

Opinió

Taxonomia de les activitats o de les situacions motrius?

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

Grup d'Estudis i Investigacions Praxiològiques (GEIP)
Departamento de Educación Física
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Paraules clau

taxonomia, situació motriu, objectiu motor, interacció motriu, espai i lògica 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.

Resum

El present treball és una proposta de taxonomia de les situacions motrius feta des dels suposats epistemològics de la Praxiologia Motriu.

La seva construcció s'ha fet a partir dels següents criteris:

- Els objectius motors de les situacions motrius
- El tipus d'interacció motriu que es pot donar entre els participants en la situació motriu
- Les característiques de l'espai d'acció.

A partir dels anteriors criteris, les diferents situacions motrius de caràcter lúdic, expressiu i esportiu, s'ha agrupat partint de la seva semblança en la seva lògica interna. S'obvia l'extern a la situació motriu per centrar-se en l'específic i intern.

La finalitat del treball és elaborar una classificació o taxonomia de les situacions motrius amb criteris d'especialitat i pertinència epistemològica.

Plantejament del problema

Un dels moments epistemològics importants en l'elaboració del coneixement científic és la realització de classificacions o taxonomies en l'àmbit que es pretén estudiar. Amb la pretensió d'aportar una proposta des de l'àmbit de la Praxiologia Motriu s'ha elaborat el present treball.

En la primera etapa s'ha fet una revisió bibliogràfica en la que s'han consultat diversos autors, que han tingut com a criteri principal l'estructura funcional de l'activitat (P. Fitts, 1965; M. Bouet, 1968; G. Durand, 1969; J. Tessie, 1971; L. Matveiev, 1975; B. Knapp, 1979; P. Parlebas, 1981; J. Hernández i D. Blázquez, 1983; F. Largadera i cols., 1993; F. Amador, 1994).

El veritable inconvenient, d'aquestes taxonomies, radica que se segueixen uns criteris poc diferenciats a l'hora de definir les branques en les quals s'engloben les diferents activitats lúdiques, esportives i expressives. Això porta com a conseqüència trobar-nos determinades pràctiques amb una lògica interna completament diferent en el mateix grup, i viceversa, o pitjor encara que poguessin aparèixer a diverses categories diferents. Aquest fet suposa un gran problema epistemològic i didàctic a l'hora de plantejar progressions d'aprenentatge si seguim una metodologia multisituacional.

Pel que fa a aquest tema es refereix, el nostre grup de treball (GEIP) sempre ha tingut una certa inquietud per modificar alguna de les taxonomies existents o elaborar una nova. Tenint en compte com a criteri de partida l'objectiu motor prioritari de la pràctica, pretenem ordenar, de forma lògica i coherent, les esmentades activitats. Aquest precepte provocarà que se situïn cada una d'elles en un lloc únic i pertinent, donant-li així sentit a l'activitat.

Posteriorment, apareixeran d'altres que ens acabaran de categoritzar, de forma més precisa, totes les activitats lúdiques, esportives i expressives possibles. Això també ens permetrà crear noves feines que, ara com ara, no trobem i que simplement seran el resultat de la combinació de les diferents variables taxonòmiques.

D'altra banda, hem d'emmarcar el nostre estudi dintre d'un paradigma científic que ens delimiti els raonaments de partida davant el problema inicial plantejat. En aquest sentit, prendrem el camp d'estudi de la Praxiologia Motriu, és a dir, el conjunt de situacions motrius que es produeixen durant el desenvolupament de pràctiques lúdiques, esportives i expressives. Si tenim en compte que des d'aquest àmbit epistemològic s'entén per situació motriu a l'estructura de dades que sorgeix de la realització d'una feina motriu, ens defineix, clarament, la línia epistemològica des de la qual desenvoluparem posteriorment els criteris taxonòmics.

