



## Conductas y capacidades: Elementos estructurales de la motricidad humana. Parte II

Universidad Autónoma de Barcelona  
(España)

Antonio Galera Pérez  
[antonio.galera@uab.es](mailto:antonio.galera@uab.es)

### Resumen

Este artículo es la segunda parte de un total de tres. En la primera parte, tras una introducción doctrinal, vimos los elementos estructurales relacionados con las conductas psicomotrices. En esta segunda se estudian las capacidades coordinativas, más conocidas como habilidades motrices, y las conductas sociomotrices del juego motor y la expresión corporal. Dejaremos para una tercera parte el estudio del deporte y de las capacidades condicionales, también denominadas generalmente cualidades físicas, así como la relación de fuentes bibliográficas del estudio.

**Palabras clave:** Taxonomía. Conducta motriz. Comportamiento motor. Capacidad motriz. Habilidad motriz. Habilidades locomotrices y no locomotrices. Habilidades manipulativas. Expresión corporal. Juego motor. Juego sensorial.

Edición revisada y completamente actualizada del artículo titulado "Una taxonomía estructural de la motricidad" publicado en 'La actividad física y el deporte en un contexto democrático (1976-1996)' Monografía de la revista *Investigación social y Deporte*, Nº 3, Pamplona, Asociación Española de Investigación Sociológica Aplicada al Deporte, 1996, págs. 265-283.

*EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 18 - Nº 180 - Mayo de 2013. <http://www.efdeportes.com/>*

1 / 1

[Conductas y capacidades: Elementos estructurales de la motricidad humana. Parte I](#)  
[Conductas y capacidades: Elementos estructurales de la motricidad humana. Parte III](#)

### III. Capacidades coordinativas

Las capacidades coordinativas agrupan el conjunto de comportamientos motores en que se manifiestan las conductas motrices; son la apariencia más superficial de la motricidad, desprovista de su significado o de su intencionalidad y, por esto, multívocas: una capacidad coordinativa dada puede utilizarse para una variedad de conductas motrices diferenciadas.

Su denominación relativamente reciente[1] hace alusión al componente neuromotor de la acción motriz, no observable a simple vista, sino a través de sus efectos estéticos motores (la fluidez, finura, elegancia del movimiento), por lo que el término, en principio, no es pertinente estrictamente al área de la educación física escolar, siendo más aplicable al de la reeducación o rehabilitación física.

Denominadas también 'habilidades y destrezas',[2] forman lo que tradicionalmente se ha venido en llamar coordinación dinámica, dentro de la que se suelen distinguir dos grupos de factores: aquéllos en que la acción se realiza sin manejo de objetos (coordinación dinámica general)[3] y aquéllos en los que se manejan objetos (coordinación dinámica especial).[4]

Aunque en la literatura especializada es frecuente encontrar la denominación original de habilidades 'y destrezas' como términos inseparables e incluso sinónimos, considero, con Singer, más indicado utilizar el término 'habilidad' para denominar el conjunto de las formas de movimiento que aquí estudiamos, y reservar el término 'destreza' para designar el grado de perfección con que una persona dada realiza una habilidad motriz.[5] Así, diremos, por ejemplo, que "Felipe tiene mucha destreza al hacer giros".

Preferimos utilizar, por todo lo dicho, el término genérico de 'habilidad motriz' como expresión física de la capacidad coordinativa, y caracterizaremos a una habilidad motriz dada como una forma de movimiento de estructura peculiar y relativamente invariante.

Un primer criterio que permite establecer categorías de capacidades coordinativas o habilidades motrices es el del grado de complejidad, según el cual podemos hablar de habilidades motrices básicas y habilidades motrices específicas. Ruiz (1987) califica de básicas a las habilidades motrices que los niños y niñas ejercitan de forma espontánea en las primeras edades y no necesitan una intervención docente especial para su

desarrollo; como corolario, se suele reservar el término de específicas para aquéllas que se desarrollan en ámbitos especializados, generalmente (aunque no necesariamente) deportivos, pero también profesionales, artísticos, etc.

Según el criterio de la funcionalidad básica del movimiento, se pueden distinguir dos tipos de habilidades motrices básicas:

- Las habilidades 'locomotrices' (también denominables 'dinámicas') son aquéllas que se realizan para cambiar la situación del cuerpo en el espacio.
- Las habilidades 'manipulativas', que se realizan para manejar un objeto.

Algunas personas autoras, aplicando un criterio morfológico, distinguen un tercer tipo: las habilidades 'no locomotrices' (Burton, 1977), que podríamos denominar asimismo 'estáticas' y se preforman para cambiar únicamente la postura o posición del cuerpo, sin cambiar de situación.

En función del papel que juega la persona en su realización, se pueden distinguir dos clases de habilidades locomotrices: las 'activas', en las que la persona que se mueve interviene activamente en su realización, y las 'pasivas', en las que no interviene activamente.

