

Opinión

¿Taxonomía de las actividades o de las situaciones motrices?

José Hernández Moreno
Ulises Castro Núñez
Heriberto Cruz Cabrera
Guillermo Gil Sánchez
Luz M.^a Hernández Melián
Miriam Quiroga Escudero
Juan Pedro Rodríguez Ribas

Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas (GEIP)
Departamento de Educación Física
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Palabras clave

taxonomía, situación motriz, objetivo motor, interacción motriz, espacio y lógica interna

Abstract

This work is a proposal of taxonomy of motive situations taken from epistemological hypotheses of motive praxiology. We constructed it according to the following criteria:

- motor objectives of motive situations
- the type of motive interaction that can be produced between the participants in the motive situation.
- the characteristics of space of action.

Following up the previous criteria, the different motive situations of play, expression and sporting character, have been grouped together beginning with their similarity in internal logic. We removed that which was external to the motive situation to concentrate on the specific and internal.

The end of the work is to make a classification or taxonomy of the motive situations with specific criteria and epistemological relevance.

Resumen

El presente trabajo es una propuesta de taxonomía de las situaciones motrices hecha desde los supuestos epistemológicos de la Praxiología Motriz.

Su construcción se ha hecho a partir de los siguientes criterios:

- Los objetivos motores de las situaciones motrices
- El tipo de interacción motriz que se puede dar entre los participantes en la situación motriz
- Las características del espacio de acción.

A partir de los anteriores criterios, las diferentes situaciones motrices de carácter lúdico, expresivo y deportivo, se ha agrupado partiendo de su semejanza en su lógica interna. Se obvia lo externo a la situación motriz para centrarse en lo específico e interno.

La finalidad del trabajo es elaborar una clasificación o taxonomía de las situaciones motrices con criterios de especialidad y pertinencia epistemológica.

Planteamiento del problema

Uno de los momentos epistemológicos importantes en la elaboración del conocimiento científico es la realización de clasificaciones o taxonomías en el ámbito que se pretende estudiar. Con la pretensión de aportar una propuesta desde el ámbito de la Praxiología Motriz se ha elaborado el presente trabajo.

En la primera etapa se ha hecho una revisión bibliográfica en la que se han consultado diversos autores, que han tenido como criterio principal la estructura funcional de la actividad (P. Fitts, 1965; M. Bouet, 1968; G. Durand, 1969; J. Tessie, 1971; L. Matveivev, 1975; B. Knapp, 1979; P. Parlebas, 1981; J. Hernández y D. Blázquez, 1983; F. Largadera, y col. 1993, F. Amador, 1994).

El verdadero inconveniente, de estas taxonomías, radica en que se siguen unos criterios poco diferenciados a la hora de definir las ramas en las que se engloban las distintas actividades lúdicas, deportivas y expresivas. Esto trae como consecuencia encontrarnos determinadas prácticas con una lógica interna totalmente diferente en el mismo grupo, y viceversa, o peor aún, que pudieran aparecer en varias categorías diferentes. Este hecho supone un gran problema epistemológico y didáctico a la hora de plantear progresiones de aprendizaje si seguimos una metodología multisituacional.

En cuanto a este tema se refiere, nuestro grupo de trabajo (GEIP) siempre ha tenido cierta inquietud por modificar alguna de las taxonomías existentes o elaborar una nueva. Teniendo en cuenta como criterio de partida el objetivo motor prioritario de la práctica, pretendemos ordenar, de forma lógica y coherente, dichas actividades. Este precepto provocará que se ubiquen cada una de ellas en un lugar único y pertinente, dándole de esta forma sentido a la actividad.

Posteriormente, aparecerán otros que nos terminarán de categorizar, de forma más precisa, todas las actividades lúdicas, deportivas y expresivas posibles. Esto también nos permitirá crear nuevas tareas que, hoy por hoy, no encontramos, y que simplemente serán el resultado de la combinación de las distintas variables taxonómicas.

Por otro lado, hemos de enmarcar nuestro estudio dentro de un paradigma científico que nos delimite los razonamientos de partida ante el problema inicial planteado. En este sentido, tomaremos el campo de estudio de la Praxiología Motriz, es decir, el conjunto de situaciones motrices que se producen durante el desarrollo de prácticas lúdicas, deportivas y expresivas. Si tenemos en cuenta que desde este ámbito epistemológico se entiende por situación motriz a la estructura de datos que surge de la realización de una tarea motriz, nos define, claramente, la línea epistemológica a partir de la cual desarrollaremos posteriormente los criterios taxonómicos.

