

REGULANDO LA COALIANZA EN UN JUEGO MOTOR DE TRÍADA

REGULATING CO-ALLIANCE IN A TRIAD MOTOR GAME

Vicente **NAVARRO-ADELANTADO** (Universidad de La Laguna — España)¹

Miguel **PIC-AGUILAR** (IES Garoé, Islas Canarias — España)

RESUMEN

La ambivalencia de la tríada motriz aporta un patrón de relación social que pone en entredicho el orden establecido en los juegos. Se parte del problema de que la práctica de los pocos juegos motores de tríada no siempre consigue en el alumnado vivenciar la paradoja desde el punto de vista decisional, debido a la rapidez de las acciones y a ser consciente el jugador de su acción de coalianza. El juego 'pelota aliada' regula la situación paradójica y la hace evidente para los jugadores; además, lo hace reequilibrando el antagonismo respecto a la solidaridad a favor de esta última. Se analiza la comunicación motriz del juego propuesto, y se justifica por qué hay una falta de enfoque respecto al problema de la ambivalencia, señalando soluciones. La aportación del juego 'pelota aliada' guarda ventajas pedagógicas, como ayudar a hacer consciente en la práctica la situación paradójica mediante la regla; desde el punto de vista curricular, muestra su aportación diferencial respecto a otros juegos y deportes.

ABSTRACT

The ambivalence of the motor triad provides a social relationship which challenges the established games order. We start from the principle that the practice of the few existing triad motor games not always make the students experience the paradox from a decision-taking point of view. This is so because of the activity speed and the fact that players are aware of their co-alliance actions. The 'allied ball' game regulates this paradoxical situation and makes it clear for all players. In addition, it rebalances the antagonism with respect to solidarity, acting in favour of the latter. Communication in the proposed motor games is analyzed and a justification for the lack of focus on the problem of ambivalence is also given, together with solutions to that problem. The 'allied ball' game offers pedagogical advantages, such as helping to perceive in a clear way the paradoxical situation and the

¹ Correos electrónicos de los autores: vnavarro@ull.edu.es y miguel.pic.aguilar@gmail.com

symbolic value of the ambivalence during its practice; from a curricular point of view, it shows a distinct contribution in comparison to other games and sports.

PALABRAS CLAVE. Juego en tríada; ambivalencia; juego motor; juego paradójico.

KEYWORDS. Triad game; ambivalence; motor game; paradoxical game.

1. INTRODUCCIÓN

La ambivalencia de los juegos es una fórmula poco valorada por las instituciones sociales (Parlebas, 1981, p. 297), aunque representa un medio a través del cual realizar nuestra labor pedagógica con juegos motores. La coexistencia de la cooperación y el antagonismo es una respuesta a los patrones establecidos por el orden social (Bauman, 1991/2011), y actúa, en este sentido, como un efecto *perverso* (Boudon, 1980) que se trata de evitar en los juegos y deportes en beneficio del costo de confusión, pero que las propias reglas del juego favorecen su aparición (Parlebas, 1988, p. 103). Lo que es más preocupante es que percibamos la ambivalencia como una dificultad y una amenaza (Bauman, 2011), y que la sociedad ejerza cierta coerción sobre fórmulas sociales con las que se siente menos cómoda. Llevado esto a las edades, el juego infantil sufre menos esta presión, pero ocurre lo contrario con los jóvenes y adultos, que en sus juegos muestran un reflejo mayor del peso que la sociedad concede a cada cosa. El juego paradójico se basa en interacciones ambivalentes y cuestiona las rígidas normas, las propias fuerzas y debilidades que surgen en las disonancias relacionales (Parlebas, 2016); como modelo de análisis, tomaremos la tríada motriz con juegos de persecución. Preocupados por esta visión de la ambivalencia en el juego, en este trabajo nos hacemos algunas preguntas, cómo: ¿Qué peso tiene la norma social cuando juegan tres equipos?, ¿jugamos a un juego ambivalente como si fuera cualquier otro juego social?, ¿qué sentido social hemos de dar a nuestros juegos en el contexto de la educación física?