#### **A. Habilidades (loco)motrices activas**

Son acciones motrices que se caracterizan por cambios de situación global del cuerpo en cuya realización interviene activamente la persona que se mueve.

Sánchez-Bañuelos y su equipo (1975) diseñaron una propuesta de delimitación conceptual de las habilidades motrices básicas, de la que tomo algunas de sus categorías; en el repertorio que sigue he introducido variaciones, en parte inspiradas en Carrasco (1984). Así, se pueden diferenciar las siguientes habilidades (loco)motrices activas:

##### 1. Desplazamiento

Nos referimos aquí al desplazamiento de todo el cuerpo, es decir al cambio de situación espacial producido por la realización de una serie de apoyos sucesivos de los segmentos corporales.

Las formas más usuales de desplazamiento (a las que por convención reservaremos este término) son la marcha o la carrera, realizadas con las piernas y utilizando los pies (forma más habitual) o las rodillas (forma más esporádica, lúdica) como segmento de apoyo. En la marcha siempre hay una parte del cuerpo (generalmente, el pie) en contacto con el suelo o la superficie de desplazamiento, mientras que en la carrera existe una fase aérea.

Para otro tipo de cambios de situación espacial reservaremos, con finalidad didáctica, otros términos, que presentamos a continuación.

##### 2. Salto

El salto es una habilidad motriz de desplazamiento en la que la fase aérea tiene una duración muy superior a la de apoyo.

En una secuencia de salto se distinguen tres fases bien diferenciadas: la batida, el vuelo y la recepción o caída. La batida puede ir precedida de una fase de aceleración.

##### 3. Cuadrupedia / reptación

Son habilidades motrices de desplazamiento en las que se progresa por el apoyo simultáneo de brazos y piernas en el suelo o en la superficie sobre la que se efectúa el desplazamiento.

En la cuadrupedia se apoyan únicamente los brazos y las piernas, mientras que en la reptación se arrastra parte del cuerpo, que por tanto está también en contacto con la superficie de desplazamiento.

Algunos autores consideran las cuadrupedias y reptaciones como formas indiferenciadas de desplazamiento, lo que desde una primera aproximación podría ser correcto tal y como ha sido definida esta categoría. Creo, sin embargo, que su estructura motriz aconseja reservarles una denominación específica, lo que desde un punto de vista didáctico favorece su consideración como contenido de enseñanza, al tratarse de un desplazamiento no demasiado habitual a partir de la etapa en que la persona conquista la bipedestación como forma habitual de desplazamiento, y que por ello podría quedar relegada o 'desdibujada' didácticamente por la marcha o la carrera.

#### 4. Tropa

Habilidad motriz de desplazamiento que utiliza siempre el agarre de las manos y, la mayor parte de las situaciones, también el apoyo de los pies y produce un cambio de situación global del cuerpo en estrecha relación con la acción de la gravedad: generalmente hacia arriba (en contra de la acción de la gravedad), aunque también puede realizarse en un plano horizontal e, incluso, hacia abajo (moderando la acción de la gravedad).

### B. Habilidades (loco)motrices pasivas

En ellas, la persona cambia de situación en el espacio por medio de acciones no realizadas por ella en el momento en que el movimiento se produce, y en cuyo transcurso únicamente puede realizar movimientos de 'pilotaje' (Parlebas, 1985).

#### 5. Transporte

La persona se desplaza pasivamente por el espacio, sin contacto directo con la superficie de desplazamiento por medio de un objeto u otro ser vivo interpuesto (carrito, bicicleta, caballo, otra persona...).

En contra de lo que señalan algunos autores, la esencia de la habilidad de transporte radica en el hecho de ser transportado, y no en el de transportar. De no ser así, no tendría sentido distinguirla de la habilidad de *desplazamiento*, en aplicación del criterio de substantividad.

#### 6. Deslizamiento

La persona se desplaza en contacto permanente con una superficie sobre la que es impulsada por una acción realizada previa o simultáneamente por ella o por otra u otras.

Algunos autores reducen el deslizamiento a una forma de desplazamiento, lo que en mi opinión se opone, como en el caso anterior, al criterio de substantividad.

### C. Habilidades no locomotrices

Son formas de movimiento que se caracterizan por cambios de posición u orientación del cuerpo, pero no por cambios de situación espacial. Entre las más características, podemos señalar:

#### 7. Giro

Un giro es el desplazamiento, estático o dinámico, del cuerpo alrededor de uno o más de sus ejes biomecánicos.

#### 8. Apoyo manual

El apoyo manual es una habilidad motriz que consiste en colocar el cuerpo en una posición de equilibrio, estático o dinámico, sobre la base de sustentación formada por una o ambas manos.

También podemos incluir en esta clase a los apoyos sobre los antebrazos o los brazos.

#### 9. Suspensión

Es una habilidad motriz por medio de la cual la persona utiliza la capacidad prensil de algunos segmentos corporales (principalmente las manos, pero también, por ejemplo, la pierna doblada por las rodillas o la cintura con el cuerpo en flexión) para soportar su peso corporal mientras está colgada (suspendida) de un punto de apoyo o, mejor, de suspensión.