Objetivos

Teniendo en cuenta el marco epistemológico en el que nos estamos moviendo, el planteamiento de los objetivos de este estudio se han centrado en:

- *Agrupar las diferentes prácticas lúdicas, deportivas y expresivas según su semejanza en cuanto a lógica interna se refiere (coherencia epistemológica).*
- *Obviar lo externo a la situación, para centrarse en lo específico e interno: los objetivos motores, principalmente, y las condiciones de realización (de producción de las acciones).*
- *Facilitar la creación de nuevas prácticas lúdicas, deportivas y expresivas a través de la combinación de los diferentes criterios que conforman la taxonomía.*

Metodología

La elaboración final de la clasificación ha pasado por varias fases. En primer lugar nos dedicamos a agrupar actividades lúdicas, deportivas y expresivas que, desde nuestro punto de vista, mostraban un cierto parecido en cuanto a desarrollo del juego se refiere, encontrándonos con grupos de actividades cuyas lógicas internas eran muy similares.

El siguiente paso consistió en estudiar la razón de dichas similitudes, llegando a la conclusión de que el eje principal, sobre el que rota la actividad, es el objetivo motor de la tarea.

A continuación, se desarrollaron criterios de segundo nivel con el fin de ir separando las prácticas que, aunque pertenecían a la misma categoría, mantenían ciertas diferencias. En este sentido fuimos desglosando las actividades a partir de criterios espaciales y comunicacionales, surgiendo una estructura en cascada en la que cada categoría establecía diferencias significativas respecto a la anterior. De esta forma, quedaron grupos de deportes con lógicas internas semejantes y sin que ninguno de ellos apareciera en ninguna otra categoría.

Por ello, no siempre se establecían categorías ejemplificadas por una actividad deter-

minada, ya que la combinación de los diferentes criterios utilizados (espaciales y comunicacionales) daban como resultado una determinada situación motriz, y no una actividad. Aún así, siguen existiendo combinaciones en las que no se puede ubicar ni actividades ni situaciones, lo cual crea grandes expectativas para la elaboración de nuevas prácticas.

Criterios utilizados

Para ir desarrollando la estructura que mencionamos anteriormente, definimos una serie de criterios que nos ayudaron a tal propósito, estos son:

El Objetivo de la tarea:

- Situar el Móvil en un Espacio y/o Evitarlo:
 - ◆ Llevar el móvil a una meta y/o evitarlo.
 - ◆ Enviar y/o evitar el reenvío del móvil.
- Efectuar y/o Evitar Traslaciones:
 - ◆ Efectuar y/o evitar superaciones espaciales.
 - ◆ Efectuar y/o evitar superaciones temporales.
 - ◆ Efectuar y/o evitar superaciones espacio/temporales.
 - ◆ Efectuar acciones de precisión y/o evitarlas.
- Combatir cuerpo a cuerpo y/o evitarlo con o sin implemento:
 - ◆ Golpear y/o evitarlo.
 - ◆ Derribar y/o evitarlo.
 - ◆ Dominar y/o evitarlo.
 - ◆ Excluir y/o evitarlo.
- Reproducir Modelos y/o evitarlo.
- Efectuar Actividades Interoceptivas.

La Interacción motriz

- Presencia/Ausencia de Compañero/s y/o Adversario/s.

Aspectos Espaciales

- Utilización del Espacio:
 - ◆ Común.
 - ◆ Separado.
- Estandarización del Medio:
 - ◆ Estandarizado.
 - ◆ No Estandarizado.

Propuesta taxonómica

Objetivo de la tarea

El objetivo motor de la tarea lo definimos como el aspecto de la lógica interna que implica la demanda motriz prioritaria a conseguir por el/los participante/s y que da sentido a dicha práctica. Todo ello, independientemente, de la configuración de las condiciones del contexto motriz (modo de operar con el móvil, el/los material/es, el espacio, el tiempo, el individuo y los posibles compañeros y/o adversarios). Entre éstos tenemos:

- **Situar el móvil en un espacio y/o evitarlo:** Situación/es cuyo objetivo consiste en ubicar el móvil en determinadas zonas estratégicas del espacio, y/o evitarlo.
 - ♦ **Llevar el móvil a una meta y/o evitarlo:** Situación/es consistente/s en ganar espacio para colocar un móvil en una meta, y/o evitarlo.
 - ♦ **Enviar y/o evitar el reenvío del móvil:** Situación/es consistente/s en colocar el móvil en un espacio para impedir que el/los adversario/s lo reenvíe/n, y/o evitarlo para poderlo reenviar.
- **Efectuar y/o evitar traslaciones:** Situación/es cuyo objetivo es realizar una acción y efecto de trasladar/se una persona o cosa, y/o evitarlo.
 - ♦ **Efectuar y/o evitar superaciones espaciales:** Situación/es en las que se pretenden conseguir una distancia, y/o evitarlo.
 - ♦ **Efectuar y/o evitar superaciones espacio/ temporales:** Situación/es en las que se pretende conseguir una distancia en un tiempo, y/o evitarlo.
 - ♦ **Efectuar y/o evitar superaciones temporales:** Situación/es en las que se intenta prolongar en el tiempo una determinada posición del sujeto, y/o evitarlo.
 - ♦ **Efectuar acciones de precisión y/o evitarlas:** Situación/es en las que se produce un efecto de trasladar una cosa o trasladarnos hacia una cosa o lugar, con el fin de que éstos se eviten o se encuentren, y/o evitarlo.

- **Combatir cuerpo a cuerpo con o sin implemento, y/o evitarlo:** Situación/es en las que se produce un enfrentamiento corporal y/o se evita, con la presencia o no de un implemento que caracteriza la contienda.
 - ♦ **Golpear y/o evitarlo:** Situación/es cuyo Objetivo Motor Prioritario es Impactar directamente sobre el cuerpo del adversario, y/o evitarlo.
 - ♦ **Derribar y/o evitarlo:** Situación/es cuyo Objetivo Motor Prioritario es hacer tocar en una superficie todo o determinadas partes del adversario, y/o evitarlo.
 - ♦ **Dominar y/o evitarlo:** Situación/es cuyo Objetivo Motor Prioritario es no dejar usar ni disponer de su cuerpo al adversario/s, y/o evitarlo.
 - ♦ **Excluir y/o evitarlo:** Situación/es cuyo Objetivo Motor Prioritario es sacar, o impedir la entrada, al adversario/s del espacio de enfrentamiento, y/o evitarlo.
- **Reproducir modelos y/o evitarlo:** Situación/es cuyo Objetivo Motor Prioritario es realizar patrones motrices establecidos con anterioridad, y/o evitarlo.
- **Efectuar Actividades Interoceptivas:** Situación/es cuyo Objetivo Motor Prioritario es desarrollar conductas motrices que se encaminen hacia la búsqueda de sensaciones y/o emociones de carácter interno.

Interacción motriz

Parámetro por el cual podemos observar la posibilidad y características de la relación entre los elementos que mencionamos a continuación, teniendo en cuenta que siempre que haya presencia de dichos elementos esta debe ser esencial:

- Presencia / Ausencia de compañero/s.
- Presencia / Ausencia de adversario/s.

Aspectos espaciales

Utilización del espacio

Este apartado hace referencia al uso de la/s zona/s de juego en las que se desarrollará la actividad.

- **Común:** La utilización del espacio de juego se extiende a todos los participantes de la actividad.
- **Separado:** La utilización del espacio de juego se encuentra físicamente diferenciada entre adversario/s y/o compañero/s.

Estandarización del medio

Define la mayor o menor estabilidad del espacio en el que se desarrollan las acciones motrices. Esto incidirá en la toma de decisiones del participante. Hemos establecido dos subgrupos:

- **Estandarizado:** Las acciones se desarrollan en un espacio cuyos elementos son más o menos estables.
- **No Estandarizado:** Los elementos constituyentes del espacio son variables.

El cuadro final, incluyendo algunos ejemplos de actividades conocidas y otras creadas con los criterios taxonómicos de cada rama, quedaría de la forma que podemos observar en el cuadro I.

Conclusiones

Las actividades lúdico-deportivas no pueden categorizarse dada la amplia gama de situaciones motrices que se pueden producir en cada una de ellas. Lo más que podemos hacer es acercarnos a ubicarlas en función de las situaciones motrices que en ella predominen, por ello hemos planteado una clasificación válida para situaciones motrices. Pedagógicamente, creemos que es muy útil conocer cual es el tipo de situaciones que mayoritariamente se da (predominancia).

Existen actividades dentro del subobjetivo "Enviar y/o evitar el reenvío del móvil" que se encuentran categorizadas en el mismo grupo después de aplicarles todos los criterios taxonómicos. Aún así, todavía, poseían ciertas diferencias que se concretaban en:

- La posibilidad de pasarse el móvil entre los compañeros (voleibol), o no (tenis doble).