Reflexionar acerca de qué consideración tiene la norma social en un enfrentamiento de tres equipos es valorar la consideración que la sociedad hace de esta forma de jugar. La tríada motriz genera incertidumbre, riesgo y, en esta medida, mayor 'desorden' para los jugadores. De hecho, Bauman (2011, p. 15) dice que la ambivalencia produce una 'disonancia cognitiva' difícil de sobrellevar. Pero cabe también reconocer que el juego es una actividad humana que parece pensada para soportar ese riesgo, que, extrapolando a Beck (1998), parece como si las fórmulas de mayor riesgo tengan su correlato en las propuestas lúdicas recientes de los adultos, como son las actividades de riesgo en la naturaleza. Esta versión moderna de actividad física con búsqueda de riesgo nos dice que la actividad lúdica es un terreno abonado a soluciones bajo este mecanismo de contingencia. El fenómeno es menos acusado en los juegos, siendo la tríada un modelo que categorizamos en esta línea de intensificación de la incertidumbre que da indicios del orden social establecido y que afecta al equilibrio y a la simetría de las estructuras lúdicas. Merece la pena mirar el problema desde el juego motor, porque este parte de una vivencia particular; de

hecho, Bauman (2009, p. 192) alude al juego postulando que hemos de plantear la “convivialidad como un patio de juegos”. No cabe duda de que la actividad humana *jugar* es un escenario en el que compartir relaciones donde no hay sujeción excesiva y que esta práctica se presta a la hermandad. Es esta percepción social su principal ventaja y una de las mayores contribuciones del juego.

Otra pregunta es si jugamos a una tríada motriz igual que lo hacemos a un juego motor en diada. Aquí la respuesta se diversifica, pues la pregunta tiene dos vertientes. La primera es que el patrón de comportamiento ante la tríada vuelca los moldes aprendidos en los juegos de enfrentamiento en diada, y esto cuesta percibirlo diferencialmente por parte de los jugadores e integrarlo en una nueva estrategia. Sobre esto, la labor del profesor de educación física es crucial para hacer comprender que se trata de un escenario propio. La segunda es que, en juegos de tríada de actuación simultánea, el tiempo para la toma de decisiones es muy corto y el efecto ambivalente de las situaciones ocurre vertiginosamente. Volveremos más adelante sobre este matiz, pues el juego que proponemos solventa esto.

Acerquémonos ahora a la tríada motriz desde dentro. La coalianza en los juegos motores se muestra en presencia de tres personas o equipos en enfrentamiento, porque coaligarse es una necesidad estratégica más rentable para sumar fuerzas (Caplow, 1956, 1968) a una situación y asegurarse así la mayor ventaja estratégica (Mills, 1953) en el juego. La coalianza surge de una situación estructural muy singular, que se describe por la participación de un tercer elemento que se añade a una diada (Simmel, 1950). Las tríadas tuvieron su apogeo de estudio en las ciencias sociales hace varias décadas (Wasserman y Faust, 2013), y luego aquel auge fue decayendo. La aportación de la tríada abre la puerta a la verdadera relación social puesta en juego, y que resulta una invitación a jugar más sugerente que la diada, porque a partir de tres el fenómeno relacional introduce un matiz en las fuerzas para conseguir los logros. En este escenario, la tríada motriz comporta unas consecuencias de relaciones más ricas entre los jugadores e incorpora las características y límites de la acción motriz, así como un contexto para las situaciones paradójicas (Parlebas, 1981, 1988, 1996, 2001, 2011, 2016).

El juego motor de tríada es un modelo de juego con una presencia muy escasa en el bagaje lúdico de las culturas, y una de sus consecuencias es que se encuentra casi ausente de los programas de juegos de Educación Física. La tríada aporta al juego un tercer adversario al escenario dual, y entra en confrontación con la omnipresencia del deporte como modelo hegemónico. Quizá, la razón de fondo que afecta a jugar en tríada sea más profunda que lo que aparenta, y tenga una explicación en la visión dualista de la sociedad (Lévi-Strauss, 1959/1987).

El conocimiento de la tríada motriz vino a España de la mano de Parlebas y de la *praxiología motriz*, fundamentalmente a través del juego *zorros, gallinas y víboras* (también, conocido por *los tres campos*) (Guillemard, Marchal, Parent, Parlebas y Schmitt, 1988; Parlebas, 1981, 1988, 2001), que rápidamente se popularizó en los programas de educación física y en el catálogo recreativo. Parlebas nos muestra otra cara de los juegos, formando parte la tríada del reducido grupo de juegos

ambivalentes o juegos en los que su estructura conduce a situaciones paradójicas. La estructura de esta tríada anterior es $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow A$ y constituye un juego en el que la ventaja y mayor progreso de un equipo sobre un segundo bando comporta que se vea facilitado el éxito del tercer equipo sobre el que disponía de aquella superioridad; esta misma afirmación se cumple a nivel de los jugadores. Como sabemos, se trata de un juego muy divertido y con acciones rápidas, en las que, si lo observamos, surge muy frecuentemente la paradoja. Otra cosa es que los jugadores sean siempre conscientes de esas conductas paradójicas, como luego explicaremos.

