



ACCIÓN MOTRIZ

■ *Proceso de realización de las conductas motrices* de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz* determinada.*

Un atleta que lanza la jabalina, dos tiradores de espada que se atacan, el timonel y el proel que hacen maniobrar su velero, unos niños que juegan al baloncesto o al Cazador¹²... están realizando una acción motriz. Ésta se manifiesta por medio de comportamientos motores* observables, relacionados con un contexto objetivo; comportamientos que sin embargo se desarrollan sobre una red llena de datos subjetivos: emoción, relación, anticipación*, decisión*.

La casualidad del orden alfabético pone “acción motriz” al frente de este vocabulario. Esta posición parece justificada en la medida en que este concepto juega un papel de fundación, estableciendo la especificidad* de la praxiología motriz. Pero es también un lugar temible para un concepto todavía poco explorado y que precisamente intentamos construir aquí. Porque las lagunas de nuestro conocimiento sobre la acción motriz están en el origen mismo de la formación de este vocabulario. Habrá que reconocer por lo tanto que el significado de este concepto no puede ser explicado por su definición más que de un modo superficial; a un nivel profundo, será el conjunto de palabras de este vocabulario lo que aclarará su contenido.

En el mundo de la acción motriz se pueden distinguir puntos de vista muy diversos: por ejemplo, analizar la realización material de la tarea* y los aspectos técnicos y tácticos desarrollados sobre el terreno; se puede también tener en cuenta los mecanismos de preacción* solicitados, o mejor aún las interacciones motrices* y la red de comunicación* puesta en juego. La decisión motriz es sin duda uno de los temas principales de esta problemática; puede ser concebida al nivel del sujeto que actúa, pero también al de un equipo y hasta al de un sistema formado por el enfrentamiento de varios grupos. Se puede también analizar las condiciones sociales de producción de la acción motriz, uno de cuyos aspectos principales es el sistema de normas que impone el código de juego. De lo cual se derivarán modelizaciones* muy variadas.

La puesta en evidencia de la lógica interna* de la situación, que define las limitaciones y las posibilidades del sistema de interacción global en el que se manifiesta la acción motriz, se encuentra en el centro de nuestra reflexión. En el caso del

¹² Se recuerda que para distinguir los juegos deportivos tradicionales de los institucionales, por simple convencionalismo los primeros irán siempre escritos con la primera letra en mayúsculas.

C

CASI DEPORTE❖

■ *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.*

Hay juegos deportivos que conocen un gran auge a nivel nacional o local. Tienen además algunas de las características de los deportes pues, se rigen por un reglamento aprobado, dan lugar a competiciones* que reúnen a veces muchos espectadores, se desarrollan en lugares acondicionados al efecto y dan origen a equipos y materiales específicos como palas, pelotas, manguitos, lanzas, barcos, frontones, etc. Estos juegos pueden adoptar lógicas internas* diferentes y revestir significados sociales distintos en función del apoyo que les brinden las instituciones.

JUEGOS DE TRADICIÓN LOCAL

Existen juegos cuyas reglas sólo son válidas localmente y en los que las instituciones apenas se fijan o no lo hacen en absoluto; cada pueblo o cada comunidad juega a su manera y con cierta improvisación, por lo que en este caso hablaremos de juegos tradicionales* y no de casi deportes. Son muchos los juegos populares, a veces antiquísimos, que pertenecen a esta categoría, entre ellos infinidad de juegos de bochas, tejos y bolos, como los admirablemente descritos por Helène Tremaud (1). Por lo general, estos juegos tradicionales no han sido uniformizados a gran escala y siguen siendo de tradición local.

Sin embargo, en otros casos se ha impuesto una fuerte tendencia a la estandarización y se han armonizado las reglas de varios sitios, incluso a nivel regional. Se establecen entonces mecanismos de competición y se adopta un sistema de tanteo*, así como fórmulas de suprajuego* que permitan proclamar vencedores y vencidos. El juego deportivo, sus reglas y su organización social son adaptados lentamente en favor de una espectacularidad* que pueda atraer multitudes... Reglamento estandarizado, competición, espectáculo..., estos juegos se han sometido ya a las exigencias de la deportificación*, por lo que a partir de ahora los llamaremos “casi deportes”. Son juegos semiinstitucionalizados cuya deportificación está muy adelantada, aunque no acabada, y que en cualquier caso no gozan del reconocimiento incuestionable de las instancias oficiales.

D

DECISIÓN MOTRIZ

■ *Conducta motriz* que manifiesta en su realización una elección, vinculada a la incertidumbre* de una situación* dada. Esta decisión presenta la originalidad de que se traduce en un comportamiento motor* durante el propio flujo de la acción, y participa sobre el terreno en la resolución de una tarea motriz*.*

Un guardameta que sale repentinamente de su portería para despejar con el puño la pelota que un contrario intenta rematar con la cabeza, un piragüista que, ante un amontonamiento de “cantos”, improvisa de repente su trayectoria, un jugador del Marro que sale a toda velocidad de su línea de campo para tocar al perseguidor de un compañero en peligro, todas estas conductas manifiestan decisiones motrices tomadas en una situación de incertidumbre; la cual puede deberse a las iniciativas de los demás (situaciones sociomotrices*) o a las propias reacciones ante el medio físico (sobre todo en algunas situaciones psicomotrices*).

