

Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias

II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas específicas. Melide 22-23 octubre 2010.

Pere Lavega
plavega@inefc.es

1. CONCEPTO DE JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL

El juego tradicional igual que otros términos como juego o deporte ha sido estudiado e interpretado desde distintos puntos de vista, disciplinas o áreas de conocimiento. Sin embargo, a menudo el concepto empleado no es suficientemente preciso como para poder aplicarlo en el ámbito científico. En este texto el marco teórico de referencia parte de los fundamentos de la ciencia de la acción motriz o praxiología motriz.

Por este motivo antes de justificar la relación entre el juego tradicional y la educación física resulta necesario diferenciar los conceptos de casi juego deportivo, juego deportivo, juego deportivo tradicional, juego deportivo institucional o deporte, y casi deporte.

1.1 Juego deportivo tradicional y juego deportivo institucionalizado

Por **juego deportivo** se entiende *“aquella situación motriz de enfrentamiento codificado, denominada juego o deporte por las instancias sociales. Cada juego deportivo se define por un sistema de reglas que determina su lógica interna”* (Parlebas, 2001:276)

Esta definición no hace juicios prematuros sobre el contenido de los juegos deportivos y deja el campo abierto a toda clase de análisis. El criterio de institución invita a distinguir dos grandes categorías lúdicas socialmente marcadas: los juegos deportivos institucionales y la de los juegos deportivos tradicionales.

El **juego deportivo institucional o deporte** *“es un juego deportivo dirigido por una instancia oficialmente reconocida (federación) y consagrado en consecuencia por las instituciones deportivas; un juego deportivo institucional es un deporte”* (Parlebas, 2001:281). Según Parlebas estos juegos se presentan bajo la autoridad de instituciones reconocidas oficialmente (federaciones internacionales, comités olímpicos...); se rigen por reglamentos precisos, registrados y reconocidos; su desarrollo va unido a la espectacularidad; están profundamente ligados a procesos socioeconómicos de producción y consumo. La referencia al concepto de institución comporta la intervención de poderosas instancias que disponen de instrumentos materiales a gran escala: comités directivos, reglamentos, calendarios, árbitros, personal administrativo, mecanismos de financiación, sanciones, etc. En su máximo apogeo, el reconocimiento institucional tiende a la mundialización de los juegos deportivos adoptados (Parlebas, 2001:281). Son ejemplos el fútbol, el baloncesto, el balonmano o el atletismo.

El **juego deportivo tradicional** *“es un juego deportivo practicado frecuentemente en una larga tradición cultural, que no ha sido sancionado por las instancias sociales”*. (Parlebas, 2001:286). En opinión de Parlebas, a menudo están unidos a una tradición a menudo muy antigua; su sistema de reglas admite muchas variantes según la voluntad de los participantes; no dependen de instancias oficiales; suelen estar ignorados por los procesos socioeconómicos. Mientras que en el juego institucional existe una instancia centralizadora que fija las reglas, se podría decir que con la intención de extenderlas a todo el mundo, el juego tradicional deja a la tradición local el cuidado de transmitir sus códigos y rituales; el sistema de reglas lo establecen

los grupos que lo ponen en práctica, según costumbres y rasgos locales. Un mismo juego puede dar origen a otras formas que podrían convertirse a su vez en nuevos juegos. Existen numerosos ejemplos de juegos de pelota, juegos con bastones, juegos infantiles o juegos de adultos con reglas locales que se practican sin un calendario estricto o que a menudo forman parte de celebraciones festivas (modalidades de bolos, carreras,...).

Llama la atención comprobar que la eterna división peyorativa entre trabajo, considerado una actividad noble, y juego, acusado de distracción infantil, se reproduce fielmente entre el juego institucional, proclamado serio y noble, y el juego tradicional, tachado de infantil e inferior. Sin embargo, antes de establecer engañosas jerarquías al servicio de una ideología subyacente que no se atreve a salir a la luz, sería sin duda preferible explorar todo el campo de las prácticas ludomotoras, donde el deporte es un rico subconjunto, y profundizar sus distintos elementos. La cultura de la diversidad parece más enriquecedora que la alineación dogmática con un sólo modelo. Ante estas observaciones resulta necesario iniciar una reflexión científica y por tanto crítica en torno a una teoría de los juegos deportivos, tal y como afirma y realiza Parlebas (2001).

