

CONTRIBUCIÓN DEL XUEGU TRADICIONAL A LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE L'AFEUTIVIDÁ

Pere Lavega Burgués

Hai más de cuarenta años, Parlebas (1969) espublizaba un artículu nel qu'a-firmaba que l'afeutividá ye la clave de les conductes motores. Cada persona que participa d'un xuegu, deporte o xera motora, amás de tener que superar un retu de naturaleza motora tamién participa d'un desafíu afeutivu que-y esixe xestionar de manera intelixente les sos emociones (Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera & March 2014). Una mala xestión de les emociones (énte la llercia, por casu, a nadar nuna piscina) pue deformar l'apreciación de la distancia, el llargor o la dificultá de l'actividá. Sicasi, facer una xera disfrutando de lo que supón el retu de solucionala pue llevar a la persona a esplotar toles sos potencialidaes motores y tamién afeutives.

Según el sociólogu Kemper (1981), la naturaleza de les emociones ta condicionada pola naturaleza de la situación social na que s'esperimenten eses emociones. Pa esti autor, la naturaleza biolóxica de les emociones acompañaese de la naturaleza social de la situación, de mou que s'identifica un venceyamientu necesariu ente la suxetividá afeutiva y la situación social oxetiva (Bericat 2000). Pa Kemper (1981) la emoción depende de la interpretación de la situación na que s'espresa.

Cuando una situación apaez como un estímulo relevante pa la persona, da-y bienestar y, por tanto, cubre les sos espeutatives, l'actor espera emociones positives como alegría, humor, afeutu o felidá. Si pol contrario la situación orixina malestar y nun satisfái les sos espeutatives, la emoción que s'orixina ye negativa, como la llercia, ira, refuga, vergoña, tristura o ansiedá (Bisquerra 2000, 2003).

Collins (1984) indica que l'intercambiu d'«enerxía emocional» nes interacciones sociales facilita'l surdimientu d'estructures sociales. Inspirándonos nesti autor, el xuegu tradicional podría actuar nun intercambiu de rellaciones y tamién d'emociones, basáu nel dar y nel recibir afeutividá onde los protagonistes

comparten éxitos y fracasos, emociones positivas y negativas, recompensas y privaciones, premios y castigos.

Na mesma llinia, Hochschild (1979) considera que les emociones lloñe de ser respuestes namái biolóxicas tamién tán condicionaes poles normes sociales. Les emociones tán cargaes de significaos acordies coles normes sociales de la sociedad. Hai unes «normes emocionales» (*feeling rules*) que definen lo qu'hemos sentir n'estremaes circunstancies, indicando cuál ye'l sentimentu afechiscu y deseable en cada casu (Bericat 2000).

Baxo esta perspeutiva, entenderíamos que'l profesor d'educación física dispón d'un preséu extraordinariu pa educar l'afeutividá: los xuegos de tradición llocal. Trátase d'un llegáu que s'atopa en cualquier sociedad con unes estructures de rellación que favorecen una construcción social de l'afeutividá basada en rasgos de la cultura llocal (Lavega, Etxebeste, Sáez de Ocáriz, Serna & During 2016). En dalgunos casos eses estructures interactivas aseméyense a les qu'ofrez el modelu del deporte (los xugadores pueden enfrentase al traviés de duelos d'equipos o ente individuos), mentanto que n'otros casos s'orienten a la vivencia d'otra mena d'esperiencias sociales (p.ex. xuegos nos que se pue camudar d'equipu; xuegos nos que se pue ser al empar compañeru y adversariu...).

Caúna de les esperiencias motores que vive un xugador dexa una constancia emocional que va texendo adúlces una vivencia afeutiva regulada poles normes sociales de los xuegos y polos valores que tienen na vida en comunidá. Asina tou xuegu tradicional promueve diferentes situaciones motores qu'inclúin rellaciones de diferente condición; esti tipu de rellaciones son les qu'identifiquen de mou oxetivu les diferencies ente los bolos, la llucha, los castiellos humanos, la pelota a mano y el saltu del pastor (y tamién ente deportes como'l fútbol, el tenis, la danza y el windsurf) más que criterios de gastu enerxéticu o tipos de contraición muscular.