La peculiaridad de este tipo de decisión reside en que se materializa en un comportamiento motor y, más aún, se define por las propias características de dicho comportamiento. Muy a menudo, una decisión es en realidad una predecisión en respuesta a una prepercepción, que genera actos de anticipación motriz*. Todos estos comportamientos requieren una actividad semiotriz* que asegura una descodificación continua del entorno y que hace significativos haces de estímulos identificados como indicios* con un margen de error nada desdeñable. Estos datos informacionales son procesados constantemente como actos que se han de realizar, o sea como preacciones*.

Por ejemplo, un futbolista decide enviar el balón a un espacio donde no hay en ese momento ningún jugador, pero ha percibido la carrera de uno de sus laterales, su cambio de dirección y su brusca aceleración como un praxema* de petición de pase, precisamente hacia el espacio libre al que envía el balón. Y mucho antes de una puerta de eslalom, el esquiador empieza a hacer el canteo para poder girar, no tanto en principio para pasar la puerta como para crear las condiciones que le permitan encadenar lo mejor posible la próxima bandera. Una vez más, la decisión motriz se inscribe en el espacio y en el tiempo, en manifestaciones corporales de realización de la tarea motriz. Las distintas decisiones tomadas sobre el terreno determinan secuencias de comportamiento que definen una estrategia motriz*.



E

ECOJUEGO❖

■ *Juego deportivo* que se desarrolla en un entorno sin transformaciones artificiales y cuyos accesorios eventuales son tomados del medio.*

El ecojuego es un juego “ecológico” en la medida en que se une armoniosamente a un entorno que llamamos “natural” (espacio, plena naturaleza y materiales), sin intentar domesticarlo injuriosamente o de sustituirlo por alta tecnología. Característicos de épocas preindustriales, estos ecojuegos se encuentran con abundancia en la edad media y el renacimiento, y buen número de ellos han colmado las diversiones de los adultos y los entretenimientos de los niños hasta el siglo xx.

La mayoría de los juegos deportivos tradicionales* son ecojuegos; sobre todo los más antiguos, como los juegos de canicas y de bochas, Marro, la Escudilla, el Bote, Burro,³³ las Sardinias, Gavilán y los juegos de Escondite entre otros muchos. No necesitan ningún espacio específico y no generan construcciones como estadios, piscinas y gimnasios, pues se juega en las plazas de los pueblos, descampados, prados, paseos de jardines, bosques y márgenes de ríos. Aunque a veces es indispensable hacer pequeñas adaptaciones en el espacio, delimitándose fronteras en el suelo y cavándose algunos hoyos (juegos de canicas, Cerdito,³⁴ Pelota al bote, Provincias...), la característica principal de estos juegos es fundirse con el paisaje. No utilizan accesorios sofisticados dado que sus instrumentos proceden del medio natural (palos, follaje, chinias, guijarros, huesos de fruta, conchas...) o del medio doméstico y artesanal (cordeles, pañuelos, anillos y discos de metal, fichas, pelotas, tablas, huevos duros, astrágalos...). A las canicas se juega con huesos de fruta recogidos en un huerto cercano, a la Escudilla con piedras reunidas por el camino y a la Tala con palitos encontrados en el campo y afilados con un cuchillo. Por esta razón se contraponen a los ecojuegos los tecnojuegos*, los cuales se practican en lugares especiales –construidos expresamente y a veces totalmente artificiales (gimnasios, pabellones deportivos, pistas de patinaje, estadios...)– y que emplean instrumentos tecnológicamente avanzados.

Los ecojuegos, sobre todo cuando eran practicados por los adultos, estaban ligados tradicionalmente a las estaciones, a las faenas del campo y a las fiestas religiosas; pero esta dependencia se ha ido haciendo cada vez menor con el paso de los si-

³³ N.T.: a pesar de lo que suelen llevar los diccionarios, el juego del *Cheval fondu* no es el de Pídola o Fil derecho (*Saute-mouton* en francés), sino el de “churro, mediamanga, mangotero...”

³⁴ N.T.: traducción literal del juego del *Gouret* o *Goret* (llamado también a veces el Ratoncillo).

F

FUNCIÓN METAMOTRIZ

- *Organización de las conductas motrices* que tienen la originalidad de crear significados de segundo grado, de tipo instrumental, afectivo o referencial, referentes a la realización de aquellas.*

Por lo que respecta al lenguaje, constituye una práctica normal. La función metalingüística consistente en tomar como objeto la propia lengua, es decir, el código utilizado: ¿quién no ha consultado un diccionario o no se ha preguntado por el sentido de una palabra? Este mismo léxico, en sus esfuerzos por aclarar el sentido de ciertos términos, indica una interrogación sobre la lengua de tipo “meta”.