Entre el juego deportivo tradicional y el juego deportivo institucional se encuentra el **casi deporte** denominados generalmente **deporte tradicional**, correspondiente a aquel *“juego deportivo que goza de un gran reconocimiento institucional a nivel local, y que tiende a revestirse de las características del deporte, pero que no ha logrado todavía de forma indiscutible el estatus internacional de éste”* (Parlebas, 2001:50). Suelen ser juegos semiinstitucionalizados cuya deportificación está muy adelantada, aunque no acabada, y que por tanto no han conseguido el estatus internacional de manera incontestable. Son ejemplos, muchos ejemplos de juegos de luchas, bolos, pelota... cuya federación es de carácter regional.

Indicar también que en el extremo opuesto al deporte, existen los **casi juegos deportivos** correspondientes a *“una situación motriz informal y libre llamada normalmente juego o deporte, y carente de reglas y competición”* (Parlebas, 2001:53). Se trata de actividades físicas que se desarrollan sin someterse a reglas precisas; son prácticas motrices que comienzan por iniciativa de sus participantes, que buscan un entretenimiento inmediato que no dependa de un reglamento externo con finalidad competitiva. Son ejemplos de estas actividades autoorganizadas, jugar con una peonza, con un bilboquet, con un yoyó, con un aro...

3. JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL Y CONDUCTA MOTRIZ

La teoría de sistemas, el estructuralismo, la teoría de juegos, la semiología aplicada a la motricidad son referentes teóricos desde los que se construye el discurso de la educación física entendida como la pedagogía de las conductas motrices. La aplicación de los fundamentos de la praxiología motriz o ciencia de la acción motriz creada por Parlebas comporta superar los modelos de análisis del deporte o del juego obsoletos que curiosamente todavía vigentes en el ámbito de la educación física. El modelo mecanicista apoyado en disciplinas como la biomecánica todavía sigue vigente; este modelo se inspira en el enfoque cartesiano que tiende a reducir los principios de la fisiología a los de la física; se considera suficiente las reglas de la mecánica para dar cuenta de la persona que actúa; la explicación de los juegos deportivos se ha realizado desde la biomecánica entendiendo la conducta motriz de cualquier jugador como una máquina simple que activa un conjunto ordenado de articulaciones óseas y grupos musculares que funcionan como una suma de engranajes sucesivos. Este modelo tampoco se ve superado por el enfoque fisiológico que reduce la interpretación de la conducta motriz de un jugador al análisis del esfuerzo, de la energía que consume un deportista. Tampoco satisface pretender interpretar la intervención del jugador en un juego a partir de un modelo cibernético o

informativa al asociar la conducta motriz a un ordenador que procesa la información que recibe y da una respuesta a menudo en términos reduccionistas de estímulo-respuesta como si la persona fuera un autómata totalmente autorregulado cuyas decisiones están todas programadas.

Frente a estos modelos reduccionistas Parlebas propone adoptar un punto de vista sistémico, rupturista con otros planteamientos, al superarlos por concepción, extensión y precisión. En este enfoque adquiere el máximo protagonismo la significación, de lo simbólico y de la metacomunicación, la semiótica, donde los datos mecánicos, energéticos e informativos permanecen sometidos a la atribución a un significado por el sujeto actuante, significado que se materializa en la decisión motriz (Parlebas, 2001). Un jugador de pelota que decide devolver la pelota a la pared no sólo realiza determinados movimientos, sino que observa la colocación de los diferentes jugadores, se anticipa desplazándose allí donde va a ir la pelota y golpea la pelota con distintas intenciones en cada jugada. No se trata sólo de gestos, movimientos o técnicas, sino de la acción global de una persona que improvisa una conducta motriz en función de las reglas de juego y la dinámica de cada situación motriz a la que debe someterse (ubicación de los jugadores velocidad de los desplazamientos, posición desde donde golpear la pelota...). Es toda la personalidad del jugador la que está en juego, sus competencias cognitivas que le permiten evaluar cada situación que cambia constantemente, y que le permiten decidir y preactuar; también está en acción sus recursos afectivos que toman cuerpo en las reacciones emotivas, en la toma de riesgos, así como en su disponibilidad para el enfrentamiento relacional, es decir, para la comunicación motriz que puede llegar a realizarse mediante el contacto cuerpo a cuerpo. Por ello, las diferentes dimensiones de la personalidad – biológica, afectiva, cognitiva y relacional- se activan de manera unitaria en las conductas motrices de los practicantes (ver figura 1).