La diferencia esencial entre el apoyo manual y la suspensión es que en aquél el centro de gravedad se mantiene siempre por encima de la superficie de apoyo, y en la suspensión, siempre por debajo de la misma.

### D. Habilidades motrices manipulativas

Se engloban aquí los comportamientos motores discernibles en el manejo, manipulación, de objetos móviles, generalmente con la intención de incidir en el espacio por su mediación (colocarlos en cierto punto del entorno, proyectarlos lo más lejos posible, etc.). En el estudio de este tipo de comportamientos motores vamos a emplear tres niveles sucesivos de análisis.

#### Primer nivel de análisis

Inicialmente, podemos distinguir cuatro clases de habilidades manipulativas, según el criterio de la **finalidad** del movimiento:

##### 10. Recogida / dejada

Manejo de un objeto para tomarlo o depositarlo en un lugar preciso del entorno inmediato.

##### 11. Lanzamiento / golpeo

La impulsión de un objeto con la finalidad de proyectarlo en el espacio se puede efectuar de dos maneras, en función del tipo de contacto que el cuerpo efectúa con el objeto:

En el lanzamiento, la parte del cuerpo que maneja el objeto acompaña a éste durante su recorrido: la mano es el segmento corporal más adecuado anatómicamente para esta acción.

En el golpeo, el cuerpo no acompaña al objeto, sino que lo proyecta con un golpe instantáneo; las partes del cuerpo más adaptables para esta acción son la mano, el pie y la cabeza, si bien se pueden utilizar otras sobre todo cuando se incide sobre un objeto que llega con una previa impulsión desde otro punto del entorno.

##### 12. Recepción

Una recepción es el efecto de la interposición del cuerpo en la trayectoria de un objeto con la finalidad de influir en la continuidad de la misma, bien para detener su movimiento, bien para desviarla.

### 13. Empuje / arrastre

Empujar o arrastrar son habilidades simétricas cuya función consiste en ejercer una presión continuada sobre un objeto con la finalidad de desplazarlo sobre su superficie de apoyo. Se diferencian en que en el empuje la persona que acciona se coloca detrás del objeto, en relación al sentido del desplazamiento, mientras que en el arrastre se coloca delante, tirando de él hacia sí.

#### Segundo nivel de análisis

Podemos ahora introducir un nuevo criterio, el de la **cantidad de movimiento**, aplicable tanto a la persona que acciona como al objeto accionado: [6] según este criterio, podemos diferenciar dos estados, el de 'quieto' y el de 'en movimiento', tanto para la persona o sujeto, como para el objeto, de cuya combinación binaria se pueden obtener cuatro categorías o posibilidades de cantidad de movimiento en el momento en que el sujeto toma contacto con el objeto:

- Sujeto quieto / objeto quieto: La persona que maneja el objeto está parada, mientras el objeto está parado en el suelo, o sobre algún punto de apoyo, o sujeto por ella.
- Sujeto quieto / objeto en movimiento: La persona que maneja el objeto está parada, pero el objeto está rodando o botando sobre el suelo, rebotando sobre cualquier superficie, o desplazándose en el aire.
- Sujeto en movimiento / objeto quieto: La persona está andando, corriendo, saltando o en cualquier otra forma de desplazamiento, pero el objeto está parado en el suelo, sobre algún punto de apoyo, o sujeto por ella.
- Sujeto en movimiento / objeto en movimiento: La persona está andando, corriendo, saltando o en cualquier otra forma de desplazamiento, con el objeto rodando o botando sobre el suelo, rebotando sobre cualquier superficie, o desplazándose en el aire o en contacto con la superficie de apoyo.

Si distribuimos las clases de habilidades manipulativas entre estas cuatro posibilidades de combinación, obtenemos la siguiente matriz:

**Cuadro 3.** Habilidades manipulativas. Criterio de la cantidad de movimiento. Fuente: Galera (1994)

Objeto	Sujeto	
	Quieto	En movimiento
Quieto	Recogida / dejada Lanzamiento Golpeo	Recogida / dejada Lanzamiento Golpeo
En movimiento	Recepción Golpeo Empuje / arrastre	Recepción Golpeo Empuje / arrastre

Como podemos ver, el criterio de la cantidad de movimiento permite identificar comportamientos diferenciados según el objeto esté quieto o en movimiento,

mientras que la situación de la persona sólo añadirá matices de dificultad en la performance. Es decir, las habilidades manipulativas con el objeto quieto pueden ser la recogida/dejada, el lanzamiento y el golpeo, tanto si el sujeto que acciona está parado como si está en movimiento. Por su parte, cuando el objeto está en movimiento, las habilidades manipulativas pueden ser la recepción, el golpeo y el empuje o arrastre, tanto si la persona está quieta como en movimiento.