El modelo que utilizamos para estudiar las tríadas motrices es el juego de persecución, siguiendo la línea de Navarro (1995), y Pic y Navarro (*in-press*). El primer autor señaló diferencias en las conductas de los jugadores en el mismo juego realizado en diada y tríada, por medio de un estudio cuasiexperimental (Navarro, 2009). Pic y Navarro aportan un censo de tríadas motrices, susceptibles de convertirse en juegos motores viables, a partir de la dirección de los flujos de comunicación, el reequilibrio de fuerzas entre los equipos, sus roles y número de efectivos. Entonces, vemos que las opciones de diseños de juegos motores de tríada son mayores de las que disponemos, y esto supone ahondar en el estudio de estas estructuras y en propuestas de juegos. Como se trata de un mundo poco explorado, tenemos que recurrir a diseñar juegos motores según sean las relaciones de comunicación que pretendamos examinar y poner en práctica.

El diseño de juegos motores (Navarro, 2002, 2011) es una vía para ampliar el limitado bagaje de juegos de que disponemos para los programas de juegos en Educación Física. Este modelo nos facilita ir incorporando condiciones a los elementos estructurales del juego e ir conformando su jugabilidad. Llevar a cabo estos diseños de juegos motores de tríada requiere hacerlo de manera que se mantenga un principio de equilibrio en las fuerzas iniciales de los equipos, y en los distintos momentos del desarrollo del juego. Estas fuerzas iniciales provienen del sentido del flujo de comunicación entre los vértices o nodos del grafo (\leftrightarrow , \leftarrow , \rightarrow) o incluso con ausencia de una conexión entre dos de los tres equipos; por su parte, el desarrollo del juego ha de guardar opciones de reequilibrio en los roles, en las opciones de desarrollo del rol (subroles), o el número de jugadores integrantes de los bandos.

Decíamos que la especificidad de los juegos motores de tríada se concretaba en las características y límites de la acción motriz. Es precisamente esta especificidad un asunto estructural, porque las reglas definen la opción de comunicación y describen los roles que las concretan. En los juegos motores de tríada de persecución, las características estructurales y la calidad de las acciones motrices, en cuanto a rapidez y simultaneidad de las acciones impide, muchas veces, que los jugadores sean conscientes de su situación estratégica y, por consiguiente, de que estos ejerzan su voluntad veraz de realizar una alianza. Es decir, que para que un jugador sea promotor de una coalianza es deseable que sea consciente de su situación individual respecto a lo colectivo, porque esto es básico en su vivencia lúdica y de aprendizaje. La ausencia de tiempos de reflexión en este tipo de juegos tan vertiginosos nos ha hecho

reflexionar acerca de cómo encontrar mayor captación del aprendizaje de los jugadores en estas situaciones paradójicas.

Este trabajo aporta un juego de tríada en el que esta cuestión de falta de captación del sentido estratégico del juego queda resuelta satisfactoriamente. La clave para solucionar el problema vino de la regulación de la coalianza, de forma que se asegura en el juego el valor de voluntariedad en la actuación estratégica del jugador.

2. EL JUEGO 'PELOTA ALIADA'

'Pelota aliada' es un juego diseñado en uno de los descansos de un curso de formación permanente sobre innovación en juegos motores, celebrado en 2012, en el que los autores comentaban entre ellos las dificultades que tenía la tríada motriz para la observación sistemática de las conductas paradójicas de juego. El primer diseño de juego lo pusimos en práctica inmediatamente, y nos sorprendió su alternativa constante, gran fluidez, y lo eficaz que era para nuestro propósito. Regular la paradoja fue la clave para solucionar lo que buscábamos y, paralelamente, encontramos que los jugadores disponían de decisiones estratégicas claras. Además, las reglas del juego son sencillas y las acciones se apoyan en la lógica de uso de tres pelotas de colores distintos, lo que ayuda a que todos los jugadores identifiquen los focos de juego y organicen su estrategia; todo ello, imprime a la práctica una actividad continua y de varias opciones simultáneas para los jugadores.

El juego consta de tres equipos con una comunicación motriz $A \leftrightarrow B \leftrightarrow C \leftrightarrow A$, con los mismos efectivos, donde los jugadores tratan de hacer prisioneros impactando una pelota de determinado color sobre un adversario. Gana el equipo que mantiene en pie, como jugador libre, al último jugador. Se juega con tres pelotas de distintos colores (rojo, verde, blanco), con las siguientes condiciones: la pelota roja (valencia negativa) sirve para lanzar a impactar en el cuerpo de un jugador adversario, haciéndole prisionero (quedando este jugador agachado en su lugar); la pelota verde (valencia positiva) sirve para salvar a un compañero prisionero, pasándole la pelota y volviéndola a recibir el pasador del que partió la pelota; por último, la pelota blanca (valencia positiva y negativa) sirve para que su poseedor realice una alianza mediante tomar de la mano, eventualmente, a un adversario o permitir que un oponente le tome a él de la mano, y, estando juntos, uno de ellos lanzar sobre un tercer adversario (del equipo adversario a su alianza eventual). Está permitido hacer pases entre compañeros, con el objeto de dar fluidez al juego para las acciones del lanzador y del salvador. En cualquier caso, no se puede correr con la pelota roja o verde; la pelota verde no se puede retener. Para hacer el juego más jugable, si todo un equipo hubiera sido hecho prisionero (agachados cada uno en su lugar), estos jugadores pueden utilizar la pelota verde para salvar a un compañero, también prisionero, en las mismas condiciones establecidas de pase de ida y vuelta. Con esta última regla se aleja la situación de que solo dos equipos con jugadores libres se enfrenten en una diada final.