El concepto sistémico de la conducta motriz remite a considerar a la totalidad de la persona que actúa dotando de significado cada una de sus respuestas de naturaleza motriz. El concepto de conducta motriz corresponde a toda *“organización significativa del comportamiento motor. La conducta motriz es el comportamiento motor en cuanto portador de significado. Se trata de la organización significativa de las acciones y reacciones de una persona que actúa, la pertinencia de cuya expresión es de naturaleza motriz. Una conducta motriz sólo puede ser observada indirectamente; se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido, y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa. Por ejemplo cuando se filma a un jugador de voleibol, se graban sus inmovilidades, sus actos de desplazamiento, de salto y golpeo de pelota, en suma sus comportamientos motores; se habla de conducta motriz cuando se intenta captar, junto con esas manifestaciones objetivas, el significado de la vivencia que tienen asociada directamente (intención, percepción, imagen mental, proyecto, motivación, deseo, frustración, etc.). De hecho, la conducta motriz no se puede reducir ni a una secuencia de manifestaciones observables, ni a una pura conciencia desligada de la realidad. Responde a la totalidad de la persona que actúa, a la síntesis unitaria de la acción significativa o, si se prefiere, del significado actuado. Esta doble perspectiva que combina el punto de vista de la observación externa (comportamiento observable) y el del significado interno (la vivencia corporal: percepción, imagen mental, anticipación, emoción...) permite al concepto de conducta motriz desempeñar un papel crucial en la educación física”* Parlebas (2001:85).