### Tercer nivel de análisis

La aplicación del criterio de la **funcionalidad** del movimiento permite distinguir un nivel más concreto de análisis con fines didácticos, al considerar tres posibilidades de manejo/manipulación de objetos:

- La potencia, por medio de la cual el objeto es proyectado para situarlo lo más lejos posible del punto de manipulación; tendremos así el 'lanzamiento de distancia' o el 'golpeo de distancia'.
- La precisión, cuya función es situar el objeto en un punto preciso del espacio, y sólo en éste; estarían en esta categoría los 'pases', los 'botes' o, más genéricamente, 'conducciones', los 'tiros de puntería', los 'rebotes', los 'autopases', los 'controles' y los 'despejes'.
- La combinación de potencia y precisión, que busca situar el objeto en un punto preciso del espacio, a la mayor velocidad posible; hablaríamos de los 'tiros a portería', los 'remates', las 'paradas' y las 'amortiguaciones'.

Por lo que respecta a los 'empujes / arrastres', su finalidad puede responder a cualquiera de las dos posibilidades de potencia, según la situación:

- Potencia: para desplazar un móvil pesado en el mínimo tiempo posible, por ejemplo, cuando manejamos un trineo de nieve para que se deslice con rapidez por una ladera.
- Potencia+precisión: para hacer pasar un objeto que se desliza o rueda por determinadas zonas en el mínimo de tiempo, por ejemplo, la piedra del *curling*.

**Cuadro 4.** Habilidades manipulativas. Criterio de la funcionalidad del movimiento

Factor	Funciones		
	Potencia	Precisión	Potencia + precisión
Lanzamiento / golpeo (objeto quieto)	Lanzamiento / golpeo de distancia	Pase Tiro de puntería	Tiro a portería
Golpeo (objeto en movimiento)	Golpeo de distancia	Pase Bote / conducción Rebote Autopase	Tiro a portería Remate
Recepción (objeto en movimiento)		Control Despeje	Parada Amortiguación
Empuje / arrastre	Manejo de objetos pesados		Manejo de objetos ligeros

Las categorías a que hemos llegado en este tercer nivel, como vemos, son muy variadas; pueden definirse, a la luz de los criterios que hemos utilizado en su análisis, como sigue:

**Lanzamiento / golpeo de objeto quieto:**

Lanzamiento de distancia
Golpeo de distancia
Pase
Tiro de puntería
Tiro a portería

**Golpeo de objeto en movimiento:**

Golpeo de distancia
Pase
Bote / conducción
Rebote
Autopase
Tiro a portería
Remate

**Recepción de objeto en movimiento:**

Control
Despeje
Parada
Amortiguación

**Empuje / arrastre:**

Manejo de objetos pesados
Manejo de objetos ligeros

Como acabamos de ver, tanto el criterio de la funcionalidad como el de la cantidad de movimiento son muy útiles en el diseño de actividades de enseñanza-aprendizaje o de evaluación de las habilidades manipulativas, al proporcionar pautas de variación y de progresión de niveles de dificultad.

## E. Síntesis

El cuadro 5 refleja la síntesis de lo dicho en esta sección.

**Cuadro 5:** Categorías estructurales de las capacidades coordinativas (habilidades motrices básicas). Fuente: Galera (1994)

Tipos	Clases	Factores
Habilidades locomotrices	Activas	1. Desplazamiento 2. Salto 3. Cuadrupedia / reptación 4. Trepa / descenso
	Pasivas	5. Transporte 6. Deslizamiento
Habilidades no locomotrices		7. Giro 8. Apoyo manual 9. Suspensión
Habilidades manipulativas		10. Recogida / dejada 11. Lanzamiento / golpeo 12. Recepción 13. Empuje / arrastre

#### IV. Conductas sociomotrices

En esta categoría se engloban las conductas motrices en las que la persona **necesita** de la presencia de otras, las cuales accionan a su vez, re-accionan o inter-accionan, como respuesta a las acciones de aquélla: No se entiende, no tiene entidad, una conducta sociomotriz sin la presencia de otras personas

En las conductas sociomotrices predomina el **mecanismo de decisión**, por cuanto la persona que interacciona debe decidir la calidad y el momento de su acción en función de su interpretación de las acciones y de las intenciones, manifiestas o supuestas, de las demás personas que interaccionan.

Según el criterio de la **funcionalidad** del movimiento, podemos distinguir inicialmente dos bloques de conductas sociomotrices: la expresión corporal y el juego motor. De este último cabe desglosar el deporte, como expresión institucionalizada del juego que ha alcanzado una indudable relevancia en nuestra cultura motriz.

##### A. Expresión corporal

Categoría de conducta sociomotriz de función predominantemente **expresiva** por medio de la que la persona expresa, representa, dramatiza, muestra su destreza, actúa ante las demás, intentando transmitirles ideas, sensaciones, imágenes, de cuya interpretación se extrae satisfacción.

Son factores relacionados con el arte dramático, musical, etc., de los que en el ámbito de la educación física nos interesan sus aspectos motores en lo que tienen de aplicación sociomotriz.