También en el terreno ludomotor se pueden observar fenómenos de este tipo, aunque sean mucho menos elaborados que los que produce con tanta sutilidad la comunicación verbal. Las comunicaciones práxicas indirectas*, que se expresan mediante gestemas* y praxemas*, son un claro ejemplo de una metacomunicación motriz* de tipo instrumental (conductas de anticipación* y de preacción*, “peticiones” de pelota, fintas...). Las relaciones cargadas de antagonismo o de solidaridad que dominan las interacciones motrices* ambivalentes de los juegos paradójicos* ofrecen ejemplos inusuales de este tipo de comunicación motriz* que provoca un “comentario” sobre sí misma a un nivel “meta”. El campo de la expresión corporal, que tiene la originalidad de poder referirse simbólicamente a un contexto externo a la motricidad* que se está actuando, no se priva de poner su código gestual en el centro de su gestualidad (lo que contribuye a un distanciamiento crítico, en ocasiones teñido de humor).

En esas tres clases de situación, instrumental, afectiva y referencial, la motricidad genera sobresignificados respecto a sí misma, comentando sobre la marcha su propio desarrollo. Por supuesto, estos fenómenos se incluyen en el marco más amplio de la función semiotriz*, el cual abarca al mismo tiempo un primer nivel de descodificación* y un segundo nivel de metadescodificación.

Sin duda sería muy provechoso que la intervención pedagógica tuviese en cuenta este proceso. La semiotrización* de las conductas se enriquecería a buen seguro con esta articulación a varios niveles. Y también las prácticas de alta competición mejorarían si se profundizase la semiotricidad*, ya que ésta no debe limitarse a una interpretación en términos de estímulo-respuesta o de obtención de información. Los procesos semiotrices, hasta ahora siempre subestimados desempeñan una función muy importante en los juegos sociomotores* (deportes colectivos y de combate, esgrima, tenis, juegos tradicionales* en grupo, etc.).

G

GESTEMA

- *Clase de actitudes, mímicas, gestos y comportamientos motores puestos en práctica para transmitir una pregunta, indicación u orden táctica o relacional, como simple substitución de la palabra.*

Los gestemas (el sufijo “ema” indica que se trata de un signo* perteneciente a un código) son signos convencionales sacados a menudo de un repertorio común inventado espontáneamente sobre la marcha; por ejemplo, levantar y agitar un brazo para pedir la pelota, señalar con la mano un lugar a ocupar, hacer una señal discreta con los dedos, golpear el suelo con un pie para que se desencadene el inicio de una permuta... Los gestemas son signos de la comunicación práxica indirecta*.

No son actos constitutivos de la tarea motriz* en sí; se le superponen como lo haría una comunicación verbal, pero de forma menos comprometedora y más eficaz que ésta.

- **Comunicación práxica indirecta, praxema, código semiotor, kinesia, signo.**

GRAFO

- *Término matemático que, en el caso más sencillo que se considera aquí, designa un par de conjuntos (X,U) , donde X es un conjunto de elementos llamados vértices del grafo y U un subconjunto del cuadrado cartesiano $X \times X$; este subconjunto de $X \times X$ está formado por pares de vértices llamados arcos del grafo. El conjunto U define por lo tanto una relación binaria sobre X .*

Todos los grafos pueden representarse geométricamente mediante una serie de puntos relacionados mediante flechas (si el grafo no está orientado, los nexos se llaman aristas); pero esta representación no es solamente un instrumento cómodo, sino que tiene un estatus matemático preciso y permite una manipulación rigurosa.

La teoría de los grafos es un utensilio de gran utilidad para el estudio de las situaciones motrices*. Los vértices pueden representar objetos, espacios e individuos, pero también comportamientos, operaciones y acciones. Por su parte, los arcos pue-

H

HÁBITOS

■ *Costumbres y actitudes adquiridas que subyacen y predeterminan parcialmente las formas de pensar, sentir y actuar de los individuos, y reflejan particularmente la relación que mantienen con su cuerpo.*

Al señalar las raíces sociales del cuerpo y de las conductas motrices*, este término nos remite al concepto general de etnomotricidad*. Hay dos autores que han contribuido de manera decisiva a consagrar el término hábito, atribuyéndole un papel de primer orden en las conductas humanas: Marcel Mauss, quien ha planteado la cuestión magistralmente desde un punto de vista antropológico, y Pierre Bourdieu, quien ha profundizado en el contenido del concepto, desde una perspectiva sociológica, relacionándolo con los enfrentamientos entre clases y fracciones sociales.