Como vemos, el juego canaliza la coalianza con una regla, haciéndola evidente para todos y mostrando así con claridad quiénes son los jugadores coaligados, de modo

que la organización estratégica del juego se hace consciente. Hay dos momentos completamente claros en la decisión de los jugadores coaligados: al disponer de la pelota blanca, buscar un adversario para hacerlo tu compañero, dándose la mano; y, finalmente, decidir sobre qué adversario lanzar la pelota blanca. Lo más valioso es que esto se puede realizar en medio de situaciones rápidas y de actuaciones simultáneas. Además, supone una situación ambivalente única en los juegos —hasta donde conocemos—, que es que pueda darse la doble voluntad de ejercer la paradoja (incluso pudiera darse al unísono).

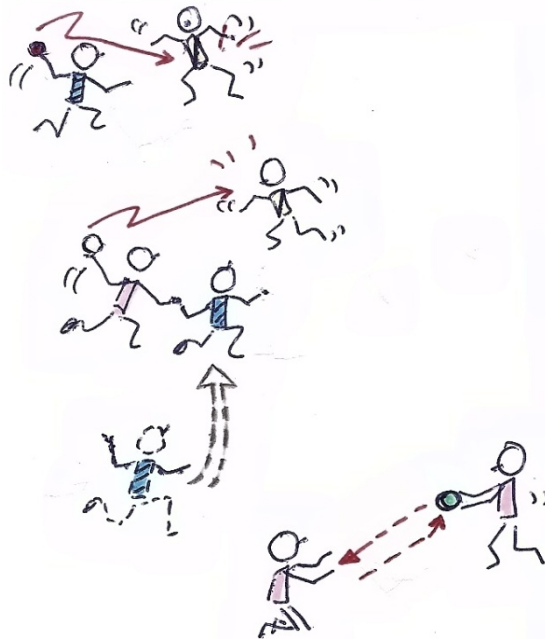


Figura 1. Tres situaciones del juego 'pelota aliada'. En la parte superior, una acción de captura (pelota roja) entre adversarios; en la parte inferior, una acción de salvar a un compañero (pelota verde); y, en medio, una acción de unirse a un adversario en coalianza para intentar capturar a un tercer jugador (adversario), mediante la asunción del rol solidario de 'lanzador coaligado'.

3. ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN MOTRIZ DEL JUEGO 'PELOTA ALIADA'

Se trata de una red de comunicación motriz ambivalente, estable y permutante (Parlebas, 1988, p. 215), porque la coalianza entre adversarios bajo el rol de 'lanzador coaligado' (pelota blanca) (rivalidad y solidaridad, a la vez) no implica que cambien de equipo ninguno de los dos jugadores que se coaligan cuando se dan la mano para lanzar la pelota verde sobre un tercer adversario (carácter estable); y, por último, la regla que conforma el paso sistemático por los roles marca el carácter permutante.

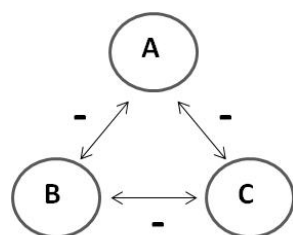


Figura 2. Red de comunicación del juego 'pelota aliada'

El intenso antagonismo del juego queda evidente en sus dobles flujos, sin embargo, este efecto se amortigua por la voluntad de ejercerlo en compañía de un adversario que es eventualmente su compañero (rol 'lanzador coaligado'), quien inmediatamente después de esta acción será de nuevo su auténtico oponente. El doble flujo también es representativo de la coalianza en el sistema de roles, pues se da una simultaneidad en la estrategia de configuración del rol 'lanzador coaligado'. Es decir, se activa una reciprocidad entre adversarios.