Cada xuegu tradicional dispón por tanto d'una lóxica interna, d'una carta d'identidá que da especificidá, darréu que desencadena un orde internu qu'esixe a los participantes a afacese a una manera de rellacionase colos otros participantes, col espaciu, col material y col tiempu (Parlebas 2003).

La lóxica interna de cualquier xuegu tradicional correspuende al «sistema de rasgos pertinentes d'una situación motora y de les consecuencies que supón pa la realización de l'aición motora correspondiente» (Parlebas 2001: 302); ello ye, trátase del sistema d'obligaciones qu'impón el reglamentu, norma o convención de cualquier situación motora.

Atendiendo al tipu de rellación qu'activa la lóxica interna de los xuegos tradicionales l'educador o animador pue introducir a los alumnos n'estremaes clases d'esperiencias, cargaes de significaos desiguales (Alonso, Gea & Yuste 2013).

Les extremaes sociedaes y cultures dexaron un llegáu extraordinariu de xuegos tradicionales, en cuantes que producciones sociales (Etxebeste 2012). La carauterización de la lóxica interna d'esos práuticos y la identificación del tipu de rellaciones que promueven faciliten la comprensión de los valores y el tipu de construcción social que los xuegos tradicionales promovieron na cultura llocal de cada territoriu (Lagardera & Lavega 2003).

Partiendo de que cualquier xuegu tradicional se comporta como una sociedá en miniatura, identificar qué tipu de situaciones motores tán promoviéndose en cualquier clas d'educación física pue ser una manera acionada de saber cuálá ye la construcción social de la realidá que se ta educando.

L'AFEUTIVIDADÁ NOS XUEGOS TRADICIONALES PSICOMOTORES

Esta familia de xuegos correspuende a los xuegos como los bolos, la llave, l'alzada de sacos o el tiru con gomeru. El xuegu práuticamente namái establez una rellación con un rodiu material (un espaciu qu'hai que percorrer, un oxetu qu'hai que tresportar, aventar, llevar o guiar). Acordies cola presencia o ausencia d'incertidume na rellación col espaciu, identifíquense dos clases d'aición perestremaes: los xuegos psicomotores nun espaciu estable y los xuegos psicomotores nun espaciu inestable.

1. Nos *xuegos psicomotores nun espaciu estable* l'aición ta venceyada a l'automatización de les respuestes, ello ye, a la reproducción d'un algoritmu motor. Estes práuticos cuando hai competición o comparanza de resultaos pueden xebrase en dos subdominios:

1.a. *Los xuegos tradicionales psicomotores con pruebas de valoración oxetiva.*

Los resultaos de la intervención pueden identificase pente medies de criterios oxetivos (tiempu emplegáu nes carreres curties; distancia percorrida nos saltos d'altura o de llonxitú; pesu levantáu na alzada de sacos o distancia del llanzamientu d'un oxetu, como la barra; número d'oxetos valtaos nos bolos...). Nestes situaciones la vivencia emocional ta venceya-

da a atopar la escelencia na máxima «*citius, altius, fortius*». La meyora na execución d'estes práutiques ta arreyada a la repetición programada de les aiciones motores. Repetir y repetir, hasta llegar a llograr la optimización de la respuesta. La vivencia afeutiva d'estes situaciones ta vanceyada al gociu de la meyora d'un mesmu, a la superación de les propios llendes o defeutos en busca de la escelencia na nuesa respuesta motora.

1.b. Los xuegos tradicionales psicomotores con pruebas de valoración suxetiva. Estes práutiques valoren aspectos talos como formes, figures y ritmu arreyaes davezu a criterios suxetivos (dances, bailles, malabares o, por exemplu, tener pela peonza con estremaes partes del cuerpu). La meyora nestes práutiques esixe la escelencia na execución de la respuesta automatizada y tamién na estética qu'ha acompañar esa intervención. La persona tien que se comportar amosando señales corporales vanceyaes a la espresión d'emociones positives (sonrisa na cara, aiciones estilizaes y armonía en caúna de les aiciones motores).

Les normes y los estereotipos sociales vanceyaos a estes práutiques afalaron el predominiu del xéneru masculín naquelles pruebas de valoración oxetiva nes que manda l'esfuerciu físicu (fuercia, corpulencia, esplosividá); mentanto que nes pruebas de valoración suxetiva, la protagonista ye la muyer cuando se valoró la plasticidá, la dulzura y la estética de les respuestas.