HÁBITOS Y TÉCNICAS CORPORALES

El primer autor que utilizó el concepto de hábito en relación al deporte* parece que fue Marcel Mauss, quien usó este término de manera muy amplia para referirse a las *“maneras cómo los hombres, sociedad por sociedad y de forma tradicional, saben utilizar su cuerpo”* ((5), p. 365). Desde 1934, confiaba a sus oyentes de la *Société de Psychologie*: *“hace muchos años que tengo este concepto de la naturaleza social del “hábito” (...). Las “costumbres” no sólo varían entre los individuos y sus imitaciones, sino sobre todo entre las sociedades, educaciones, convenciones, modas y causas de prestigio”* (pp. 368-369). Después de analizar muchas *“técnicas corporales”* –formas de andar y de cavar, carreras, natación, salto, danza y todas las técnicas del cuerpo en general (alimentarias, sexuales, de descanso, de cuidar a los demás...)– Mauss insiste en el hecho de que no son naturales, sino adquiridas. A lo largo de su historia, cada sociedad crea sus propios moldes, en los que se plasmarán los comportamientos individuales, *“establecidos –por lo tanto– por y para la autoridad social”* (p. 384). Aunque las formas de beber, andar y sentarse se manifiestan individualmente en el cuerpo de cada persona, estos hábitos son sin embargo creaciones sociales ligadas a significados simbólicos, que varían además en función de la posición social ocupada por cada sujeto. Son *“maneras de actuar”* organizadas en un *“sistema de estructuras simbólicas”* y aprendidas por el individuo de *“la sociedad de que forma parte y en el lugar que en ella ocupa”* (p. 372).

I

INCERTIDUMBRE

■ *Grado de imprevisión ligado a ciertos elementos de una situación.*

En las situaciones motrices* se pueden diferenciar dos tipos de incertidumbre completamente distintos:

- La **incertidumbre asociada al medio físico**. Los estímulos del entorno referentes a elementos objetivos del mundo material cuyas características son a veces difíciles de prever (dureza e inclinación del terreno, fuerza y orientación del viento, calidad de la nieve, existencia de corrientes y obstáculos, propiedades de los instrumentos y del entorno...). Los acontecimientos que afectan a estos elementos están sujetos al determinismo clásico del mundo de los objetos físicos.
- La **incertidumbre asociada al comportamiento de los demás**. Está ligada a las acciones y reacciones de los practicantes, que intentan realizar una tarea motriz* que requiere interacciones* de cooperación y/o de oposición. En una situación así, la respuesta de los demás constituye, para un jugador dado, un elemento más de la tarea motriz. La incertidumbre viene dada entonces por el margen de imprevisión que corresponde a las actitudes, opciones y decisiones de los sujetos que actúan.

Sin embargo, este criterio remite en ambos casos directamente a la dimensión informacional que existe en las prácticas motrices. Pero mientras que en el primero es el medio material la causa de la incertidumbre, en el segundo la fuente de la ambigüedad reside en los demás individuos y en su capacidad de decidir, disimular, cambiar e improvisar sobre el terreno en función de lo que perciban y preperciban. En este caso el campo de indeterminación puede aumentar muchísimo, y en cualquier caso, es de una naturaleza totalmente distinta de la que corresponde al mundo físico. A pesar de esto, y aunque de formas muy diferentes, la indeterminación solicitará las capacidades semiotrices del sujeto que actúa siempre que intente interpretar el futuro inmediato de una situación. A cada actividad motriz corresponde una forma de semiotrización* caracterizada por su propia lógica organizativa.

Mientras que las situaciones psicomotrices* se enfrentan solamente al primer tipo de incertidumbre, las situaciones sociomotrices* incluyen ambas categorías. ¿Cuáles son las características principales de ambos tipos de incertidumbre?

J

JUEGO DEPORTIVO

■ *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*.*

Esta definición no hace juicios prematuros sobre el contenido de los juegos deportivos y deja el campo abierto a toda clase de análisis. Al ser de tipo filiativo, tiene la ventaja de que permite hacer un inventario completo de los juegos deportivos, para lo que no hay más que consultar los diversos “libros de juegos” y remitirse al índice que enumera las federaciones deportivas.

El criterio de la institución invita a distinguir dos grandes categorías lúdicas socialmente marcadas: la de los juegos deportivos institucionales* y consagrados por la sociedad (deportes atléticos, gimnásticos, de combate y colectivos) y la de los juegos deportivos tradicionales* dejados de lado por las instituciones (Rayuela, juegos cantados, Pelota a la pared, Teca, Policías y ladrones, las Dos banderas, Ganaterreno...) (cf. la figura 21).