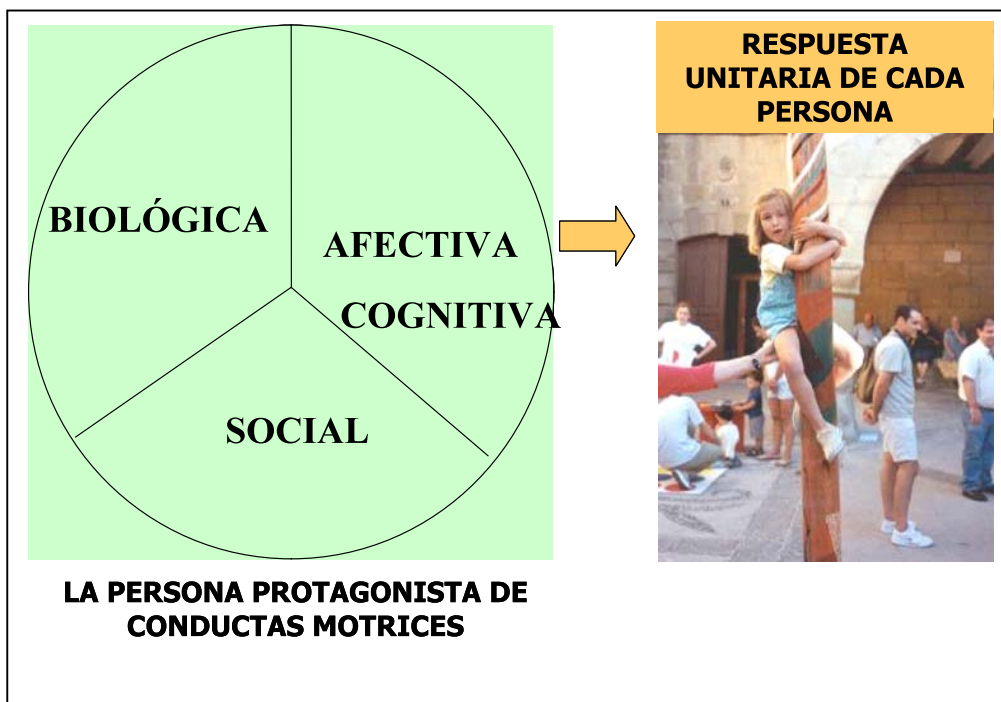


Fig. 1 Diferentes dimensiones de la conducta motriz

A pesar de que en los últimos años la educación física y los licenciados en ciencias de la actividad física y del deporte han ganado en estatus social, la formación de los docentes sigue basándose en saberes dispersos e inconexos, carentes de una organización teórica coherente y de una aplicabilidad congruente, ya que se sustenta en conceptos muy poco actualizados en relación a los paradigmas vigentes. A la modernización tecnológica y al avance social no le ha correspondido una revitalización de los conocimientos científicos, por ello sus procedimientos siguen siendo arcaicos. *“Resulta imprescindible que la educación física se abrace definitivamente a los principios de la física cuántica, de la biología embrionaria, de las ciencias humanas y de la sistémica para que se entienda al ser humano como un sistema inteligente que reacciona como un todo, aunque sólo se estimule algunas de sus partes, y que sobre todo, decida aplicar de manera resolutiva y pragmática estos principios de la vida ya aceptados universalmente”* (Lagardera & Lavega, 2005:85).

Concepto de Conducta Motriz
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fenómeno multidimensional
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Significado externo + Significado interno (vivencia corporal, imagen mental, emoción,...)
Activa de modo unitario las distintas dimensiones de la persona:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Biológica, ▪ Cognitiva, Afectiva ▪ Social de la persona que actúa
En el contexto social y cultural en el que vive

Tabla 1. Resumen de ideas y factores asociados a los conceptos de salud , calidad de vida y conducta motriz.

Cada juego tradicional 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. Por tanto tiene sentido saber que cuando Clara nada, salta, lanza, corre o esquía activa algo más que un conjunto de palancas musculares y óseas. Joao tras hacer cuatro brazadas en la piscina debe descansar, su respiración es forzada ya que tiene miedo a sumergir la cabeza; Marta al botar un balón ante un contrario siempre decide pasarla a un compañero ya que nunca consigue

descodificar las intenciones de sus adversarios; Carlos al esquiar disfruta 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 debe interpretar continuamente.

La educación motriz por tanto debe intervenir en la educación de las conductas motrices a educar más adecuadas para cada proyecto pedagógico, desempeñando un papel nada despreciable en el desarrollo de la personalidad del alumno en su infancia o en su adolescencia.

“Para ayudar a realizar esas elecciones pedagógicas de forma adecuada sería bueno analizar serenamente las principales clases de situaciones motrices, poner al descubierto la lógica de su funcionamiento y descubrir la influencia que ejercen sobre las conductas motrices de los participantes. En último término, todas las prácticas pedagógicas tienen que volver a sumergirse en el sistema de valores que les asignan sus finalidades” (Parlebas, 2001:173)

Ante el problema de seleccionar las prácticas motrices que deben estar al servicio del proyecto pedagógico, todo docente debería tener claros los objetivos que quiere conseguir, es decir los efectos que persigue (*efectos perseguidos*) en sus alumnos para dirigirse a aquellas situaciones motrices cuya lógica desencadena las relaciones y consecuencias perseguidas. Posteriormente debería estar en condiciones de averiguar con rigurosidad y siguiendo criterios científicos, los *efectos obtenidos* tras protagonizar los alumnos las distintas experiencias motrices que les ha planteado.

Todo ello sin olvidar que si es especialista en conocer las propiedades de las prácticas motrices con las que quiere intervenir podría identificar a priori algunos de los efectos que espera alcanzar (*efectos esperados*) ya que se trata de aquellos efectos que se pueden prever con antelación puesto que dependen en buena medida del conocimiento de la lógica interna de las prácticas motrices que se quieren emplear.

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

La clasificación de los juegos deportivos que plantea Parlebas se origina al combinar de manera binaria del criterio interacción motriz con los demás (presencia o ausencia de compañeros y adversarios) y del 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). De este modo se establecen 8 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 de proyecto pedagógico o la disponibilidad (geografía, recursos...) de un centro educativo, u otros criterios contextuales se pueden “reclasificar” en menor número de categorías (pero que siguen incluyendo todas estas 8 clases de situaciones motrices).

Por ejemplo, dado que para muchos centros educativos resulta difícil realizar habitualmente prácticas en un medio inestable, se propone agrupar las cuatro categorías en un único dominio, originando *5 dominios de acción motriz*.

- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices que se realizan en solitario (psicomotores) y en un medio estable** tienden a generar situaciones 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 (explorar y conocer el propio cuerpo desde dentro);

realizar acciones metafóricas o de expresión motriz. Estas situaciones motrices son las más apropiados para desencadenar conductas motrices asociadas a la constancia, el auto-esfuerzo, el sacrificio, el conocimiento de uno mismo... (p. e. juegos de lanzamientos, saltos, carreras, prácticas introyectivas o de expresión motriz...). 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).

- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices de colaboración en un medio estable** ofrecen un sinfín de situaciones que hacen emerger conductas 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.
- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices de oposición en un medio estable** exigen que los protagonistas tengan que tomar decisiones, anticiparse, descodificar los mensajes de los demás o llevar a cabo estrategias motrices para optimizar al máximo este tipo de conductas motrices. Este grupo de situaciones puede servir para fomentar las conductas asociadas al desafío, la competitividad o la resolución de problemas. Será conveniente trabajar con todas las clases de lógicas internas que ofrecen los juegos de oposición (uno contra uno, uno contra todos o todos contra todos).
- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices de cooperación-oposición en un medio estable** igual que el dominio anterior exige una toma constante de decisiones e interpretación de los mensajes del resto de participantes, aunque aquí interviene 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 este apartado también se deberían considerar los juegos en los que se puede cambiar de relación o equipo (juegos con una red de comunicación motriz inestable, p.e. la pelota cazadora o la cadena) en los que la derrota se desdramatiza, ya que todos los protagonistas van a terminar formando parte del mismo equipo. 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 competencias.
- **Los juegos tradicionales y las prácticas motrices que se realizan 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 adaptativas 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, etc.). 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 caracoles o setas.

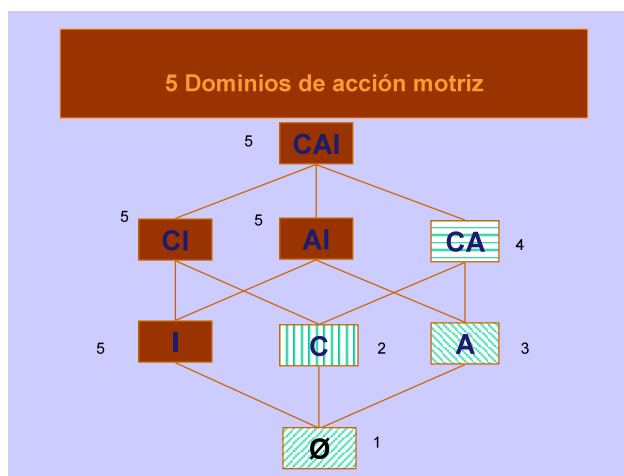


Fig. 1 Dominios de acción motriz para la Educación Física a partir de considerar la versión inicial de la clasificación de Parlebas, agrupando en un sólo dominio las prácticas en un medio inestable (números 5)

5. JUEGO DEPORTIVO TRADICIONAL Y AFECTIVIDAD (EMOCIONES)

Hace cuarenta años que Parlebas 1969 (citado en Parlebas, 1990) ya adelantaba que para entender la contribución de la educación motriz en el desarrollo de la personalidad resulta necesario entender que la afectividad es la llave de las conductas motrices. Es decir, cuando una persona participa de un juego deportivo tradicional la toma de decisiones y sus respuestas motrices están modeladas por la afectividad, de modo que no se puede separar el nivel afectivo del cognitivo y por tanto el emotivo de la motricidad. Cuando se interviene en cualquier juego deportivo tradicional la percepción es por ella misma afectividad, igual que la afectividad es por ella misma percepción. La percepción no es una recepción pasiva que realiza el jugador sino una elaboración activa impregnada fuertemente de elementos emotivos.

Cuando un grupo de alumnos participan en un juego tradicional es necesario integrar los componentes afectivos e interpersonales no sólo como factores que facilitan provisionalmente la intervención de las acciones motrices sino como ingredientes fundamentales de la propia acción motriz.

Los datos afectivos se convierten en partes constitutivas de la acción motriz y por tanto de todo el proceso de aprendizaje de cualquier juego deportivo tradicional. Por ejemplo, fuera del contexto educativo, se pueden observar numerosos ejemplos de situaciones que causan una cierta inhibición en los protagonistas, como el caso de un jugador de bolos o lanzador de barra que intenta realizar de nuevo aquella acción más difícil que le provocó una lesión en el hombro; o aquel luchador que se vuelve a enfrentar al adversario que le derrotó y le lesionó tras recibir un contacto brusco; o aquel niño que vuelve a subir en la misma torre humana de la que cayó la última vez desde varios metros de altura. En todos estos casos no se puede hacer un análisis o valoración de las respuestas sólo desde el punto de vista biomecánico ya que a pesar de aportar datos interesantes se deberán contextualizar en una situación motriz concreta en la que existe una fuerte implicación emotiva.