Objectius

Tenint en compte marc epistemològic en el qual ens estem movent, el plantejament dels objectius d'aquest estudi s'han centrat en:

- *Agrupar les diferents pràctiques lúdiques, esportives i expressives segons la seva semblança pel que fa a lògica interna es refereix (coherència epistemològica).*
- *Obviar l'extern a la situació, per centrar-se en l'específic i intern: els objectius motors, principalment, i les condicions de realització (de producció de les accions).*
- *Facilitar la creació de noves pràctiques lúdiques, esportives i expressives a través la combinació dels diferents criteris que conformen la taxonomia.*

Metodologia

L'elaboració final de l' classificació ha passat per diverses fases. En primer lloc ens dediquem a agrupar activitats lúdiques, esportives i expressives que, des del nostre punt de vista, mostren una certa semblança pel que fa a desenvolupament del joc es refereix, trobant-nos amb grups d'activitats les lògiques internes de les quals eren molt similars.

El següent pas va consistir en estudiar la raó de les esmentades similituds, arribant a la conclusió que l'eix principal, sobre el que gira volta l'activitat, és l'objectiu motor de la feina.

A continuació, es desenvolupen criteris de segon nivell per tal d'anar separant les pràctiques que, malgrat pertanyien a la mateixa categoria, mantenien certes diferències. Tot seguit, es van desenvolupar criteris de segon nivell a fi i efecte d'anar separant les pràctiques que, encara que pertanyien a la mateixa categoria, mantenien unes certes diferències.

En aquest sentit varem anar desglossant les activitats des de criteris espacials i comunicacionals, sorgint una estructura en cascada en la que cada categoria establia diferències significatives respecte a l'anterior. Així, van quedar grups d'esports amb lògiques inter-

nes semblants i sense que cap d'ells aparegués a cap més categoria.

Per això, no sempre s'establien categories exemplificades per una activitat determinada, ja que la combinació dels diferents criteris utilitzats (espacials i comunicacionals) donaven com a resultat una determinada situació motriu, i no una activitat. Així i tot, segueixen existint combinacions en les quals no es pot situar ni activitats ni situacions, i això crea grans expectatives per a l'elaboració de noves pràctiques.

Criteris utilitzats

Per anar desenvolupant l'estructura que varem anteriorment, definim una sèrie de criteris que ens van ajudar a aquest propòsit, aquests són:

L'Objectiu de la tasca

- Situar el Mòvil en un Espai i /o Evitar-lo:
 - ◆ Portar el mòbil a una meta i/o evitar-ho.
 - ◆ Enviar i/o evitar la reexpedició del mòbil.
- Efectuar i/o Evitar Translacions:
 - ◆ Efectuar i/o evitar superacions espacials.
 - ◆ Efectuar i/o evitar superacions temporals.
 - ◆ Efectuar i/o evitar superacions espai/temporals.
 - ◆ Efectuar accions de precisió i/o evitar-les.
- Combatre cos a cos i /o evitar-ho amb o sense implement:
 - ◆ Copejar i /o evitar-ho.
 - ◆ Derrocar i /o evitar-ho.
 - ◆ Dominar i /o evitar-ho.
 - ◆ Excloure i /o evitar-ho.
- Reproduir Models i /o evitar-ho.
- Efectuar Activitats Interoceptives.

La Interacció motriu

- Presència/Absència de Company/s i/o Adversari/s.

Aspectes Espacials

- Utilització de l'Espai:
 - ◆ Comú.
 - ◆ Separat.
- Estandardització del Medi:
 - ◆ Estandarditzat.
 - ◆ No Estandarditzat.

Proposta taxonòmica

Objectiu de la tasca

L'objectiu motor de la feina el definim com l'aspecte de la lògica interna que implica la demanda motriu prioritària a aconseguir pel/s participant/s i que dóna sentit a l'esmentada pràctica. Tot plegat, independentment, de la configuració de les condicions del context motriu (mode d'operar amb el mòbil, el / els material /és, l'espai, el temps, l'individu i els possibles companys i /o adversaris). Entre aquests tenim:

- **Situar el mòbil en un espai i/o evitar-ho:** Situació/ns l'objectiu del qual consisteix a situar el mòbil en determinades zones estratègiques de l'espai, i/o evitar-ho.
 - ♦ **Portar el mòbil en una meta i/o evitar-ho:** situació/ns consistent/s a guanyar espai per col·locar un mòbil en una meta, i/o evitar-ho.
 - ♦ **Enviar i/o evitar la reexpedició del mòbil:** situació/ns consistent/s a col·locar el mòbil en un espai per impedir que el/s adversari/s el reexpedeixi/n, i /o evitar-ho per poder-ho reexpedir.
- **Efectuar i /o evitar trasllacions:** situació/ns l'objectiu del qual és realitzar una acció i efecte de traslladar/se una persona o cosa, i/o evitar-ho.
 - ♦ **Efectuar i /o evitar superacions espacials:** situació/s en les quals es pretenen aconseguir una distància, i/o evitar-ho.
 - ♦ **Efectuar i/o evitar superacions espai/temporals:** Situació/ns en les quals es pretén aconseguir una distància en un temps, i/o evitar-ho.
 - ♦ **Efectuar i /o evitar superacions temporals:** situació/ns en les quals s'intenta prolongar en el temps una determinada posició del subjecte, i/o evitar-ho.
 - ♦ **Efectuar accions de precisió i/o evitar-les:** Situació/ns en les quals es produeix un efecte de traslladar una cosa o traslladar-nos cap a una cosa o lloc, amb la finalitat que s'evitin o es trobin, i /o evitar-ho.

- **Combatre cos a cos amb o sense implement, /o evitar-ho:** Situació/ns en les quals es produeix un enfrontament corporal i/o s'evita, amb la presència o no d'un implement que caracteritza la contesa.
 - ♦ **Copejar i/o evitar-ho:** Situació/ns l'Objectiu Motor Prioritari del qual és *Impactar directament sobre el cos de l'adversari, i/o evitar-ho.*
 - ♦ **Derrocar i/o evitar-ho:** situació/ns l'Objectiu Motor Prioritari del qual és *fer tocar en una superfície tot o determinades parts de l'adversari, i/o evitar-ho.*
 - ♦ **Dominar i/o evitar-ho:** Situació/ns l'Objectiu Motor Prioritari del qual és *no deixar usar ni disposar del seu cos a l'adversari/s, i/o evitar-ho.*
 - ♦ **Excloure i/o evitar-ho:** situació/ns l'Objectiu Motor Prioritari del qual és *treure, o impedir l'entrada, a l'adversari/s de l'espai d'enfrontament i/o evitar-ho.*
- **Reproduir models i/o evitar-ho:** situació/ns l'Objectiu Motor Prioritari del qual és *fer patrons motrius establerts amb anterioritat, i/o evitar-ho.*
- **Efectuar Activitats Interoceptives:** Situació/ns l'Objectiu Motor Prioritari del qual es desenvolupar conductes motrius que *s'encaminin cap a la recerca de sensacions i/o emocions de caràcter intern.*

Interacció motriu

Paramètre per el qual podem observar la possibilitat i característiques de la relació entre els elements que esmentem a continuació, tenint present que sempre que hi hagi presència dels esmentats elements aquesta ha de ser essencial:

- Presència/Absència de company/s
- Presència/Absència d'adversari/s

Aspectes espacials

Utilització de l'espai

Aquest apartat fa referència a l'ús de la /es zona /es de joc en les quals es desenvolupa l'activitat.

- **Comú:** La utilització de l'espai de joc s'estén a tots els participants de l'activitat.
- **Separat:** La utilització de l'espai de joc es troba físicament diferenciada entre adversari/s i/o company/s.

Estandarització del medi

Defineix la més gran o més petita estabilitat de l'espai en el qual es desenvolupen les accions motrius. Això incidirà en la presa de decisions del participant. Hem establert dos subgrups:

- **Estandaritzat:** Les accions es desenvolupen en un espai els elements dels quals són més o menys estables.
- **No Estandaritzat:** Els elements constitutius de l'espai són variables.

El quadre final, si incloem alguns exemples d'activitats conegudes i d'altres creades amb els criteris taxonòmics de cada branca, quedaria de la forma que podem observar en quadre I.