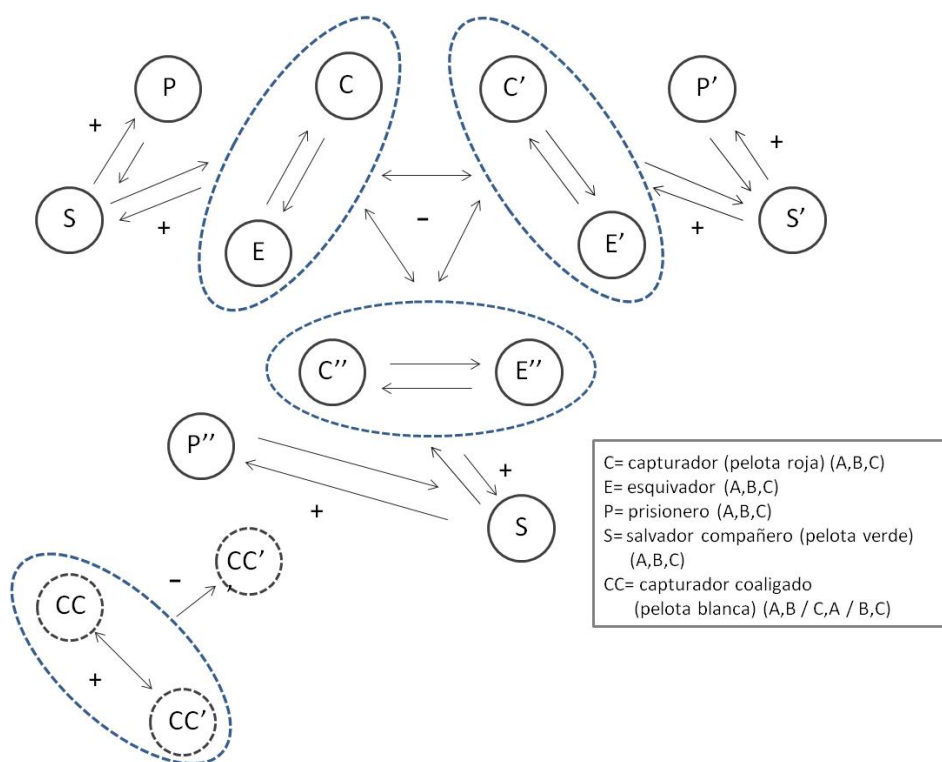


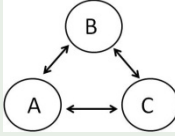
Figura 3. Sistema de roles en el juego 'pelota aliada'. En la parte inferior de la figura un ejemplo de coalianza CC-CC' sobre CC''.

Es de gran interés ver cómo se mide este antagonismo frente a los adversarios; para ello, seguiremos cinco indicadores: rol, interacción intragrupo, interacción intergrupos, flujo de comunicación (emisiones o recepciones), y valencia (positiva o negativa) (Heider, 1946). Las interacciones intragrupo e intergrupos se muestran por medio de

emisiones y recepciones, que son entendidas como la valencia positiva (solidaridad) o negativa (antagonismo) asociada al rol. El cómputo tiene en cuenta el vértice o nodo que representa cada equipo (A,B,C) y sus correspondientes emisiones (positivas o negativas) y recepciones (positivas o negativas), dando lugar a tres valores. Vemos un ejemplo dentro de la tabla I: la valoración (2,2,2) en el rol 'lanzador coaligado' como emisión + significa que 2 es el valor del flujo (doble) de emisiones que da un equipo sobre otro; es decir: el equipo A da dos emisiones (una emisión B y otra a C); B da dos emisiones (una emisión a A y otra a C); y C da dos emisiones (una emisión a A y otra a B). Y todo ello sucede como interacción intergrupos.

En la tabla I, el antagonismo del juego *pelota aliada*, gracias al rol 'lanzador coaligado', es menos acusado que otro juego de persecución con la misma red de comunicación estudiado por Navarro (1995). Las emisiones y las recepciones intergrupos se ven incrementadas por la valencia positiva (cooperativa) (total intergrupos: 12 positivas frente a 18 negativas), que es la gran aportación de este rol tan singular. Las 12 emisiones-recepciones positivas intergrupos se concentran en el rol 'lanzador coaligado', mientras que todas las emisiones negativas intergrupos se distribuyen en tres roles ('lanzador', 'esquivador', y las recepciones negativas —la mitad de las positivas— de 'lanzador coaligado'). Por consiguiente, este juego descentra el interés principal del antagonismo a favor de la cooperación eventual, y equilibra antagonismo y solidaridad (en total: 18 positivas frente a 18 negativas; es decir: 1 a 1) en el total de 36 interacciones motrices. De no existir el rol 'lanzador coaligado', la relación sería de 1 a 3 a favor del antagonismo respecto a la solidaridad, ya que se reducirían 6 valencias positivas para ese rol.