UN MICROCOSMOS EN EBULLICIÓN

Es asombroso comprobar el vacío científico que rodea al juego deportivo. Sin duda este flagrante desinterés está más o menos ligado al descrédito moral que ha sufrido tradicionalmente el juego. Han sido necesarios muchos nombres importantes (Pascal, Leibniz, Huyghens...), muchas grandes causas (cálculo de probabilidades, teoría de la decisión, inteligencia artificial...) e intereses poderosos (desarrollo de los seguros, de las guerras, de la competencia económica, etc.) para que se estudien abiertamente los juegos de azar, que siempre han tenido cierto olor a chamusquina. El juego deportivo, menos afortunado, apenas ha conseguido rehacer su prestigio puesto que continúa siendo tildado de pueril y banal. Y sin embargo, constituye a nuestro parecer un extraordinario lugar de observación y experimentación sobre las conductas humanas, que concentra en un microcosmos en ebullición los grandes impulsos y pasiones del enfrentamiento social.

El contrato lúdico* establece un espacio cerrado, una duración reglamentada y formas de interacción ritualizadas. Los universales* del juego deportivo (red de comunicaciones motrices*, grafo*, cambios de rol*, sistema de tanteo*...) ofrecen

K

KINANTROPOLOGÍA

■ *Ciencia o disciplina del hombre en movimiento.*

Este término fue introducido en 1966 por el profesor universitario canadiense Roch Meynard (1). Poco después se creó la revista *Kinanthropologie*, cuyo contenido ha estado muy influido por la corriente biomecánica.

➤ **Acción motriz, praxiología motriz, educación física, deporte, pertinencia.**

BIBLIOGRAFÍA

(1) MEYNARD, R.: *Éducation physique et kinanthropologie*. Université Laval, 1970.

KINESIA

■ *Disciplina científica que estudia los comportamientos corporales y gestuales utilizados como medios de comunicación.*

El “kinesista” que ha propuesto la teoría más elaborada sobre el tema ha sido sin duda el investigador norteamericano Ray Birdwhistell. Puede destacarse que este autor, como la mayoría de los kinesistas, se ha inspirado estrechamente en el modelo lingüístico hasta el punto de que habla de un “lenguaje” gestual. Una de las preocupaciones principales de los pioneros de la kinesiología ha sido la de identificar, dentro de la gestualidad de los comportamientos cotidianos (mímicas, gesticulaciones, gestos y posturas que acompañan el discurso), unidades mínimas, que se organizan en varios niveles según una estructura que recuerda la doble articulación de los sistemas fonológicos (por ejemplo, las unidades que Birdwhistell denomina kiné, kinema y kinemorfema).

➤ **Semiología, semiotricidad, gestema, praxema, decodificación semiotriz.**

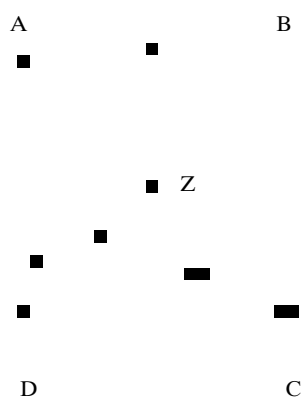
L

LOCOGRAMA

■ *Representación esquemática del desplazamiento espacial de uno o más jugadores (eventualmente de un objeto como una pelota) durante una secuencia determinada de un juego deportivo*.*

Un locograma informa sobre aspectos espaciales de la ludomotricidad*, incluso con gran precisión si lo desea el observador. El examen y el análisis de los desplazamientos de un jugador pueden aportar informaciones muy valiosas. En algunos juegos deportivos, por ejemplo en las Cuatro esquinas, se pueden registrar los desplazamientos jugada a jugada, en función de los territorios –las “esquinas”– definidos por las reglas (figura 22). En otros juegos es mejor dividir el campo en una cuadrícula y asignar una etiqueta a cada una de sus casillas; anotando las casillas por las que pasa un jugador se aprecian en seguida sus desplazamientos (figura 23).

► **Modelo, espacio individual de interacción, proxemia, distancia de enfrentamiento motor, distancia de protección.**



En esta jugada, los jugadores de la diagonal D-B (J_D y J_B) no han adoptado una estrategia de cooperación: su rivalidad conduce a la derrota de J_D , que acaba en el centro (cf. figs. 17, 18, 19).

Figura 22

Locograma de los cinco jugadores de las Cuatro esquinas durante una jugada.

M

MATRIZ DE INTERACCIONES MOTRICES

■ *Cuadro que tiene en cuenta las interacciones motrices* pertinentes observadas entre dos jugadores, y los roles* y subroles sociomotores* adoptados durante una situación sociomotriz*.*

Un cuadro como este da cuenta de todas las interacciones observadas durante un partido de fútbol, balonmano o baloncesto, o durante un juego de Pelota sentada. Revela también los canales de la red de comunicación y contracomunicación motrices* utilizados preferentemente por un determinado jugador o equipo. Asimismo, se puede considerar solamente las interacciones de marca*, es decir, aquellas cuya sanción sistemática modifica el tanteo o el estatus sociomotor* de los jugadores implicados. De este modo se establece también la matriz de las interacciones de marca, que es un valioso instrumento de análisis de las conductas* de los participantes.