Otru grupu de práutiques qu'hai que sollñar nesta clas son aquelles psicomotores nun mediu estable ensin competición. Trátase de situaciones nes que se pue suxerir que los alumnos exploren diferentes aiciones con materiales (p.ex. xuegos malabares con pelotes de tenis, llanzamientu de peonces feches con distintos oxetos del rodiu...).

2. Per otu llau, los *xuegos psicomotores nun espaciu inestable* treslladen a los protagonistes a vencer desafíos vanceyaos a la interpretación y descodificación de la información cambiante qu'orixina'l mediu físicu. La fola caprichosa del sableru, la irregularidá de la parede d'una peña, el percorríu irregular de la corriente del agua nes traineres; el desnivel a superar nel saltu del pastor; les corrientes térmiques qu'hai qu'interpretar al facer volar una sierpe; les irregularidaes del suelu en xuegos d'orientación o nel desplazamientu con zancos, son exemplos d'esta familia. Magar qu'esta mena de práutiques nun foi tan apreciada

por instancies sociales como los xuegos nun mediu estable, el so interés pedagóxicu ye extraordinariu. El protagonista queda esteláu por poner a prueba la so intelixencia motora, énte los cambeos continuos qu'orixina esi mediu inciertu. La fuercia, la potencia o esplosividá de les aiciones tienen un papel secundariu; xeneralmente el gociu asóciase a la paz, la tranquilidad y el bienestar que supón tar en contautu cola naturaleza y el disfrutar de les emociones positives qu'emerxen per aciu de la rellación caltenible y respetuosa pa col mediu ambiente.

Nel so usu pedagóxicu, el profesor dispondría d'esta clas d'esperiencias pa empobinar la construcción social de les emociones escontra procesos venceyaos a la constancia, tenacidá, y persistencia; al empar que la plasticidá, la estética, l'harmonía y tamién la tranquilidad, la paz y la rellación cola naturaleza.

L'AFEUTIVIDÁ NOS XUEGOS SOCIOMOTORES

Acordies col criteriu de rellación colos otros participantes, hai tres tipos de xuegos sociomotores que precisen de la interaición con compañeros, con adversarios o con entrambos tipos de protagonistas. Nestes clases de xuegos, el xugador, a diferencia de los xuegos psicomotores, inxértase nun rodiu social, onde cualquier respuesta ta asociada a un significáu rellacional.

1. Nel casu de los *xuegos collaborativos*, la vivencia emocional ta venceyada a los procesos que desencadena la lóxica interna de la colaboración motora: paular la estratexa pa organizase, distribuyir los posibles roles, respetar les llimitaciones y tamién fortaleces de los compañeros, sacríficase pol bien del coleutivu, amosar xenerosidá al compartir l'esfuerciu... La tradición llúdica orixinó un gran repertoriu de xuegos de corru y xuegos cantaos, xuegos con filos o cuerdes, xuegos de saltos de cuerda, que se presenten n'estremaes menes d'agrupaciones (duos, tríos, cadenes, rondes) munches vegaes acompañaes d'un cantar y d'estribillos cantaos. Les aiciones siguen un esquema xeneral de socesión d'intervenciones anunciaes pol conteníu d'unes pallabres que, dacuando, dexen a los xugadores intervenir en dalgunes secuencies y tamién la posibilidá d'escoyer los compañeros. Nestos xuegos nun hai ganador final, darréu que se basa na socesión de roles coleutivos. La conducta motora del xugador ta harmonizada colos cánticos y les conductes del coleutivu, reforciando una afeutividá de pertenencia al grupu. L'atmósfera d'estos xuegos suel vistise d'emociones positives (alegría,

humor, felicidad, afeutu), lo que confirma qu' esta triba de rellaciones puen orixinar esperiencias venceyaes al bienestar personal y rellacional.