La praxiología motriz al incorporar el concepto sistémico de conducta motriz muestra que las vías afectiva, cognitiva y social son inseparables, ya que cada intencionalidad despliega un conjunto de implicaciones emotivas y de significaciones.

La emoción debe entenderse como una reacción vital de la vida ante un estímulo externo o interno; es decir, que la vida se hace presente a través de la emoción; sea cual sea el desencadenante. Paralelamente el juego deportivo tradicional se corresponde con un proceso activo generador de acciones motrices, de aquí el interés de identificar los procesos emocionales que se producen según se pongan en acción unos juegos deportivos u otros.

La contribución de los juegos deportivos tradicionales a la educación o mejora de la salud o calidad de vida desde el punto de vista emocional es incuestionable. La variedad de situaciones que proponen estos juegos permiten incidir sobre las diferentes dimensiones de la emoción. Por ejemplo los juegos deportivos tradicionales psicomotores realizados en un medio estable tienden a reproducir estereotipos motores, es decir, respuestas automatizadas, tal es el caso de los juegos psicomotores de bolos, lanzamiento de barra y también otros juegos como el bilboquet o lanzar al suelo una peonza. La lógica interna de cada una de estas situaciones le lleva a la persona a conocer con detalle sus limitaciones corporales, sus defectos y sus virtudes y a ser conscientes y regular sus emociones en las situaciones que requieren la concentración de cada uno de los grupos musculares y articulaciones del cuerpo.



Fig. 2 y 3. Ejemplos de juegos psicomotores en los que la persona se pone a prueba, valorando y reconociendo sus virtudes, sus limitaciones, sus miedos, sus percepciones y sus emociones.



También existen otros juegos que se basan en superar dificultades e imprevistos del terreno de juego (la mayoría de los que se realizan en la naturaleza) como carreras desde una localidad a una ermita, competiciones entre embarcaciones al desplazarse en ríos o en el mar, en las que es necesario ajustar cada una de las intenciones al proceso de adaptabilidad a los imprevistos que genera la constante incertidumbre del medio. El riesgo controlado comporta altas dosis de implicación emotiva, lo cual supone una especie de juego de desafío de las leyes de la naturaleza.

Además, los juegos deportivos tradicionales proporcionan un extraordinario mosaico de situaciones en las que se debe interactuar con los demás, ya sean compañeros o adversarios. En estos juegos sociomotores la afectividad está asociada a saber leer y reaccionar ante emociones, imprevistos y riesgos que generan los demás participantes. Este puede ser el caso de juegos de oposición (juegos de persecución, duelos entre jugadores...) en los que la persona que actúa debe descifrar, interpretar y reaccionar ante cada una de las acciones motrices a menudo imprevistas de su adversario. Lo mismo ocurre con juegos entre equipos, como son muchos juegos de pelota, en los que es necesario adaptarse a las acciones y reacciones emotivas que origina la intervención de los demás.

No existe jerarquía entre las distintas clases de juegos deportivos tradicionales, por tanto no se pueden identificar juegos mejores o peores; juegos de primera categoría y juegos secundarios, sino juegos que activan procesos diferentes y por tanto consecuencias también desiguales. En principio no hay ningún juego deportivo aséptico, sino que cualquier situación de juego desencadena procesos activos asociados a la expresión de las distintas clases de emociones (positivas, negativas o ambiguas).

Cualquier terreno donde acontecen los juegos deportivos tradicionales (calle, plaza, era o pabellón polideportivo) es un laboratorio donde se generan experiencias emocionales, aprendizajes, relaciones motrices y consecuencias socializadoras que merecen ser investigadas.