Tabla I. Interacciones intragrupo e intergrupos en el juego 'pelota aliada'

Roles	Intragrupo				Intergrupos			
	emisiones		recepciones		emisiones		recepciones	
	+	-	+	-	+	-	+	-
Lanzador (pelota roja)	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	2,2,2	0,0,0	0,0,0
Salvador (pelota verde)	1,1,1	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0
Lanzador coaligado (pelota blanca)	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	2,2,2	1,1,1	2,2,2	0,0,0
Prisionero	0,0,0	0,0,0	1,1,1	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0
Esquivador	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0	3,3,3
Total	1,1,1	0,0,0	1,1,1	0,0,0	2,2,2	3,3,3	2,2,2	3,3,3
	6 interacciones intragrupo (6 positivas, 0 negativas) En total (A,B,C= 3 emisiones positivas y 3 recepciones positivas)				30 interacciones intergrupos (12 positivas y 18 negativas) En total (A,B,C= 12 emisiones positivas y 18 recepciones negativas)			

**Total: 36 interacciones motrices (18 positivas y 18 negativas:
1 a 1 en equilibrio entre rivalidad y solidaridad)**

Por tanto, hemos visto que incluir un rol paradójico regulado en el sistema de roles permite obtener un reequilibrio del antagonismo respecto a la solidaridad. Es decir, ha aumentado la cooperación mediante hacer visible e inequívoca la relación entre adversarios cuando coaligan. Esta solución para el diseño de juegos motores nos lleva a reflexionar acerca de qué ventajas trae consigo.

4. LA FALTA DE ENFOQUE EN EL PROBLEMA DE LA AMBIVALENCIA EN LA TRÍADA MOTRIZ

Quizá no hemos sabido enfocar el problema de la ambivalencia en los juegos motores, porque hemos creído que fuese una solución aportar juegos de tríadas como si fuera una isla en el mar de lo social. Así, la tríada se ha mostrado sin reflexionar ni añadir el nuevo hecho comunicacional con el que contribuyen estos juegos que vehiculizamos desde la educación física, y sin reconocer cuáles son nuestras limitaciones ante el fenómeno puesto en práctica.

Los límites con los que nos encontrábamos al poner en práctica las tríadas han sido: a) ausencia de mensaje social a nuestro alumnado a propósito del juego y la ambivalencia; b) tratar los juegos ambivalentes como si fuesen juegos en diada; c) mantener y trasladar la escasa proporción de recursos de juegos motores paradójicos en el propio programa de juegos; y d) no confiar en el diseño propio de juegos ambivalentes.

La ausencia de mensaje social que acompañe a la práctica de los juegos ambivalentes es un descabezamiento de la educación física como disciplina social. No ejercer este rol educador en profundidad nos acerca a un rol recreativo, de animación. Es preciso que en una sociedad tan insatisfecha y cambiante como la nuestra ayudemos a debatir al alumnado sobre las soluciones lúdicas y deportivas de las que disponemos, y recabemos las satisfacciones e insatisfacciones que manifiestan en los distintos juegos que comparten. En cuanto a tratar los juegos ambivalentes como juegos en diada, es posible que en esto haya que rechazar el argumento de que tanto en un juego ambivalente como en diada haya un enfrentamiento, porque esta no es la cuestión diferencial. La diferencia merecedora de intervención es la solidaridad con un adversario; de este modo, el enfrentamiento es un mediador de la acción solidaria (en colaboración con un adversario). En lo que respecta a mantener y trasladar la escasa proporción de recursos de juegos motores paradójicos al propio programa de juegos, es una forma de señalar que los juegos ambivalentes son juegos menos importantes o cuanto menos raros. Esto es una falta de enfoque; es más acertado verlos como juegos oportunos, educativamente. Los programas de juegos son un fiel reflejo de la ideología del profesorado, y también pueden mostrar las debilidades formativas. Si hablamos de ideología lúdica, hay que referirse a pensamiento hegemónico sobre los juegos, y a estructuras de juegos más habituales y reiteradas. No obstante, es más preocupante que la falta de incorporación de juegos paradójicos provenga de estar a la espera de recursos de juegos de este tipo. No confiar en el propio diseño de juegos ambivalentes es negarnos una manera de practicar una ingeniería lúdica para la cual estamos capacitados profesionalmente.

Incluso, no olvidemos que en la tradición lúdica han tenido mucho que ver las propuestas de los propios niños y jóvenes, entonces ¿por qué no los diseños de juegos en tríada de los profesores de educación física?

Reconducir nuestra labor en educación física de forma positiva es enfocar el juego ambivalente en estas cuatro direcciones, es decir: a) proporcionar un mensaje social revelador de que la tríada es una realidad en las relaciones humanas y que el juego nos permite disfrutar de ella, y de que el juego motor tiene su propio orden; b) señalar la diferencia de la tríada motriz frente a los juegos en diada, como una reorganización constante de nuestras relaciones; c) dar más presencia en los programas de juegos motores a las tríadas motrices y a otros juegos paradójicos con los que vivir momentos lúdicos más abiertos, sin ataduras; y, d) ensayar y llevar a la práctica nuevas formas de juegos motores en tríada que amplíen el enriquecimiento de las situaciones motrices.