2. Nos *xuegos d' oposición*, l' adversariu más que ser un axente hostil de l' afeutividá, ye'l responsable principal de les vivencies positives. L' anticipación, la estratexa, la emisión de mensaxes confusos (codificación), la interpretación de los mensaxes del adversariu (descodificación), engañar y nun dexase engañar... son dalgunos de los desafíos qu' impón la lóxica interna d' estos xuegos. L' ausencia de compañeros introduz a los participantes nun escenariu de rellaciones egoístes que tienen un significáu rellacional bien estremáu al de los xuegos collaborativos. Xuegos de pulseos, lluches, xuegos onde un xugador escuerre al restu, ... son exemplos d' esta categoría. Nesta clas de xuegos la educación de l' afeutividá ta venceyada a respetar la norma social d' actuar colos mesmos derechos y prohibiciones; d' actuar respetando al contrariu tanto en situaciones d' éxitu como de fracasu. Ye la familia qu' esixe un máximu control y regulación de les emociones negatives cuando les coses nun van bien (Sáez de Ocáriz, Lavega, Lagardera, Costes & Serna 2014).

3. Pa cabu, nos xuegos de colaboración-oposición l' interés individual cede protagonismu al bien coleutivu. La persona depriende a vivir en comunidá y a desafiar a otros coleutivos de xugadores organizaos. La lóxica interna d' esta clas d' esperiencias ponnos a prueba pa saber pautar estratexes d' equipu, saber codificar mensaxes trespasantes pa los compañeros y opacos pa los adversarios (Araújo, Jaqueira, Rodrigues & Lavega 2013). El disfrute suxetivu ta subordináu a la satisfaición del llogru del equipu; la norma social diznos qu' hemos deprender a acentar de bon aquel que nos capturen si con ello l' equipu pue sacar ventaya sobre los adversarios; qu' hemos asumir la realización d' un rol que nun nos preste enforma (por casu quedar en casa en dalgunos xuegos por equipos d' escorribanda) si ye qu' ente toos apautamos una determinada distribución de los roles. Tamién se depriende a animar emocionalmente a un compañeru que fai una aición con ineficacia (al intentar dar l' oxetu con un palu (nel liriú), al tratar de dar la pelota col palu (nel xuegu del *pichi*) o al intentar salvar a un compañeru qu' agarraron, nel xuegu de la maza).

A diferencia de los xuegos psicomotores, qu' introducen a la persona nun escenariu material, cargáu d' automatismos motores (nos xuegos nun espaciu estable), nestos tres grupos de xuegos sociomotores les situaciones tán venceyaes

a tomar determinos, sobre manera cuando intervienen adversarios. Nestos casos, la lóxica interna activa procesos venceyaos a deprendimientos intelixentes, a la toma de determinos énte los imprevistos qu'orixinen los demás. La sociomotricidá ye ante too intelixencia motora y tamién intelixencia social; amás esa intelixencia social ye al empar intelixencia emocional.

L'AFEUTIVIDÁ NOS DUELOS ENTE SUXETOS O EQUIPOS

L'enfrentamientu ente dos partes (persones o equipos) ye la estructura social más representativa del modelu deportivu, magar que tamién ta presente en munchos xuegos tradicionales. Trátase de situaciones simétriques, denomaaes pola teoría xuegos de suma cero o nula (*win-lose*), yá que la victoria d'una parte lleva arreyada la derrota de la otra, que pertenecen al dominiu de los xuegos d'oposición (duelos ente individuos) o al dominiu de collaboración-oposición (duelos ente equipos). La estructura social del duelu fai nacer un torrente emocional, onde'l significáu emocional de la situación remite a la rellación colos demás, onde la gloria del ganador s'esplica pola derrota del perdedor.

El duelu d'individuos pue presentase pente medies d'un enfrentamientu cara a cara con contautu corporal (llucha lleonesa, capoeira); al traviés d'un implementu (llucha a garrote o del palu). Nestos casos el blancu ye'l cuerpu del contrariu, lo qu'orixina contautos intensos cargaos d'afeutividá social. N'otros casos el duelu xebra a los adversarios en dos campos opuestos (xuegos d'indica o peteca) o dexa que s'enfrenten costazu con costazu como nel casu de los xuegos de pelota (frontón); equí'l blancu ye'l campu que defende'l rival, polo qu'hai violencia nos posibles contautos; la lóxica interna matiza y suaviza esa carga emocional dirixida pa contra los demás.