Conclusions

Les activitats lúdico-esportives no poden categoritzar-se a causa de l'àmplia gamma de situacions motrius que es poden produir en cada una d'elles. El més que podem fer és acostar-nos a situar-les d'acord amb les situacions motrius que en ella predominin, per això hem plantejat una classificació vàlida per a situacions motrius. Pedagògicament, creiem que és molt útil conèixer com és el tipus de situacions que majoritàriament es dóna (predominança).

Hi ha activitats dintre del subobjectiu "Enviar i/o evitar la reexpedició del mòbil" que es troben categoritzades en el mateix grup després d'aplicar-los tots els criteris taxonòmics. Així i tot, encara, posseïen unes certes diferències que es concreten en:

- La possibilitat de passar-se el mòbil entre els companys (voleibol), o no (tennis doble).

	SOL		COMPANY				ADVERSARI				COMPANY I ADVERSARI			
	ESPACI ÚNIC		COMÚ		SEPARAT		COMÚ		SEPARAT		COMÚ		SEPARAT	
	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.	EST.	NO EST.
1							Penalti en Hoquei Patins				Futbol, Hoquei, Bàsquet			
2							Squash, Frontó		Tennis		Frontó per parelles		Tennis doble, Voleibol	
3	Llançament de Pes			Escalada en Cordada			Salt d'alçada		Escalada paral·lela en rocòdrom					
4							Suspensió en barra fixa, Apnea							
5	Esquí (Slalom)	Aigües Braves (K-1)	Bobsleight	Aigües Braves (K-2)			1.500 m. (Atletisme)	Vela (Làser)	Atletisme 100 m.	Aigües Braves (K-1 paral·lel)*	Ciclisme en ruta	Vela Llatina	Atletisme (Relleus 4x100)	
6	Tir amb Arc	Caça	Aguantar la pilota per parelles*		Pases de Disc Volador*		Baralla de Pedres*				Jocs de Pilotada*		Brilé	
7							Boxa							
8							Lluita Canària							
9							Greco-romana				Presing Catch*			
10							Sumo*						Sogatira	
11	Salt de Trampolí		Gimnàstica Rítmica					Surf						
12	loga													

El símbol * implica que és una activitat creada conforme a tots els criteris de la seva branca o una situació motriu d'una activitat determinada.

Subobjectius

1. Portar el mòbil a una meta i /o evitar-ho.
2. Enviar i /o evitar la reexpedició del mòbil.
3. Efectuar i /o evitar superacions espacials.
4. Efectuar i /o evitar superacions temporals.
5. Efectuar i /o evitar superacions espai /temporals.
6. Efectuar accions de precisió i /o evitar-les.
7. Copejar i/o evitar-ho
8. Derrocar i /o evitar-ho.
9. Dominar i /o evitar-ho.
10. Excloure i/o evitar-ho.
11. Reproduir models i /o evitar-ho.
12. Efectuar activitats interoceptives.

Quadre 1.

- Que el tipus de comunicació mòbil entre els companys i adversaris sigui alterna (tennis de taula doble) o no alterna (tennis doble).

A aquest criteri final l'anomenem "Comunicació amb el Mòbil: permesa /No Permesa i /o Alterna /No Alterna". De tota manera, els casos són tan escassos que, finalment, decidim obviar-la.

Pel que fa al concepte de participació alternativa i simultània, hem decidit suprimir-ho ja que, entenem que, sempre hi ha participació simultània. El que és alternatiu, en el seu cas, és la possessió del mòbil.

Poden existir activitats que combinin superació espacial i temporal com per exemple l'halterofília. Davant aquest fet, hem decidit aïllar cada situació i dir que una situació és espacial i una altra temporal. L'halterofília, per a nosaltres, és una activitat amb dues situacions.

Al capdavant, creiem que amb aquesta nova proposta taxonòmica hem aconseguit agrupar les diferents pràctiques lúdiques, esportives i expressives segons la semblança de les seves lògiques internes, centrant-nos en els seus objectius motors i, finalment, possibilitant-nos la creació de noves pràctiques. Malgrat tot, queda oberta a noves aportacions o matisacions i, sobretot, estarà d'acord amb el sentit o objectiu motor que cada un li doni a la pràctica que estigui realitzant (el Footing pot tenir, per a alguns, un objectiu interoceptiu i, per a altres, un objectiu de superació espai-temporal, i en conseqüència, evidentment, dependrà del sentit que se li doni a l'activitat més la pròpia activitat).