Los resultados experimentales obtenidos sobre el terreno permiten presentar dos fenómenos importantes. En primer lugar, se constata una gran relación entre la red socioafectiva de los jugadores, establecida antes de comenzar el juego, y la red de las interacciones motrices registradas durante el mismo. En segundo lugar, los intercambios práxicos* hacen surgir relaciones nuevas que ocasionan interacciones desacostumbradas. Este último punto tiene un gran interés pedagógico, pues al sugerir que la acción motriz* genera fenómenos relacionales nuevos, nos está diciendo que es capaz de suscitar una transformación de la estructuración de un grupo. Los condicionamientos de espacio e interacción impuestos por la lógica interna* del juego deportivo* pueden provocar comunicaciones nuevas. Algunos jugadores que se ignoraban en el juego habitual de la palabra, entran de pronto en relación en el juego del cuerpo, menos ritualizado; empiezan a tener en cuenta a otras personas hasta entonces ignoradas y aun rechazadas. Antes no se hablaban; ahora actúan juntos y se comunican mediante sus conductas motrices.

Esta constatación pierde una parte de su interés en los juegos institucionales* (deportes colectivos, tenis...), debido a que su estructura de duelo* impone a cada competidor, de manera preestablecida, sus compañeros y contrincantes. Por el contrario, desarrolla todas sus virtualidades en los juegos tradicionales*, que conceden a cada participante una verdadera capacidad de decisión motriz* a la hora de establecer sus relaciones de cooperación y de oposición. Todos los juegos tradicionales

O

OPERACIONAL❖

- *Que puede traducirse en forma de operaciones o de acciones con un funcionamiento eficaz probado y cuyas manifestaciones puedan observarse, e incluso en algunos casos medirse.*

En este concepto de utilización relativamente reciente predomina la idea de una realización observable cuyos resultados puedan valorarse. Dicho con palabras sencillas, se dice que un dispositivo es operacional cuando es capaz de entrar en funcionamiento y de conseguir los resultados previstos. Una definición es operacional cuando se preocupa menos por la esencia de los fenómenos, de naturaleza intangible, que por los rasgos que caracterizan su aplicación.

Desde esta perspectiva, se abandona una concepción meramente especulativa por un enfoque interesado en las operaciones concretas y formalizables, en acciones que se manifiesten en forma de comportamientos observables y reproducibles que se puedan evaluar.

Pondremos algunos ejemplos sobre el uso particular de este término en la entrada “definición operacional”, que puede consultarse en el lugar que le corresponde en este léxico siguiendo el orden alfabético.

- **Algoritmo motor, comportamiento motor, definición operacional, modelo, universales.**

OPERACIONALIZACIÓN❖

- *Proceso o resultado de un proceso por el que una situación es representada en forma de operaciones o de acciones con efectos observables.*

La operacionalización es la traducción de un fenómeno en acciones controlables, cuyo mecanismo de funcionamiento general puede probarse mediante la alimentación de sus entradas. En los casos más elaborados, se hace girar el modelo* así construido y se observan las salidas para comprobar si los resultados obtenidos son compatibles con la lógica de la situación o con los datos empíricos recogidos sobre el terreno.

Por lo que respecta al trabajo intelectual, el empleo de algoritmos* para realizar un cálculo constituye un ejemplo sencillo de operacionalización. En realidad, ésta re-

P

PARTICIÓN

■ *En matemáticas, distribución de los elementos de un conjunto en cierto número de subconjuntos o clases de equivalencia, de manera que cada elemento pertenezca a una clase, y sólo a una (ninguna de las cuales puede estar vacía).*

El concepto de partición fundamenta la idea de clasificación*. Definir la partición de un conjunto significa dotarlo de una relación de equivalencia. En muchas investigaciones modernas, la definición de la equivalencia se apoya en indicios de distancia o en indicadores de semejanza.

A menudo se organiza el conjunto cociente –es decir, el conjunto de las clases– con la ayuda de una relación de orden: se llega entonces a un preorden que consiste en la unión de una relación de equivalencia (que actúa dentro de las clases) y de una relación de orden (que afecta a las clases) (1).

Si el orden es “total”, los elementos se pueden comparar por pares y se obtiene una estructura en “escala”, que se usa normalmente en todos los dominios y consiste en una simple clasificación con igualdad (preorden total): clasificaciones escolares y deportivas, “escala de los seres” de la biología del XVIII...

Por el contrario, si el orden es “parcial” los elementos no se pueden comparar de dos en dos y se obtiene por lo general una estructura en “malla” o en “árbol” (preorden parcial). La más normal es la segunda de dichas estructuras, asociada frecuentemente a todas las actividades humanas: organigrama de una administración deportiva, clasificación de animales y plantas, descomposición lingüística de enunciados, análisis de las decisiones estratégicas...