Si tuviéramos que agrupar las numerosas técnicas expresivas relacionadas con el movimiento, podríamos distinguir al menos tres tipos diferenciados: el ritmo, la dramatización y la danza. En un sentido muy lato podríamos incluir en un cuarto tipo a diversas manipulaciones, que denominaremos convencionalmente, desde la perspectiva de la educación física, 'especiales'.

En cada uno de estos tipos de expresión corporal podemos encontrar dos manifestaciones o métodos de práctica expresiva:

- Prácticas reproductivas o imitativas, en las que la función expresiva está subordinada a la performance de técnicas concretas que es conveniente que la persona alumna aprenda y mecanice en una fase inicial del proceso de enseñanza-aprendizaje, antes de que pueda utilizarlas con soltura para una manifestación expresiva. Tendríamos, por ejemplo, la danza, en sus diversas variedades.
- Prácticas creativas o propiamente expresivas, en las que las técnicas que se utilizan para la manifestación expresiva pueden ser muy personales, y muy abstractas, por lo que pueden revestir mucha diversidad. Sería el caso, por ejemplo, de la dramatización.

Esta distinción básica, de tipo genérico, no obsta para que dentro de un tipo dado de manifestación expresiva se pueda establecer, con fines didácticos, una gradación de conductas que, partiendo de la reproducción, tiendan a la creación como finalidad última de la expresión corporal, cualquiera que sea su manifestación.

La diferencia entre las prácticas reproductivas y las creativas estribará, desde este punto de vista, en que el proceso para alcanzar la autonomía creativa es más largo en las primeras que en las segundas, por tener aquéllas una mayor codificación cultural que éstas.

##### Expresión rítmica

Podríamos caracterizar a la expresión rítmica como el tipo de conducta sociomotriz de expresión en el que se utiliza la capacidad de percepción de estructuras temporales rítmicas para la expresión de ideas, sentimientos y/o emociones.



Desde un punto de vista didáctico, pueden considerarse dos formas básicas de manifestación de la expresión rítmica:

- A través de los sonidos que la persona puede producir con su cuerpo (tarareos, chasqueo de dedos, palmadas, taconeos, etc.) y
- a través de la adaptación del movimiento a estructuras temporales (moverse a un ritmo dado, marcado por uno mismo, o por otra u otras personas).

De la combinación de este criterio (forma de expresión, sonora o motriz) con el del método de práctica (reproductiva o creativa) podemos extraer hasta cuatro clases de expresión rítmica que, ordenadas de menor a mayor complejidad didáctica, serían:

#### 1. Creación de sonidos.

Una vez estructurada la percepción de estructuras rítmicas, una primera fase de aplicación sociomotriz de esta capacidad sería la creación libre de sonidos en forma de secuencias rítmicas.

#### 2. Reproducción de sonidos.

Una fase didácticamente más avanzada permitiría la reproducción de secuencias previamente escuchadas.

Tanto los medios de creación como los de reproducción de sonidos pueden ser vocales -emisión de sonidos guturales o fónicos- o motores -percusiones o movimientos segmentarios rítmicos de manos, pies, u otras partes del cuerpo y sus combinaciones.

#### 3. Reproducción de movimientos.

La asociación de estructuras rítmicas al movimiento es una capacidad más avanzada que la asociación al sonido. La diferencia fundamental entre ésta y la anterior es que aquí se mueve todo el cuerpo a un ritmo dado (movimiento rítmico global), y no sólo una parte del mismo (movimiento rítmico segmentario).

#### 4. Creación de movimientos.

El aprendizaje del movimiento rítmico global es un ejemplo paradigmático de proceso reproductivo-creativo: es más fácil para una persona crear movimientos rítmicos si previamente se ha familiarizado con la reproducción de formas sencillas de los mismos.

### Dramatización

La dramatización o expresión dramática es el tipo de conducta sociomotriz que expresa ideas, sentimientos y/o emociones a través de la utilización directa del movimiento global del cuerpo (desplazamientos, actitudes posturales...), del de segmentos peculiares del mismo (cara, manos...) y/o de la emisión vocal (impostación, tono, timbre...).

Se pueden diferenciar tres clases de expresión dramática, en orden de complejidad:

#### 5. Imitación.

La capacidad dramática más básica es la de reproducir, imitar, las expresiones dramáticas previamente representadas por otra persona.

#### 6. Mimo.

Dramatización a través de movimientos globales (generalmente, actitudes posturales) o segmentarios (gestos faciales, movimientos de manos...), con ausencia de emisión vocal, aunque a veces pueda estar presente esporádicamente en formas guturales.

#### 7. Teatro.

Interacción expresiva compleja en la que se suelen representar historias —ficticias o reales, abstractas o concretas— con ayuda de voz, gesto, actitud y postura corporal, maquillaje, vestuario, etc.