	SOLO		COMPAÑERO				ADVERSARIO				COMPAÑERO Y ADVERSARIO			
	ESPACIO ÚNICO		COMÚN		SEPARADO		COMÚN		SEPARADO		COMÚN		SEPARADO	
	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.
1							Penalti en Hockey Patines					Fútbol, Hockey, Baloncesto		
2							Squash, Frontón		Tenis			Frontón por parejas		Tenis doble, Voleibol
3	Lanzamiento de Peso			Escalada en Cordada			Salto de Altura		Escalada paralela en rocódromo					
4							Suspensión en barra fija, Apnea							
5	Esquí (Slalom)	Agua Bravas (K-1)	Bobsleigh	Agua Bravas (K-2)			1.500 m. (Atletismo)	Vela (Láser)	Atletismo 100 m.		Agua Bravas (K-1 paralelo)*	Ciclismo en ruta	Vela Latina	Atletismo (Relevos 4x100)
6	Tiro con Arco	Caza	Aguantar balón por parejas*		Pases de Disco Volador*		Pelea de Piedras*					Juegos de Pelotazo*		Brilé
7							Boxeo							
8							Lucha Canaria							
9							Greco-romana					Presing Catch*		
10							Sumo*							Sogatira
11	Salto de Trampolín		Gimnasia Rítmica					Surf						
12	Yoga													

El símbolo * implica que es una actividad creada conforme a todos los criterios de su rama o una situación motriz de una actividad determinada.

Subobjetivos

1. Llevar el móvil a una meta y/o evitarlo.
2. Enviar y/o evitar el reenvío del móvil.
3. Efectuar y/o evitar superaciones espaciales.
4. Efectuar y/o evitar superaciones temporales.
5. Efectuar y/o evitar superaciones espacio/temporales.
6. Efectuar acciones de precisión y/o evitarlas.
7. Golpear y/o evitarlo.
8. Derribar y/o evitarlo.
9. Dominar y/o evitarlo.
10. Excluir y/o evitarlo.
11. Reproducir modelos y/o evitarlo.
12. Efectuar actividades interoceptivas.

Cuadro 1.

- Que el tipo de comunicación a través del móvil entre los compañeros y adversarios sea alterna (tenis de mesa doble) o no alterna (tenis doble).

A este criterio final lo llamamos "Comunicación con el Móvil: Permitida/No Permitida y/o Alterna/No Alterna". De todas formas, los casos son tan escasos que, finalmente, decidimos obviarla.

En cuanto al concepto de participación alternativa y simultánea, hemos decidido suprimirlo ya que, entendemos que, siempre hay participación simultánea. Lo que es alternativo, en su caso, es la posesión del móvil.

Pueden existir actividades que combinen superación espacial y temporal como por ejemplo la halterofilia. Ante este hecho, hemos decidido aislar cada situación y decir que una situación es espacial y otra temporal. La halterofilia, para nosotros, es una actividad con dos situaciones.

En definitiva, creemos que con esta nueva propuesta taxonómica hemos conseguido agrupar las diferentes prácticas lúdicas, deportivas y expresivas según la semejanza de sus lógicas internas, centrándonos en los objetivos motores de éstas y, finalmente, posibilitándonos la creación de nuevas prácticas. No obstante, queda abierta a nuevas aportaciones o matizaciones y, sobre todo, estará en función del sentido u objetivo motor que cada uno le de a la práctica que esté realizando (el Footing puede tener, para algunos, un objetivo interoceptivo y, para otros, un objetivo de superación espacio-temporal, por lo que, evidentemente, dependerá del sentido que se le de a la actividad más que de la propia actividad).

Aplicaciones

Desde un punto de vista pedagógico

- Puede ayudar a que los alumnos/as mejoren los procesos de identificación de los objetivos de las tareas, a través del planteamiento de situaciones que pertenezcan al mismo "grupo" de prácticas motrices de carácter expresivo, lúdico y deportivo.
- Puede ayudar a fomentar y facilitar la creación y el desarrollo de modelos y procesos de enseñanza-aprendizaje que profundicen en los de tipo global y cognitivo-motriz.

Desde el punto de vista del entrenamiento y la iniciación deportiva

- Puede posibilitar, a los entrenadores, el diseño de un tipo de entrenamiento multisituacional.
- Puede favorecer la comprensión y la elección de métodos de aplicación de los procesos de transferencia deportiva.

