relativas a recriminar los fallos de los compañeros; generar miedo al actuar poniendo en peligro la integridad física de los rivales, por ejemplo lanzar muy fuerte el balón al cuerpo de un adversario; no saber ganar ni saber perder). 	<ul style="list-style-type: none"> - Eficaz (mostrar eficacia al pasar o recibir el balón de los compañeros, así como al lanzar el balón hacia los adversarios). - Solidario (realizar regularmente pases a los compañeros de la misma zona o de otras zonas). - Disciplinado (respetar las consignas estratégicas facilitadas en el equipo). - Comprometido (protagonizar decisiones arriesgadas por el bien del equipo). - Respetuoso: Buen regulador de emociones positivas (saber expresar y controlar la euforia, alegría, humor y afectividad en la mayoría de las situaciones de juego; saber ganar); - Respetuoso-Mediador: Buen regulador de emociones negativas (saber perder, saber aceptar o actuar de manera constructiva ante situaciones desfavorables de fracaso, frustración, ira, rabia, ansiedad, hostilidad...). - Solidario (dispuesto a pensar siempre en los compañeros, aunque vaya en detrimento del lucimiento personal) Estratega (al proponer maneras de organizarse y corregir a compañeros), - Sacrificado (cuando se trata de cubrir a un compañero que ha sido desequilibrado, superado o capturado según el juego), - Disciplinado (respetar las consignas estratégicas facilitadas en el equipo) Respetuoso – Mediador (desencadenar contagio de emociones positivas, al animar a compañeros que fallan, al comportarse en todo momento con corrección con el adversario, al mediar ante posibles conflictos interpersonales; saber ganar, saber perder). 	<ul style="list-style-type: none"> - Eficaz (mostrar eficacia al pasar o recibir el balón de los compañeros, así como al lanzar el balón hacia los adversarios). - Solidario (realizar regularmente pases a los compañeros de la misma zona o de otras zonas). Disciplinado (respetar las consignas estratégicas facilitadas en el equipo). - Comprometido (protagonizar decisiones arriesgadas por el bien del equipo). - Respetuoso: Buen regulador de emociones positivas (saber expresar y controlar la euforia, alegría, humor y afectividad en la mayoría de las situaciones de juego; saber ganar); - Respetuoso-Mediador: Buen regulador de emociones negativas (saber perder, saber aceptar o actuar de manera constructiva ante situaciones desfavorables de fracaso, frustración, ira, rabia, ansiedad, hostilidad...). - Solidario (dispuesto a pensar siempre en los compañeros, aunque vaya en detrimento del lucimiento personal) Estratega (al proponer maneras de organizarse y corregir a compañeros), - Sacrificado (cuando se trata de cubrir a un compañero que ha sido desequilibrado, superado o capturado según el juego), - Disciplinado (respetar las consignas estratégicas facilitadas en el equipo)... Respetuoso – Mediador (desencadenar contagio de emociones positivas, al animar a compañeros que fallan, al comportarse en todo momento con corrección con el adversario, al mediar ante posibles conflictos interpersonales; saber ganar, saber perder).

- **Evaluación por pares.** En alguna ocasión, podría adaptar esa hoja de observación para facilitar que fueran los propios alumnos quienes interpretaran las conductas motrices del compañero observado. Esta iniciativa podría integrar varias fases:
 - a) *rol observador:* observación e interpretación de las conductas de un jugador-compañero de clase;
 - b) *rol informador:* dar a conocer al compañero la interpretación de las conductas y contrastarla con la vivencia subjetiva del compañero observado;
 - c) *rol jugador:* participar en el juego siendo observado por un compañero de clase.

Esta estrategia didáctica puede resultar de gran interés para favorecer aprendizajes significativos orientados hacia la toma de conciencia y la adquisición de competencias (conductas motrices ajustadas, contextualizadas en las modalidades de juego).

- **Autoevaluación.** Cada alumno tras participar como jugador en esas modalidades podría interpretar la tendencia en sus conductas motrices y las conductas verbales de pacto. Esa interpretación se podría verbalizar ante el resto de compañeros, solo ante el profesor o escribirlo en una hoja de anotaciones o diario del alumno. En algunos casos se podría hacer uso de algún "panel" de observación donde los alumnos tuvieran que señalar la opción que corresponde a su intervención, así por ejemplo tras realizar un juego podrían identificar cuál ha sido la emoción que han experimentado con mayor intensidad, ponerlo en un panel muy grande de modo que se pudiera apreciar la tendencia de las vivencias emocionales de todo el alumnado (ver como ejemplo la figura 9).



Fig. 9. Ejemplo de autoevaluación de la toma de conciencia emocional.

Nota. Tras finalizar la partida, cada alumno pone una pegatina (verde = chicos; roja = chicas) en la emoción que haya experimentado con mayor intensidad. En esta experiencia se consideraron trece emociones básicas (Bisquerra 2001), a la izquierda cuatro positivas (alegría, humor, afecto, felicidad), a la derecha seis negativas (ira, tristeza, miedo, vergüenza, rechazo, ansiedad) y en medio tres ambiguas (esperanza, sorpresa y compasión). Tras tener una visión del conjunto de la clase los alumnos compartieron una puesta en común de la vivencia emocional experimentada.