El mimo, el teatro y su vertiente contemporánea, la actuación cinematográfica, son formas expresivas orientadas a la representación de espectáculos en público, que en la escuela tienen atractivo para los niños en ocasiones señaladas (fiesta de Navidad, fiesta de fin de curso...).

### Danza

Fase culturalmente avanzada de la reproducción o creación de movimientos rítmicos, en la que el movimiento global del cuerpo se abstrae, creando una simbología expresiva codificada estrictamente en íntima interrelación con la expresión musical.

La distinción entre sus diversas formas tiene matices de origen cultural:

#### 8. Danzas tradicionales.

Sus orígenes son antiguos, a veces, ancestrales, y las que han llegado hasta nuestros días suelen ser de procedencia rural (sardana, jota, sevillana, zorziko, isa...), aunque están documentadas danzas de origen urbano o cortesano (mazurca, minué...).

#### 9. Bailes de salón.

Son formas de danza de origen más moderno, como evolución democrática de las danzas cortesanas a partir del siglo XIX, con el ascenso progresivo de la burguesía; podemos incluir en ellos, además de las formas clásicas (vals, pasodoble, foxtrot...) y latinas (chachachá, salsa, merengue...), a las formas contemporáneas (rock and roll, rap, hip-hop, etc.).

#### 10. Ballet.

De orígenes relativamente modernos, dos o tres siglos, de procedencia cortesana y con enfoque orientado al espectáculo.

### Manipulaciones especiales

En la frontera más exterior de la motricidad podríamos situar técnicas como las que se relacionan, las cuales muchas veces se apoyan o complementan a la misma (Galera et al., 1989).

Las más aplicables al ámbito educativo son:

#### 11. Maquillaje.

Acentuación o atenuación cosmética, por medio de la aplicación de polvos y/o pinturas, de los rasgos corporales, predominantemente, la cara, con la finalidad de resaltar su expresividad.

#### 12. Máscaras.

Modificación u ocultación de los rasgos faciales por interposición de objetos, generalmente caras ficticias de personas, animales o entidades abstractas hechas de yeso, cartón, tela o materiales similares y frecuentemente decoradas con pinturas.

#### 13. Títeres.

Muñecos o representaciones similares manipulados por medio de hilos, palos o directamente con las manos con la finalidad de representar cuentos, historias, etc.

#### 14. Otras formas expresivas.

En la Escuela podemos utilizar por ejemplo técnicas de sombras chinas, e incluso el canto y la fonación asociados a actividades motrices diversas, etc.

### Síntesis de la Expresión corporal

Véase un epítome de lo dicho en el cuadro 6.

**Cuadro 6.** Categorías estructurales de la expresión corporal. Fuente: Galera et al. (1989)

Tipos	Clases
Ritmo	1. Creación de sonidos 2. Reproducción de sonidos 3. Reproducción de movimientos 4. Creación de movimientos
Dramatización	5. Imitación 6. Mimo 7. Teatro
Danza	8. Danzas tradicionales 9. Bailes de salón 10. Ballet
Manipulaciones especiales	11. Maquillaje 12. Máscaras 13. Títeres 14. Otras

## **B. Juego motor**

En el juego motor, la función del movimiento es producir reacciones motrices en los otros jugadores, con la finalidad de obtener satisfacción, disfrute superando dichas reacciones o coordinando las propias acciones con las de los demás (funcionalidad **reactiva**).

### **1. Concepto**

Para conceptuar un juego como motor es necesario que existan tres condiciones coincidentes:[7] Posibilidad de ganar/riesgo de perder, Existencia de reglas de juego, y Movimiento real.

## 2. Clasificación: la lógica interna

La literatura especializada está plagada de tipologías del juego basadas en todo tipo de criterios, que se pueden sintetizar en cuatro clases:[8] Criterios materiales, criterios formales, criterios pedagógicos, y criterios sociológicos.

Todos ellos son criterios basados en la *lógica externa*, útil con finalidades didácticas para aproximarse al juego como medio, como instrumento para desarrollar capacidades no esenciales al propio juego; es más interesante desde el punto de vista didáctico aplicar criterios de *lógica interna* (Parlebas, 1986), lo que nos permite acceder a la esencia misma del juego: las interacciones —energéticas, pero sobre todo motrices y afectivas (Parlebas, 1985)— que se establecen entre los jugadores como consecuencia del tipo de conductas que favorecen o proscriben las reglas de juego.

Así, podemos agrupar los juegos motores, considerados según el criterio de la *interacción motriz*, en tres tipos: juegos sensoriales de motricidad real, juegos motores no tácticos y juegos motores tácticos. Recordemos sucintamente la riqueza de estas interacciones, cuyo análisis más profundo queda hecho en otro trabajo (Galera, 1999).