Las consideraciones indicadas anteriormente han animado a diferentes grupos de investigación de universidades de España, Portugal, Suiza y Brasil a iniciar un estudio en torno a la educación de las emociones a través de juegos deportivos tradicionales. En una primera fase, de conciencia emocional, se han estudiado las emociones experimentadas por 284 estudiantes universitarios tras haber practicado juegos deportivos tradicionales representativos de los cuatro dominios de acción motriz (Parlebas, 2001) según el criterio de interacción motriz (psicomotores, de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición). Además la mitad de estos juegos diferenciaba a los participantes en ganadores y perdedores, mientras que la otra mitad eran juegos sin victoria. El análisis de los datos confirma que los distintos dominios de acción motriz o familias de juegos no se comportan de la misma manera; las emociones positivas se manifestaron con máxima intensidad en juegos cooperativos sin victoria; mientras que las emociones negativas se activaron básicamente en los juegos en los que se podía ganar o perder e incluso quedar eliminado (Lavega, Filella, Lagardera, Mateu, & Soldevila, 2009). Sobre este apartado indicar que en diversos estudios de juegos tradicionales infantiles en regiones mediterráneas se ha visto un predominio de juegos sin victoria respecto a los juegos que distinguen los vencedores de los perdedores. En cambio en el caso de los juegos de adultos en diferentes regiones europeas se ha observado que los juegos con victoria predominan ante el resto de juegos, aunque a diferencia de los deportes profesionales, la mayoría de estos juegos deportivos acontecen en un contexto festivo o de competiciones locales en los que el éxito en la

competición a menudo es compartido por el resto de participantes (en otro tipo de actividades que comparten todos los asistentes, como por ejemplo bailes, gastronomía, cantos...).



Fig. 4 y 5 Ejemplos de juegos sociomotores, arriba el borinot (juego de oposición y abajo la cadena (juego cooperativo) en los que la relación con los demás resulta una dimensión imprescindible para valorar la contribución de estas situaciones.



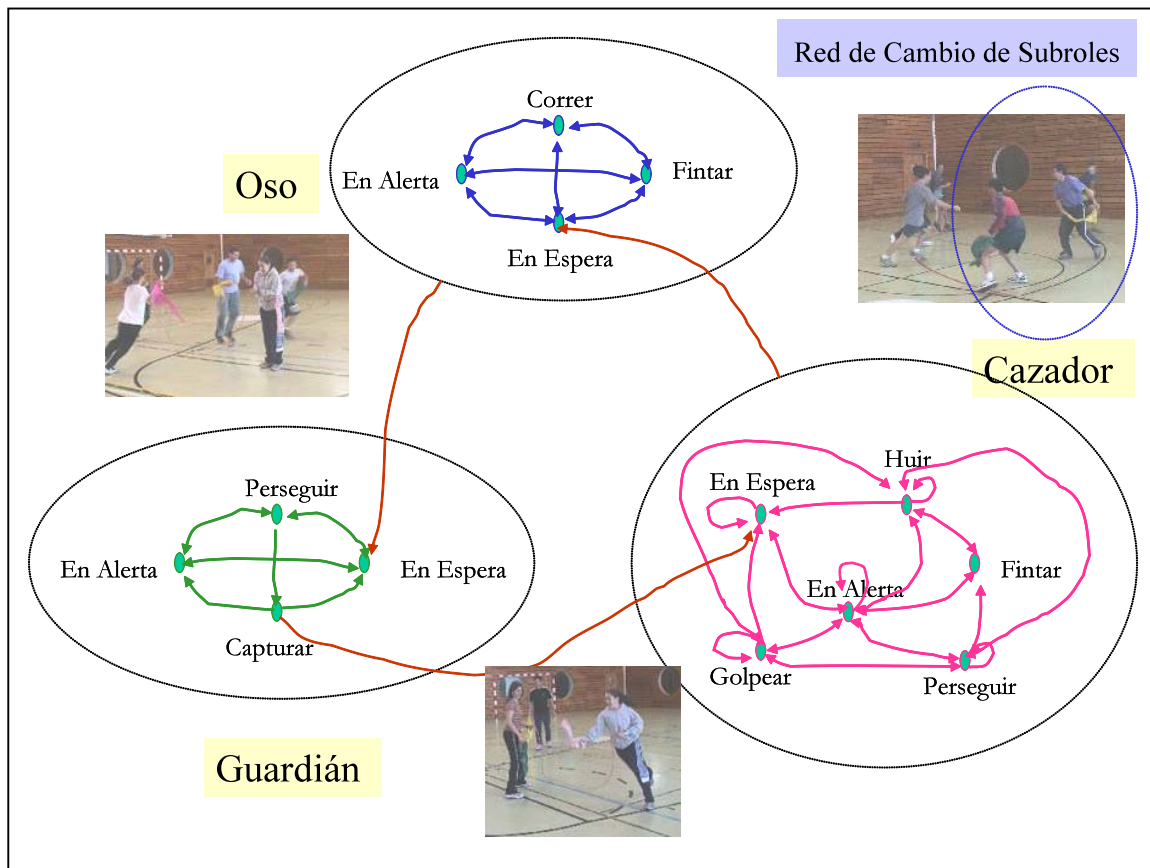


Fig 6. Ejemplo de la representación de los roles y subroles en el juego deportivo tradicional denominado el Oso, el Guardián y el Cazador. Los riesgos y las implicaciones emotivas están vinculados a la toma de decisiones en relación a los demás protagonistas.