5. VENTAJAS PEDAGÓGICAS DE INCLUIR UNA REGLA CON LA QUE REGULAR LA PARADOJA

Hemos encontrado ventajas que podemos ordenar en tres aspectos: en cuanto al desarrollo cognitivo, acerca de la cultura lúdica, y con relación al currículo de educación física. Constituyen ideas para un debate más amplio, y que ahora solo esbozaremos.

En cuanto al desarrollo cognitivo, los juegos motores de tríada de persecución comportan un grado de captación estratégica que, por la rapidez de sus acciones, dificulta aún más la comprensión y actuación consecuente de los jugadores. ¿Cuándo están preparados los niños y jóvenes para disfrutar de los juegos motores de tríada y captar la ambivalencia de las situaciones? Para alcanzar con calidad esa captación de las situaciones y su estrategia se requieren dos cosas: capacidad de análisis y abstracción del problema, y un pensamiento social que implique reciprocidad de la regla (Piaget, 1932/1983). La tríada supone una abstracción en la que un tercer elemento entra a complicar la relación de diada desplegando una serie de hipótesis de acción alejadas de la capacidad cognitiva de los niños y niñas entre los 8 y 10 años. Es indudable que los niños viven el juego de tríada y lo disfrutan, pero otra cosa es que extraigan de él aprendizajes estratégicos que mejoren su inteligencia motriz. Los juegos de persecución son un mundo conocido por los niños, y esto les permite jugar a juegos que encierran mayor análisis del que ellos son conscientes. No obstante, la tríada motriz es una oportunidad de diversión muy intensa para los niños y niñas, y, a pesar de que no captan todo el calado estratégico, merece la pena como vivencias en las que la sorpresa y la perplejidad comparten su tiempo con otras experiencias acumuladas de otros juegos en diada. En el comienzo de la adolescencia se accede al pensamiento lógico deductivo que es la vía de solución de todas estas situaciones. Con los jóvenes, el análisis de los juegos motores muchas veces es más factible como ejercicio de reflexión que en su misma práctica, porque las acciones de juegos de persecución en tríadas son vertiginosas. Desde luego, el reto es ayudarles a encontrar y disfrutar las situaciones paradójicas. Por consiguiente, la rapidez de las acciones en juegos de actuación simultánea es el principal asunto para la intervención docente, y

que nos ha hecho reflexionar a propósito de los juegos de triada de persecución. Al regular la situación paradójica se facilita la comprensión estratégica de los jugadores, y fruto de ella que estos tomen decisiones congruentes con verdadero reconocimiento de la ambivalencia. Entonces, se trata de que los jugadores sean conscientes de la paradoja y de que la regla facilite la comprensión de las situaciones.



Figura 4. Una situación en el juego 'pelota aliada'

En lo relacionado con la cultura lúdica, desvelar el valor simbólico de las estructuras de los juegos es, sin duda, una misión pedagógica necesaria. Con jóvenes, es preciso confrontar, reflexivamente, valores vinculados a los juegos y deportes. En la cultura occidental es un hecho la hegemonía del deporte sobre el juego, en detrimento de otros símbolos como la solidaridad. En la triada motriz encontramos, tras el antagonismo, un valor de enfrentamiento proclive a este significado de la solidaridad. La triada guarda dentro un antagonismo matizado con ambivalencia, capaz de mostrarnos un rasgo original para la manera de entender el 'enfrentamiento exclusivo' que ahora es 'enfrentamiento ambivalente'. Es decir, ya no es un enfrentamiento de *los míos* frente a *los tuyos*, pues se hace relativo *lo mío* y *lo tuyo* mediante un eventual *nosotros*. Enseñar educación física reforzando esta visión simbólica es estar abierto como profesor a reflexionar sobre cómo mirar las prácticas motrices para entenderlas más allá de ser una actividad. Busquemos cómo ayudar a que los diseños de juegos motores hagan evidente las situaciones paradójicas para todos los jugadores, tal y como proponemos a través del juego que nos ha servido como ejemplo.

Por último y en España, el currículo oficial de educación física siempre ha pretendido bañarse en neutralidad pretendiendo ser válido para todas las formas de pensamiento del profesorado. Los juegos motores de triada se confunden así con otros juegos deportivos, quedándose oculta su aportación diferencial respecto a otras estructuras lúdicas. En este sentido, sería conveniente que el currículo oficial diera alguna clave a los profesores acerca de valores intrínsecos para los juegos y deportes, porque necesitamos reflexionar con el alumnado sobre nuestras propias realidades.