Nos duelos d'equipos (como'l piocampu, el quemáu o tres marinos) la collaboración colos compañeros d'equipu ta al serviciu de la oposición sobre los adversarios. Les rellaciones de solidaridá son un subproductu de les rellaciones de rivalidá. Les riegles afiten una igualdá d'oportunidaes pa les dos partes que s'enfrenten. Sicasí, esa igualdá normativa tresfórmase nuna desigualdá nel resultáu final, onde s'amuesa la superioridá del vencedor. L'afeutividá social constrúi una interiorización de normes competitives que valoren les rellaciones de dominación y la superación a los demás. Trátase de disfrutar na busca d'una xerarquía y d'una soberanía que reflexa la contabilización del resultáu.

Tanto nos duelos ente persones como ente equipos, los protagonistes han poner n'aición los sos meyores recursos pa vencer al contrariu. Prauticaos a dosis razonables puen ser recursos pedagóxicos d'interés pa construyir una afeutividá social; cuando se gana, estos xuegos podríen enseñar a controlar la victoria, regulando la exaltación d'emociones positives y la codificación de signos d'emociones respetuosos pa colos adversarios. Tamién puen enseñar a perder, regulando les emociones negatives y depreniendo a convivir colos demás a pesar de la tristura, frustración, rabia o ansiedá que despierta esa confrontación.

Sicasí, si s'utiliza de manera cuasi esclusiva y se prioriza l'atención nel resultáu final más que nel procesu, entós el modelu de duelu social pue convertise nun recursu promotor de la esclusión y de potenciales alumnos frustraos. L'educador tien d'evitar el fracasu reiteráu, yá que podría xenerar frustraciones, desengaños que debilitaren l'autoestima y foren aniciu de malestar afeutivu y rellacional.

L'AFEUTIVIDÁ NOS XUEGOS CON ESTRUCTURES DE RELACIÓN ORIXINALES

Hai una gran diversidá de xuegos tradicionales con una lóxica interna qu'ufierta la posibilidá de vivir rellaciones motores orixinales, insólites y mui diversificaes. Nestos xuegos los xugadores danse a un estrordinariu intercambiu d'interacciones sociales (escorrer, fuxir, agarrar, salvar, atacar, defender). Trátase de xuegos d'oposición o de collaboración-oposición. Equí la persona va construyendo una representación social de la so afeutividá al traviés del alcuentru colos demás. El disfrute personal ta venceyáu a un disfrute coleutivu, de mou que'l significáu emocional d'esta aventura compartida ye mui estremáu al que ta venceyáu n'otres rutines sociales que abondes vegaes tán enforma centraes nún mesmu.

Como indica Parlebas (2005), les sutileces de la comunicación motora, mui diferente de la comunicación verbal, inxerten una orixinalidá apasionante. Los cuerpos conviértense en signos. El xugador vese arrodiáu d'un torbolín d'intercambios, de falses evidencies y de falcatrúes qu'intenten confundilu o como mínimo face-y tomar riesgos nes continues decisiones.

La lóxica interna d'estos xuegos ufierta una rede orixinal d'intercambios de rellaciones interpersonales. Dacuando, nos xuegos ye posible estremar los que son compañeros y los que son adversarios (rede esclusiva), magar dexen que los xugadores puedan «cambiar de bandu» y pasar de ser adversariu a ser compañeru, (rede inestable). Esti cambéu na rellación nel xuegu pue facese de tres moos:

- a) Pente medies d'una permuta, de manera que dos xugadores intercambien les sos funciones (por exemplu nos xuegos d'escorrer, onde'l cazador y la llebre s'intercambien los roles). Nel xuegu del Osu y el so Guardián, dos persones van xuntes (osu y guardián) y permanecen aunies garrando caún un cabu distintu d'una cuerda y enfréntense a los demás (cazadores). Si'l guardián agarra a un cazador, el cazador pasa a ser osu, l'osu pasa a ser guardián y el guardián pasará a ser cazador.
- b) Pente medies d'una acumulación progresiva de xugadores que cambien de bandu. Por exemplu, nel xuegu de la cadena o de la pelota cazadora a lo primero dos cazadores persiguen al restu de llebres y al final toos acaben siendo cazadores. Nel xuegu «arrincar cebolles», al principiu un xugador opónse al restu y la partida avanza hasta qu'al final tolos xugadores cambieren de bandu.
- c) Pente medies de cambeos de roles que nun siguen nenguna secuencia clara. Por exemplu, nel esconderite, los xugadores pillaos aguarden, pero si un compañeru los salva vuelven a entamar la partida.