5. Consecuencias pedagógicas

Este texto muestra que la pedagogía de las conductas motrices es una opción operativa, práctica y real para hacer posible una educación física moderna, en la que el centro de atención sea el alumno como ser humano inteligente, singular y único.

Los dominios de acción motriz constituyen un auténtico talismán para el profesor de educación física. Así mismo, es necesario generar investigaciones que aporten evidencias científicas sobre los efectos que pueden provocar las diferentes clases de juegos motores en las conductas motrices del alumnado.

A partir de los efectos obtenidos en la aplicación de esos juegos, el profesor de educación física debería intentar optimizar las conductas verbales y las conductas motrices ajustadas, ayudar a transformar las conductas desajustadas en ajustadas, y hacer lo posible por evitar que hubiese conductas perversas o disruptivas. Para ello podría incidir en la lógica interna del juego (modificando las reglas o condiciones para favorecer las conductas que quiere optimizar) de ahí que sea imprescindible analizar esa lógica interna de los juegos que quiera emplear y modificar. En este artículo se muestra cómo al cambiar la lógica interna del juego del balón-prisionero (modificando la relación con el espacio, con el tiempo o con los demás –roles-) se desencadenan consecuencias prácticas muy distintas en sus protagonistas.

A su vez, también puede compartir con el propio alumno, reflexiones sobre las distintas estrategias de observación y sobre el análisis de sus conductas motrices en diferentes situaciones de juego; planteando el "pacto" de algún compromiso o reto para las próximas intervenciones..., de modo que se favorezcan aprendizajes significativos.

En el ejemplo de intervención presentado en este texto se muestra cómo a partir de analizar la lógica interna de cualquier práctica motriz, se pueden elaborar instrumentos que permitan identificar comportamientos motores, para interpretar y evaluar las conductas motrices ajustadas a optimizar. Las rúbricas, los diarios de campo, los *check-list* o las hojas de anotaciones son algunos de los recursos que permiten registrar el proceso personal e intransferible en el que participa cada alumno.

He aquí una posible brújula para el profesor de educación física: la educación de las conductas motrices.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bisquerra, R. (2001). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Wolters Kluwer.
- Etxebeste, J., Urdangarin, C., Lavega, P., Lagardera, F. y Alonso, J.I. (2015). El placer de descubrir en praxiología motriz: La etnomotricidad. *Acción Motriz*, 15, 15-24
- Hernández-Moreno, J., Navarro, V., Castro, U y Jiménez, F. (2007). *Catálogo de los deportes y juegos motores canarios de adultos*. Barcelona: INDE
- Isús, S., Cella, J., Farrús, N. (2002). *Desarrollo de competencia de acción profesional a través de las tecnologías de la información y la comunicación*. Congreso virtual educa 2002, Valencia.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (eds.) (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Ediciones de la Universitat de Lleida.
- Larraz, A. (2004) Los dominios de acción motriz como base de los diseños curriculares en educación física: el caso de la comunidad autónoma de Aragón en educación primaria. En F. Lagardera y P. Lavega (eds.) *La ciencia de la acción motriz* (203-226). Lleida: Universidad de Lleida.
- Lavega, P. (2008). Educación física y mercado laboral. Competencias Profesionales. *Cultura, Ciencia y Educación*, 8(3), 123-131.
- Parlebas, P. (1968). Problématique de l'éducation physique. *L'éducation physique : une pédagogie des conduites motrices*, en Parlebas *Activités physiques et éducation motrice*, Dossiers EPS, Paris : EPS. 3ª Edición.
- Parlebas, P. (1996). *Perspectivas para una educación física moderna*. Cuadernos técnicos del deporte, núm. 25. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo: Barcelona
- Parlebas, P. (2002). *Dominiis d'acció motriu i selecció d'activitats en Educació Física*. Barcelona: INEF de Catalunya.
- Parlebas, P. (2003). Un nuevo paradigma en educación física: los dominios de acción motriz. En J.P. Fuentes y M. Bellido (eds.) *La Educación Física en Europa y la calidad didáctica en las actividades físico-deportivas* (pp. 27-42). Primer congreso internacional de Educación Física. FIEP. Cáceres: Diputación de Cáceres.
- Parlebas, P. (2010). Salud y bienestar relacional en los juegos tradicionales. En C. De La Villa (ed.). *Juegos tradicionales y salud social* (pp. 85-109). Aranda de Duero: Asociación Cultural La Tanguilla, Asociación Europea Juegos y Deportes Tradicionales.

AGRADECIMIENTOS:

El autor quiere hacer constar el agradecimiento a los miembros del Grupo de Investigación en Juegos Deportivos (GREJE SGR 2014 087) del INEFC por las contribuciones para enriquecer este artículo. Así mismo, también agradece a D. Rafael Ángel Luchoro por la elaboración de las figuras.