6. CONCLUSIONES

La ambivalencia es una realidad que reside en las relaciones humanas y que se expresa en la triada motriz como una forma más de juego motor. Ofrece una vivencia más abierta y rica motrizmente que la que podamos encontrar en los juegos en diada.

La práctica de los pocos juegos motores de tríada no consigue en el alumnado la suficiente captación de la paradoja desde el punto de vista decisional, aunque sí desde la diversión de vivir una experiencia diferente como producto de las situaciones paradójicas. El juego 'pelota aliada' regula la situación paradójica y la hace evidente para todos los jugadores, a la vez que consciente para ellos y ellas, y les acerca a la comprensión estratégica viviendo de manera más completa la tríada motriz.

El juego que se propone, al incluir un rol paradójico regulado en el sistema de roles a favor de la interacción intergrupos (relación positiva entre jugadores adversarios), permite obtener un reequilibrio del antagonismo (rivalidad) respecto a la cooperación (solidaridad).

La aportación del juego 'pelota aliada' guarda ventajas pedagógicas, como hacer consciente en la práctica la situación paradójica, alcanzando el verdadero valor de la ambivalencia y su traslado al debate social. Por su parte, un reenfoque curricular de las estructuras de los juegos ayudaría a orientar al profesorado acerca de la contribución diferencial de los juegos motores de tríada.

BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. (2009). *Ética posmoderna*. Madrid: Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2011). *Modernidad y ambivalencia*. Barcelona: Anthropos.
- Beck, U. (1998). *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*. Barcelona: Paidós.
- Boudon, R. (1980). *Efectos perversos y orden social*. México: Premia.
- Caplow, T. (1956). A theory of coalitions in the triad. *American sociological review*, 21(4), 489-493.
- Caplow, T. (1968). *Dos contra uno: Teoría de coaliciones en las tríadas*. Madrid: Alianza.
- Guillemard, G., Marchal, J.C., Parent, M., Parlebas, P., & Schmitt, A. (1988). *Las cuatro esquinas de los juegos*. Zaragoza: Agonos.
- Heider, F. (1946). Attitudes and cognitive organization. *Journal of Psychology*, 21, 107-112.
- Lévi- Strauss, C. (1959/1987). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.
- Mills, T. M. (1953). Power relations in three-person groups. *American Sociological Review*, 18, 351-357.
- Navarro, V. (1995) *Estudio de conductas infantiles en un juego de reglas. Análisis de la estructura de juego, edad y género*. Tesis doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Recuperado el 10 de febrero de 1996 en: <http://hdl.handle.net/10553/2016>
- Navarro, V. (2002). *El Afán de Jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.
- Navarro, V. (2009). Investigaciones cuasi-experimentales acerca de conductas lúdicas en juegos motores de reglas. En V. Navarro y C. Trigueros (eds.) *Investigación y juego motor en España*. Lleida: Servicio de Publicaciones Universitat de Lleida, 325-368.
- Navarro, V. (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13(1), 15-34. Recuperado el 15 de septiembre de 2015 en: <https://www5.uva.es/agora/index.php/agora-no-13-1--2011>
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: INSEP.

- Parlebas, P. (1988). *Elementos de Sociología del Deporte*. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (1996). Los universales de los juegos deportivos. *Praxiología Motriz*, 0, 15-29.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de de praxiología motriz*. Paidotribo: Barcelona.
- Parlebas, P. (2011). Trio maudit ou triade féconde? Le cas du jeu «pierre-feuille-ciseaux». *Math. Sci. Hum / Mathematics and Social Sciences*, 196(4), 5-25. Recuperado el 15 de septiembre de 2015 en: <https://msh.revues.org/12107?file=1>
- Parlebas, P. (2016). Jeu est en autre. En Dossier Jeux traditionnels, jeux paradoxaux. *Vers l'Education Nouvelle*, 561, 19-25. CEMEA.
- Piaget, J. (1932/1983). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.
- Pic, M. y Navarro, V. (in-press). La comunicación motriz de tríada y la especificidad de los juegos motores. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, x, pp.xx. (Disponible en <http://cdeporte.rediris.es/revista/inpress/artcomunicacion846e.pdf>)
- Simmel, G. (1950). *The sociology of Georg Simmel*. En Kurt Wolff (ed). *The Sociology of Georg Simmel*. New York: The Free Press-Mcmillan Publisher Company. Recuperado el 15 de septiembre de 2015 en: <https://archive.org/details/sociologyofgeorg030082mbp>
- Wasserman, S., & Faust, K. (2013). *Análisis de las redes sociales. Métodos y aplicaciones*. Madrid: CIS.