► **Clasificación, duelo, modelo, estatus sociomotor, soporte de puntuación.**

BIBLIOGRAFÍA

(1) BARBUT, M.; MONJARDET, B.: *Ordre et classification. Algèbre et combinatoire*, tomos 1 y 2. Hachette université, París 1970.

R

RED DE CAMBIOS DE ROL SOCIOMOTOR

■ *Grafo* cuyos vértices representan los roles sociomotores* de un juego deportivo* y cuyos arcos simbolizan las posibilidades permitidas por las reglas de pasar de un rol a otro.*

Esta red da forma a todas las posibilidades de encadenar los roles entre sí permitidas por el código lúdico: despliega toda la gama de estatus sociomotores* y presenta algunos de los aspectos principales de la dinámica del juego, mostrando las posibles evoluciones de los roles ofrecidas a los jugadores.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA RED: ALGUNOS EJEMPLOS

Al tener en cuenta los cambios de un estatus a otro, este grafo se incluye en un desarrollo temporal. Para elaborarlo de forma rigurosa conviene recurrir a una praxia* (o a una sociopraxia*) característica, la «jugada*», que como patrón de referencia nos permitirá marcar las divisiones del desarrollo ludomotor. Basándose en esta unidad de acción –que se delimitará con la mayor claridad posible–, el observador podrá descubrir las continuidades y los cambios de rol. En el ajedrez, por ejemplo, la naturaleza de las jugadas es evidente, pues corresponden al movimiento de una pieza por uno de los dos campos enfrentados (de dos piezas en el caso excepcional del enroque). Por lo tanto, una partida de este juego puede dividirse en una sucesión alternativa de los movimientos de las piezas blancas y negras (esta transparencia de las jugadas se da también en juegos como las damas, la oca y el bridge).

Una vez definida la unidad de referencia, la red de cambios de rol hará posible representar la dinámica de los cambios de estatus sociomotor. La figura 25 pone un ejemplo de esta representación en el caso del ajedrez, ya que todas las piezas pueden conservar su función, lo que se expresa en el grafo con una flecha circular (“bucle”) que parte y vuelve a cada vértice, o bien –salvo el rey, cuya reducción a jaque mate es el objetivo final del juego– verse sometidas al estatus de “tomado”, que se traduce en el dibujo de cinco arcos que se extienden hasta el vértice de dicho rol; finalmente, una sola pieza, el peón, puede cambiar de rol activamente si “hace reina” y adoptar según convenga los papeles de “alfil”, “torre”, “caballo” o “reina”: la adición al vértice “peón” de cuatro arcos que lo unen a los vértices de otras tantas “figuras” completa el establecimiento del grafo. Nótese que, teniendo en cuenta la dinámica del juego y de la “toma” de piezas, a pesar de que estas se distribuyen solamente en seis categorías, el ajedrez comprende siete roles distintos (pues incluimos entre ellos la condición de “tomado”, determinante para el desarrollo del juego).

S

SEMIOLOGÍA

■ ***Ciencia de los sistemas de signos* y de los códigos de comunicación correspondientes.***

El término fue creado a principios del siglo xx por Ferdinand de Saussure, quien precisaba así su proyecto: “*Podemos concebir una ciencia que estudie la vida de los signos dentro de la vida social; ...la llamaremos semiología (del griego sémeion, “signo”). Ella nos enseñará en qué consisten los signos y por qué leyes se rigen. La lingüística sólo es una parte de esta ciencia general*” ((2), p. 33). Hay autores que prefieren emplear el término “semiótica”, calco del inglés “semiotics”, que propuso otro gran precursor del análisis de los signos: Charles Sanders Peirce.

No hace aún demasiado vimos desarrollarse las semiologías del cine (Christian Metz), de la representación gráfica (Jacques Bertin), de los anuncios de las carreteras (Luis Prieto, Georges Mounin, Jeanne Martinet), de los gestos y de la mímica (Birdwhistell), de la literatura (Roland Barthes)... Este último ha dejado una huella profunda en la investigación semiológica, dado que comenzó adentrándose por la vía lingüística, hasta el punto de que llegó a dar la vuelta a la proposición saussuriana, afirmando que era la semiología la que formaba parte de la lingüística y no al revés; luego orientó la semiología, lentamente y de modo original, hacia el análisis de las ideologías, cuyas implicaciones políticas subyacen al uso que hacen de los signos. Con esta nueva acepción, la semiología se ha convertido en el estudio de los metalenguajes sociales, en un estudio crítico de los mitos y de las ideologías. Barthes no analiza el funcionamiento concreto de una carrera ciclista, pero intenta “*descifrar el Tour de Francia*” ((1), p. 245), “*hecho nacional fascinante*” (p.119) que constituye “*el mejor ejemplo que hayamos podido encontrar de mito total, y por lo tanto ambiguo*” (p. 118). Al buscar los significados sociopolíticos de segundo grado, esta semiología iba cruzarse en su camino con la antropología cultural.