### 3. Juegos sensoriales

Serían aquéllos cuya motricidad depende directamente de una interpretación de los datos aportados por los sentidos. Podemos agrupar los juegos sensoriales en **dos clases**, diferenciadas por el papel que juega el sentido de la vista en cada una: juegos "de mirar" y juegos "de no mirar":

#### Juegos "de mirar"

- El resultado del juego es función directa de una interpretación visual.
- Dentro de esta clase podemos distinguir *tres subclases*: Juegos de adivinar, Juegos de pistas y Juegos de recordar.[9]

#### Juegos "de no mirar"

- En el resultado del juego intervienen otros sentidos, generalmente el tacto, el oído, la percepción cinestésica (a través del propio movimiento) o cenestésica (visceral), etc.
- También aquí cabe distinguir *tres subclases*: Juegos de oír, Juegos de tocar y Juegos de andar a ciegas.

**Cuadro 7.** Juegos sensoriales. Fuente: Galera (1999)

Clases	Subclases
Mirar	Adivinar Pistas Recordar
No mirar	Oír Tocar Andar a ciegas

### 4. Juegos no tácticos

He incluido en este tipo a aquéllos en los que el jugador no encuentra relaciones motrices de oposición directa, por lo que no tiene que responder directamente a las acciones de los posibles adversarios, y su preocupación básica es realizar lo más efectivamente posible sus propias acciones. Son de este tipo **dos clases** de juegos:

#### Juegos cooperativos

El resultado es fruto de la colaboración entre todos los jugadores, que juntos deben realizar una tarea común. Nótese que, a pesar de no existir oposición de ningún tipo, existe *riesgo de perder*, no ser capaz de realizar la tarea en conjunción con los compañeros, por lo que se trata de juegos motores, tal y como los hemos definido.

Según los tipos de tareas que se propongan, se pueden distinguir *varias subclases* de juegos cooperativos: Juegos de corro, Juegos de construcciones, Juegos de desplazamiento, Juegos de manejo de objetos y Juegos de guiar/conducir.[10]

#### Juegos de tareas

Cada jugador actúa en solitario, aunque puede formar parte de un equipo, y el resultado del juego es consecuencia de la comparación de su propio logro, sumado o no al de sus compañeros, con el de los adversarios, que intervienen simultánea o sucesivamente en el juego, pero sin oponerse directamente.

Del mismo modo que en los cooperativos, los juegos de tareas pueden agruparse en *varias subclases*: Juegos de desplazamiento, Juegos de manejo de objetos, Juegos de buscar y Juegos de atención.[11]

**Cuadro 8.** Juegos no tácticos. Fuente: Galera (1999)

Clases	Subclases
Cooperativos	Corro Construcción Desplazamiento Manejo de objetos Guiar/conducir
Tareas	Desplazamiento Manejo de objetos Buscar Atención

## 5. Juegos tácticos

Agrupamos aquí a aquellos juegos en los que se encuentran relaciones motrices de oposición directa: las acciones de un jugador suscitan en su oponente unas reacciones consecuentes e inmediatas, por lo que aquél debe desarrollar frente a éste lo que Parlebas (1985) denomina conductas de *contracomunicación motriz*, es decir, intentar que el adversario no adivine sus intenciones, hasta incluso inducirle a error en sus apreciaciones sobre éstas, para anticiparse a él en la jugada subsiguiente.

Podemos distinguir **dos clases** de juegos tácticos, según la presencia o no de compañeros en la situación de juego:

#### Juegos de oposición

El jugador sólo tiene adversarios, y no puede por tanto esperar apoyo motor de sus inexistentes compañeros de equipo.

Según el papel que las reglas concedan a los jugadores, podemos distinguir *dos subclases* de juegos de oposición: Juegos de (oposición por) persecución y Juegos de (oposición por) enfrentamiento.[12]

Dentro de la subclase de juegos de enfrentamiento podríamos distinguir dos grupos de juegos, bien diferenciados:

- Juegos de lucha, que enfrentan a un jugador con otro, bien directamente, bien a través de algún objeto (palo o bastón, etc.).
- Juegos de raqueta, en los que el enfrentamiento se produce a través de un objeto que se utiliza como proyectil (Parlebas, 1985). Generalmente se trata de una pelota, pero no necesariamente: v. gr., el bádminton, la indiacá...

#### Juegos de cooperación-oposición

En el juego intervienen simultáneamente unos compañeros y unos adversarios. Cada jugador debe desarrollar unas interacciones motrices de solidaridad con los compañeros, y unas de rivalidad frente a los adversarios, a través de conductas tácticas ambivalentes: un gesto, un movimiento dado debe ser, por un lado, diáfano para los compañeros, y por otro, traslúcido u opaco para los rivales.

Las posibilidades de unas y otras están definidas en las reglas de juego, que imponen una mayor o menor obligatoriedad a dichas interacciones.

Respecto de las **interacciones de cooperación**, se pueden encontrar dos tipos de posibilidades:[13]

#### **Cooperación en grupo.**

Las reglas de juego establecen la posibilidad de ayudar a los compañeros, pero **no obligan** a hacerlo: un jugador es libre de decidir si apoya o no a un compañero dado, e incluso puede decidir ayudarle en una jugada y no ayudarle en la siguiente, sin que por ello se resientan la esencia de sus relaciones de solidaridad ni la consideración "lúdico-social" de dicho jugador en el conjunto de participantes.