Otros xuegos disponen d'una rede de comunicaciones motores paradóxica o ambivalente. Nel xuegu de la pelota sentada un xugador que tien la pelota nes sos manes pue decidir oponese y llanzala sobre'l cuerpu d'otru xugador o colaborar y unviar un pase amigu con un bote picáu. Cuando un xugador dispón de la pelota naide sabe realmente cómo va comportase, yá que la lóxica interna fai posible que pueda xenerar una rellación ambivalente o contradictoria. L'acuerdu ente dellos xugadores comporta que ganen la confianza mutua y s'amuesen honestos, magar que la rellación paradóxica pue inxertar dalguna traición inesperada.

La rellación social colos demás enriédase, darréu se desenrieda y vuelve enredase. Esta axitada esperiencia d'éxitos y desengaños, suscita una efervescencia que causa gran entusiasmu nos protagonistas. El gociu del xuegu vencéyase a esa necesidá de codificar (emitir mensaxes) y descodificar (descifrar los signos) de les diferentes conductes motores; les emociones positives vencéyense a esta comunicación sobre una comunicación.

«Nesta meta-comunicación qu'incita al xugador a intervenir nel primer grau, y tamién nel segundu grau, y munches vegaes nel tercer grau de los significaos táuticos. Bien llueu, el neñu celebra ser l'amu de los acontecimientos en cursu. Per dalgunos instantes, ye'l que tien les claves... o que cuida teneles enan-

tes de qu'otru s'axudique las mesmes prerrogatives transitories» Parlebas (2005: 86).

L'éxito nesti xuegu nun se-y concede al xugador más robustu, más rápidu o más altu, sinón al que mejor interpreta los signos de los demás y toma les decisiones afechisques. Nestes circunstancias ye fácil que los rapazos puedan xugar xunto a les rapaces, disfrutando d'un intercambiu de rellaciones acompañáu d'humor, bromes y reaiciones prestoses.

Toos estos grupos de xuegos con redes de comunicación orixinales tán desprovistos d'un marcador final, de mou que la partida acaba ensin que'l resultáu afite la superioridá d'un de los protagonistes, de manera que nun se destaca la inferioridá de los más sonces. En xuegos como l'osu, el guardián y los cazadores relativízase'l fracasu, yá que nun momentu pue pasase de tar en desventaya (nun rol débil d'osu), a tener el poder d'escorrer a los demás (rol fuerte de cazador o guardián) y poder capturar. Cada xugador tien la oportunidá d'apoderase del puestu (rol) dominante ya imponer el so éxitu; sicasí nun podrá torgar que nun instante vuelva tener un rol non dominante. Estos xuegos ayuden a construyir una afeutividá afitada na identidá coleutiva, nel sentimentu de pertenencia al grupu nel que l'intercambiu de rellaciones multiplica les esperiencias emocionales intenses.

CONCLUSIÓN: EDUCAR RELACIONES AFEUTIVES CON CRITERIU

Nesti testu describimos la «fuercia» que, particularmente, tienen los xuegos tradicionales pa promover una pedagogía de l'afeutividá. La lóxica interna de cada xuegu favorez una construcción social singular de les emociones, darréu que cada xuegu suscita una vivencia global venceyada a estremaos significaos rellacionales y afeutivos. N'última instancia la emoción depende de la interpretación de la situación na qu'emerxe (Kemper 1981) y poles normes sociales y emocionales qu'acompaña a cada situación (Hochschild 1979).

Cualquier xuegu de tradición llocal convida a los protagonistes a facer un repertoriu variáu de conductes motores y a disfrutar d'un torrente de vivencies emocionales, mientres tamién se desencadenen procesos de determinación, comunicación y d'esfuerciu físicu (Lagardera 2007).

Güei, el profesor d'educación física habría encontrar la so intervención en criterios científicos, como l'usu de los dominios d'aición motora pa diseñar y

aplicar los programes d'educación física (Larraz 2004). Cada dominiu reagrupa práutiques que tienen unos rasgos pertinentes, distintivos que son asmeyaos y orixinen una mesma categoría d'esperiencia (Lagardera & Lavega 2003). A pesar de que dos xuegos o deportes que tean nuna mesma familia o dominiu empleguen modalidaes d'execución (téuniques) diferentes, la vivencia global d'esa esperiencia correspuende a una mesma significación d'aición motora: ponese a prueba solu, calcular los riesgos énte un espaciu inciertu; colaborar nel pautu y na ayuda mutua con compañeros; tomar decisiones énte los imprevistos qu'orixina l'adversariu; actuar estratéxicamente con compañeros al enfrentase énte un colectivu organizáu de contrincantes...