Aplicacions

Des d'un punt de vista Pedagògic

- Pot ajudar a què els alumnes millorin els processos d'identificació dels objectius de les feines, a través del plantejament de situacions que pertanyin al mateix "grup" de pràctiques motrius de caràcter expressiu, lúdic i esportiu.
- Pot ajudar a fomentar i facilitar la creació i el desenvolupament de models i processos d'ensenyança-aprenentatge que aprofunditzin en els de tipus global i cognitiu-motriu.

Des del punt de vista de l'entrenament i la iniciació esportiva

- Pot possibilitar, als entrenadors, el disseny d'un tipus d'entrenament multisituacional.
- Pot afavorir la comprensió i l'elecció de mètodes d'aplicació dels processos de transferència esportiva.

Bibliografia

- 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. 10a edició, 1994.
- DEVÍS, J. i READ, B. (1990), "Ensenyament dels Jocs Esportius: Canvi d'enfocament", *Apunts. Educació Física i Esports*, 22, pàg. 51-56.
- Diccionario de la Real Academia Española*, 21a edició 1992, Toms I i II. Espasa Calpe.

GRUP D'ESTUDIOS I 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 edició.

– (1994), "Análisis praxiológico de la estructura de los deportes", *Revista de Entrenamiento Deportivo (RED)*, tom IX, núm. 2, pàg. 27-34.

– (1994), "Hacia un análisis praxiológico del deporte", *Revista de Entrenamiento Deportivo (RED)*, tom VIII, núm. 2, pàg. 5-10.

– (1995), Conferència Inaugural en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). "Hacia un análisis praxiológico del deporte". III Simposi Internacional d'Educació Física Escolar i Esport d'Alt Rendiment.

HERNÁNDEZ MORENO, J. i altres (1993), "Praxiología motriu, ciència de l'acció motriu", *Apunts. Educació Física i Esports*.

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". Entregat en reunió del Grup d'Estudis i Investigacions Praxiològiques (GEIP).

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

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

ANNEX: altres taxonomies

M. Bouet (1968):

Esports de combat.
Esports de baló o pilota.
Esports atlètics i gimnàstics.
Esports a la natura.
Esports mecànics.

G. Durand (1969):

Esports individuals.
Esports d'equip.
Esports de combat.
Esports a la natura.

P.M. Fitts (1965):

Nivell I: Esportista i Objecte => Repòs y Fix respectivament.
Nivell II: Esportista o Objecte en moviment.
Nivell III: Esportista y Objecte en moviment.

B. Knapp (1979):

Habilitats obertes.
Habilitats tancades.

L. Matveiev (1975):

Esports acíclics (potència muscular intensitat màxima).
Esports de resistència orgànica de tipus aeròbic.
Esports d'equip.
Esports de combat o lluita.
Esports complexos i poliathons.

J. Tessie (1971):

Domini dels desplaçaments.
Domini del propi cos.
Domini dels objectes.
Coneixement de l'oponent.

P. Parlebas (1981):

Aquesta coneguda classificació considera tota situació motriu com un sistema d'interacció global entre un subjecte actuant l'entorn físic i el/s altre/s participant/s eventual/s.

J. Hernández y D. Blázquez (1983):

Aquest dos autors afegeixen a la taxonomia de Parlebas dos nous elements:

- Manera d'utilitzar l'espai (comú-separat).
- Participació dels jugadors (simultània-alternativa).

F. Amador (1994):

Segons el criteri d'acció motriu luctatòria distingeix entre:

- Desequilibrar/Derribar.
- Fixar.
- Excloure.
- Controlar.
- Colpejar.
- Tocar.

J. Dévis (1993):

1. Jocs d'invasió (futbol).
2. Jocs de pista dividida (tennis).
3. Jocs de camp i bat (beisbol).
4. Jocs de mur o paret (squash).
5. Jocs de blanc-diana (golf, bitlles).