El juego deportivo tradicional es portador de un sinfín de experiencias óptimas (en el sentido que entiende Csikszentmihalyi, 1997) que pueden contribuir a mejorar la autoestima, la conciencia y regulación emocional y por tanto a potenciar esta dimensión afectiva de la salud o calidad de vida. Este autor, estudioso de la felicidad, indica que las experiencias óptimas que generan felicidad aparecen en condiciones muy concretas.

- *Capacidad activa del protagonista para provocar que algo suceda.* Los mejores momentos de nuestra vida, no son momentos pasivos, receptivos o relajados. Los mejores momentos suelen suceder cuando el cuerpo o la mente de una persona han llegado hasta su límite en un esfuerzo voluntario para conseguir algo difícil y que valiera la pena. Una experiencia óptima es algo que hacemos que suceda.

- *Sentimiento de participación.* Los músculos del nadador pueden haberle dolido durante su carrera memorable, sus pulmones puede que hayan estado a punto de explotar, y tal vez haya sufrido un poco de mareo y fatiga; sin embargo pueden haber sido los mejores momentos de su vida.

- *Flujo.* Estado en el cual las personas se hallan tan involucradas en la actividad que nada más parece importarles; la experiencia, por sí misma, es tan placentera que las personas la realizarán incluso aunque tenga un gran coste, por el puro motivo de hacerla

- *Estado óptimo de experiencia interna.* Este estado se manifiesta cuando hay orden en la conciencia. La falta de orden interno se muestra en una condición subjetiva que algunos autores llegan a denominar ansiedad ontológica o angustia existencial. Mientras que la humanidad ha incrementado colectivamente sus poderes materiales cientos de veces, no ha avanzado mucho en términos de mejorar el contenido de su experiencia". Csikszentmihalyi (1997: 34).

Efectivamente, la participación en juegos deportivos tradicionales permite activar estas cuatro condiciones que seguro que van a favorecer la dimensión afectiva y por tanto el crecimiento integral del alumnado.

Desde esta perspectiva se propone que cualquier docente o pedagogo asuma el reto de convertir la educación física como una auténtica pedagogía de las conductas motrices del alumnado. Durante la exposición oral de este texto se mostrarán ideas y ejemplos de cómo iniciar el trabajo de competencias motrices, prestando la atención en una experiencia e investigación que se está realizando en torno a la educación de las emociones a través de los juegos tradicionales.

Referencias Bibliográficas

- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Fluir (flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Kairós.
- During, B. (1992) *La crisis de las pedagogías corporales*. Unisport:Málaga. Edición original en francés 1981.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs, elements de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*. Université Paris V-Rene Descartes, Paris.
- Lagardera, P., & Lavega, P. (2005). La educación física como pedagogía de conductas motrices. *Tandem. Revista de Educación Física*, 79-101.
- Lavega, P. (Ed.). (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega, P.; Filella, G.; Lagardera, F.; Mateu, M.; Soldevila,A. (2009). Motor action Domains and Emotions. Unpublished Research.
- 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 Lagardera y Lavega (ed.) (2004) *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Universidad de Lleida.
- 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. (1990). Contribution de l'éducation motrice au developpement de la personnalite. In EPS (Ed.), *Activités physiques et éducation motrice. Dossiers EPS* (Vol. 4, pp. 60-75). París: Editions Revue E.P.S.
- 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 sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P.(2003) “ Un nuevo paradigma en educación física: los dominios de acción motriz” pp. 27-42 en Fuentes, J.P. y Bellido, M. (coord.) *La Educación Física en Europa y la calidad didáctica en las actividades físico-deportivas*. Primer congreso internacional de Educación Física. FIEP. Cáceres: Diputación de Cáceres.