Bibliografía

- AMADOR RAMÍREZ, F. (1994), "Estudio praxiológico de los deportes de lucha. Análisis de la acción de brega en la Lucha Canaria". Tesis Doctoral. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- BUNGE, M. (1989), *La ciencia, su método y su filosofía*. Editorial nueva imagen. 10.ª edición, 1994.
- DEVÍS, J. y READ, B. (1990), "Enseñanza de los Juegos Deportivos: Cambio de Enfoque", *Apunts. Educación Física y Deportes*, 22, pp. 51-56.
- Diccionario de la Real Academia Española*. 21.ª edición 1992, Tomos I y II. Espasa Calpe.

GRUPO DE ESTUDIOS E INVESTIGACIONES PRAXIOLÓGICAS (GEIP), (1997), *Hacia la construcción de un paradigma en Praxiología Motriz: Objeto, Campo, Clasificaciones e Ideología*.

HERNÁNDEZ MORENO, J. (1988), *Apuntes de la asignatura de 1.º de IEFC, "Fundamentos del Deporte"*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

– (1992), *Apuntes de la asignatura de 5.º de IEFC, "Fundamentos de la Táctica Deportiva"*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

– (1994), *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de los juegos deportivos*. Publicaciones Inde, 1ª edición.

– (1994), "Análisis praxiológico de la estructura de los deportes", *Revista de Entrenamiento Deportivo (RED)*, tomo IX, n.º 2, pp. 27-34.

– (1994), "Hacia un análisis praxiológico del deporte", *Revista de Entrenamiento Deportivo (RED)*, tomo VIII, n.º 2, pp. 5-10.

– (1995), Conferencia Inaugural en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). "Hacia un análisis praxiológico del deporte". III Simposium Internacional de Educación Física Escolar y Deporte de Alto Rendimiento.

HERNÁNDEZ MORENO, J. y otros (1993), "Praxiología motriz, ciencia de la acción motriz", *Apuntes. Educación Física y Deportes*.

LAGARDERA OTERO, F. (1994), "La praxiología como nueva disciplina al estudio del deporte". *Revista de Educación Física*, 55, pp. 21-30.

– "Documentos de trabajo entregados en el curso de doctorado impartido en el bienio 1993-1995". Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

NAVARRO ADELANTADO, F. (1994), "Sobre el concepto de motriz". Entregado en reunión del Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas (GEIP).

VALDÉS CASAL, H. y ARROYO MENDOZA, M. (1994), *La investigación de la actividad física*. Editorial Formas Educativas Contemporáneas (FECON), 1.ª edición.

WILLIAMS JEAN M. (1991), *Psicología aplicada al deporte*. Editorial Biblioteca Nueva.

ANEXO: otras taxonomías

M. Bouet (1968):

Deportes de combate.
Deportes de balón o pelota.
Deportes atléticos y gimnásticos.
Deportes en la naturaleza.
Deportes mecánicos.

G. Durand (1969):

Deportes individuales.
Deportes de equipo.
Deportes de combate.
Deportes en la naturaleza.

P.M. Fitts (1965):

Nivel I: Deportista y Objeto => Reposo y Fijo respectivamente.
Nivel II: Deportista u Objeto en movimiento.
Nivel III: Deportista y Objeto en movimiento.

B. Knapp (1979):

Habilidades abiertas.
Habilidades cerradas.

L. Matveiev (1975):

Deportes acíclicos (potencia muscular intensidad máxima).
Deportes de resistencia orgánica de tipo aeróbico.
Deportes de equipo.
Deportes de combate o lucha.
Deportes complejos y poliathones.

J. Tessie (1971):

Dominio de los desplazamientos.
Dominio del propio cuerpo.
Dominio de los objetos.
Conocimiento del oponente.

P. Parlebas (1981):

Esta conocida clasificación considera toda situación motriz como un sistema de interacción global entre un sujeto actuante el entorno físico y el/los otro/s participante/s eventual/es.

J. Hernández y D. Blázquez (1983):

Estos dos autores añaden a la taxonomía de Parlebas dos nuevos elementos:

- Forma de utilizar el espacio (común-separado).
- Participación de los jugadores (simultánea-alternativa).

F. Amador (1994):

Según el criterio de acción motriz luctatoria distingue entre:

- Desequilibrar/Derribar.
- Fijar.
- Excluir.
- Controlar.
- Golpear.
- Tocar.

J. Dévis (1993):

1. Juegos de invasión (fútbol).
2. Juegos de cancha dividida (tenis).
3. Juegos de campo y bate (béisbol).
4. Juegos de muro o pared (squash).
5. Juegos de blanco-diana (golf, bolos).