#### **Cooperación en equipo.**

Las reglas de juego establecen la absoluta **obligatoriedad** de ayudar a los compañeros: el jugador tiene que apoyar activamente a sus compañeros de equipo, pues el caso contrario afectaría seriamente a la esencia de sus relaciones de solidaridad.

De forma similar, por lo que respecta a las **interacciones de oposición** se pueden encontrar tres tipos de posibilidades:

#### **Oposición por medio de tareas.**

Cada jugador se opone a los adversarios por medio de la realización de una o varias tareas, pero puede contar con el apoyo de sus compañeros. La realización de tareas es el tipo de interacción de oposición más sencilla, según criterios afectivos o cognoscitivos.

**Oposición por persecución.**

El jugador *perseguido* sólo puede oponerse a las acciones del *perseguidor* por medio de evoluciones más efectivas, pero cuenta para ello con la ayuda de sus compañeros.

**Oposición por enfrentamiento**

Cada jugador se enfrenta directamente a los adversarios, pero cuenta con el apoyo de sus compañeros.

De la combinación de ambos tipos de interacción se pueden extraer teóricamente las siguientes *subclases de juegos de cooperación-oposición*, la consideración de factores afectivos o cognitivos permite ordenarlas en progresión creciente de dificultad:

- Juegos de equipo-tareas
- Juegos de grupo-tareas
- Juegos de equipo-persecución
- Juegos de grupo-persecución
- Juegos de equipo-enfrentamiento
- Juegos de grupo-enfrentamiento.[14]

**Cuadro 9.** Juegos tácticos. Fuente: Galera (1999)

Clases		Subclases			
Oposición	Persecución Enfrentamiento				
Cooperación-oposición	Posibilidades de interacción (combinaciones entre cooperación y oposición)	Cooperación en:			
			Equipo	Grupo	
		Oposición:	Tareas	+	++
		Persecución			
	Enfrentamiento	+++			

**6. Síntesis**

En el cuadro 10 se resume la clasificación que hemos estudiado en este apartado.

**Cuadro 10.** Categorías estructurales del juego motor. Fuente: Galera (1999)



Tipos	Clases
Sensorial	Juegos "de mirar" Juegos "de no mirar"
No táctico	Cooperativos Tareas
Táctico	Oposición Cooperación-oposición

## Notas

1. Gundlach, M. "Systembeziehungen körperlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten", *Theorie und Praxis der Körperkultur*, Vol. 25, Nº 7, 1968, págs. 543-549.
2. Sánchez-Bañuelos et al. fue el primer autor que introdujo este concepto en nuestro país, "Orientaciones para la programación de la educación físico-deportiva en la E.G.B. (un avance inicial)", *Didascalía*, 52, mayo 1975, págs. 23-49.
3. Le Boulch, J. *La educación por el movimiento en la edad escolar*, Buenos Aires, Paidós, 1972.
4. Seirullo, F. *Los lanzamientos en Educación Física. Atletismo en la escuela*, Barcelona, REF, 1985.
5. Singer, R.N. "Adquisición de destreza", capítulo 5 de *El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte*, Barcelona, Hispano Europea, 1986.
6. Adaptado de Fitts et al. [Fitts, P. M. y Posner, M. I., *Human Performance*, Belmont, CA, Brooks/Cole, 1967 (trad. cast., *El rendimiento humano*, Alcoi, Marfil, 1968)].
7. Galera, A. *Juego motor y Educación Física: bases para una reforma*, Barcelona, Cims, 1999, págs. 23-24.
8. Galera, *Juego motor...* 1999, págs. 24-26.
9. Véanse, en Galera, *Juego motor...* 1999, pág. 43, las definiciones de cada subclase de juegos sensoriales.
10. Véanse en Galera, *Juego motor...* 1999, págs. 44-45, las definiciones de cada subclase de juegos cooperativos.
11. Véanse en Galera, *Juego motor...* 1999, págs. 46, las definiciones de cada subclase de juegos de tareas.
12. Véanse en Galera, *Juego motor...* 1999, pág. 48, las definiciones de cada subclase de juegos de oposición.
13. Commission spécialisée en E.P.S. de l'E.D.R.A.P. de Saône-et-Loire, *Vers le jeu collectif*, Macon, Centre Departamental de Documentation Pédagogique, 1981.
14. Véanse en Galera, *Juego motor...* 1999, pág. 50, las definiciones de cada subclase de juegos de cooperación / oposición.

Otros artículos sobre [Aprendizaje Motor](#)  
[Educación Física](#)

Recomienda este sitio

	<input type="text"/>	Buscar	 Búsqueda personalizada
<small>EFDeportes.com, Revista Digital · Año 18 · Nº 180   Buenos Aires, Mayo de 2013 © 1997-2013 Derechos reservados</small>			