Ante la abundancia de los trabajos semiológicos de las pasadas décadas, podríamos extrañarnos de la falta de estudios sobre el juego deportivo*. Sobre todo porque la observación de las situaciones ludodeportivas* revela una abundantísima producción de signos y pone de manifiesto la riqueza de las comunicaciones práxicas*. Un análisis detallado descubre incluso una metacomunicación motriz* exuberante y a veces paradójica. Es cierto que se trata de un campo delicado, pues de ello se dieron cuenta los investigadores sobre kinesia* quienes, demasiado atados sin embargo a la metodología lingüística, parece que no han logrado su objetivo. Sin

T

TAREA MOTRIZ

■ *Conjunto objetivamente organizado de condiciones materiales y de obligaciones que define un objetivo cuya realización requiere la intervención de las conductas motrices* de uno o más participantes.*

Las condiciones objetivas que presiden la realización de la tarea motriz son impuestas a menudo por consignas y reglamentos. En el caso de los juegos deportivos*, son efectivamente las reglas las que definen la tarea prescribiendo las obligaciones a que deben someterse las conductas motrices de los practicantes.

LOS RASGOS DE LA LÓGICA INTERNA*

La realización de la tarea asociada a un juego deportivo o a una situación motriz* cualquiera corresponde al desarrollo de la función práxica*. Por lo que se refiere al deporte*, que se inscribe siempre en una competición*, el despliegue de esta función está estrechamente vinculado a la búsqueda del rendimiento y de la eficacia; lo cual por lo general se traduce en un resultado numérico: marcas, tanteo, clasificación... Un equipo de un deporte colectivo, por ejemplo, constituye un grupo con una tarea que realizar y la eficacia con la que la cumple se “resume” al final del encuentro en las puntuaciones* de los dos equipos.

Una buena representación de la tarea ludodeportiva* la proporciona el sistema de su lógica interna, que organiza los rasgos pertinentes de la situación. Estos rasgos distintivos se refieren al espacio (lugar “indomesticado” o “domesticado”; dimensiones del campo de juego, de las calles, zonas, etc.), así como a los instrumentos (jabalina, florete, balón...), al tiempo (duración del partido, “tiempos muertos”...), al contacto con los demás (número de participantes, tipo de contracomunicación*, distancia de carga*...), y también al sistema de tanteo* y de aciertos y a la clase de locomotricidad necesaria (conducción de ingenios...). Dichas características se concretan en los universales* de cada juego. Al estandarizar cuidadosamente las modalidades de ejecución de las distintas especialidades, la institución deportiva ha adjudicado una identidad indiscutible a cada tarea: resulta entonces legítimo hablar “del” fútbol o “del” salto con pértiga.

U

UNIVERSALES

■ *Modelos* operativos que representan las estructuras básicas del funcionamiento de todo juego deportivo* y que contienen su lógica interna*.*

El término “universales” cuenta con un pasado filosófico muy prestigioso; concepto procedente de la escolástica, se hizo famoso en la Edad media con motivo de la “querella de los universales”, en el curso de la cual se preguntaban los pensadores por la posibilidad de la existencia de objetos generales, más allá de la inteligencia que los conoce y del lenguaje que los denomina. Esta cuestión venía en realidad desde mucho antes; ya Platón, por ejemplo, lo había abordado en su *Cratilo*. Se distinguían cinco universales que caracterizarían las relaciones entre el sujeto y el predicado: el género, la especie, la diferencia específica, el accidente y la cualidad. El interés de aquellas discusiones ha desaparecido, por lo menos bajo esta forma. Sin embargo, el término universales conoce hoy una nueva juventud, aunque un poco tempestuosa, después de algunos trabajos recientes de la lingüística, la etología y la antropología, sobre los que diremos algunas palabras.

Ciertas investigaciones de la actualidad sobre las ciencias humanas sostienen la existencias de formas comportamentales que podrían observarse de manera universal, en todas las culturas, y que recibirían precisamente el nombre de universales. Relacionadas a menudo con las hipótesis sobre la innatidad, tales teorías suscitan reiteradas controversias. ¿Está implicado el juego en esta nueva querella de los universales?

¿HACIA UNA NUEVA QUERELLA DE LOS UNIVERSALES?

En la lingüística

Suele entenderse por universales aquellos rasgos que son tenidos en común por todas las lenguas naturales. Bajo la gran diversidad de estas últimas, las constantes que se pueden aplicar a la fonética, a la morfología y a la gramática serían universales. El contenido y el nivel de análisis de estos universales varían notablemente según los autores y las teorías defendidas.

A un alto nivel de generalidad, existen algunos rasgos lingüísticos que son realmente compartidos por todas las lenguas conocidas: doble articulación en el plano de los monemas y de los fonemas, carácter discreto de las unidades, linearidad de la