Cada dominiu ta integráu por xuegos y deportes, por actividaes competitives y non competitives, por actividaes reglaes y por situaciones llúdiques más informales. El profesor habría decidir si quier valise de práutiques motores competitives venceyaes a un marcador final que reflexa la superioridá del vencedor énte los derrotaos (nel casu de los deportes y d'algunos xuegos tradicionales) o si quier favorecer esperiencias ensin una contabilización final (como asocede nos xuegos d'oposición y de colaboración-oposición que disponen de redes de rrellación motores orixinales).

A pesar d'haber centenares o miles de práutiques motores, l'oxetivu de la educación física nun tendría de ser introducir un recetariu interminable de xeres, sinón ciertos exemplos de caúna de les grandes families identificaes. De cada dominiu habríen aplicase situaciones representatives de clases d'aición motora que dexaren al alumnáu protagonizar tol repertoriu posible de diferentes tipos d'esperiencias (Lavega, Araújo & Jaqueira 2013).

La educación física, como toa disciplina educativa, depende d'un sistema de valores, polo que la so orientación ye normativa. Tien como oxetivu exercer una influencia sobre les persones, yá que nun se basa namái nuna recompilación d'intenciones sinón nuna disciplina d'aición. A pesar de que nun ye una ciencia, sinón una práutica, pue sofítase en resultaos científicos y tamién xenerar investigaciones aplicaes (Parlebas 2003). El patiu de la escuela, la cancha o el pabellón polideportivu conviértense nun auténticu llaboratoriu onde se xeneren depren-dimientos, rrellaciones motores y consecuencias pedagóxicas qu'ameriten ser identificaos (Larraz 2004).

L'usu de los dominios d'aición motora permitiría escoyer oxetivamente y con criteriu los xuegos y les práutiques en función del proyeutu pedagóxicu, acordies col tipu d'influencia y efeutos pedagóxicos que se quiera exercer sobre'l conxun-

tu de la personalidad de los alumnos. Al examinar lo qu'asocede en xuegos tradicionales como los bolos, la llucha o la pelota cazadora nun habría vese al actor aislladamente, sinón dientro del conxuntu de rrellaciones qu'establez col rodiu material (espaci, oxetos) y social (otros participantes yá seyan compañeros o adversarios). Asina, podría decidise dedicar más tiempu a una construcción afeutiva arreyada a escenarios materiales ensin interaición (xuegos psicomotores) o a contestos de deprendimientu sociomotores basaos na interaición social. Tamién se podría decidir educar dende l'afeutividá competitiva o conceder protagonismu cimeru a les esperiencias emocionales ensin competición.

Pa ello suxerse facer una anovación fonda, un cambéu de paradigma que suponga poner l'aición motora nel centru de la reflexón y de la formación de los profesores d'educación física. Trátase de deprender al docente a ser competente pa carauterizar cada práutica o xuegu pol sentíu de les conductes motores que suscita, identificando qué mena d'esperiencia global solicita, tanto en términos d'execución como d'otres considerances de calter orgánicu, cognitivu, afeutivu y rrellacional (Alonso, Gea & Yuste 2013; Lavega, Araújo & Jaqueira 2013).

Esti camín fadría posible que la educación física se dotara de validez científica y de medios metodolóxicos propios capaces de xenerar conocimientu científicu y avanzar nuna auténtica pedagogía de conductes motores.

BIBLIOGRAFÍA

- ARAÚJO, P. DE & JAQUEIRA, A. R. F. & RODRIGUES M. D. M. & LAVEGA, P. (2013): «O jogo tradicional como património cultural luso-brasileiro. O caso do jogo beto/betes», en MARIN, E. C. & J. F. M. RIBAS (eds.), *Jogo Tradicional e cultura*. Brasil, Editoraufsm (Editora da Universidad Federal de Santa Maria): 235-276.
- ALONSO, J. I. & GEA, G. & YUSTE, J. L. (2013): «Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación física», en *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16 (1): 97-108.
- BERICAT, E. (2000): «La sociología de la emoción y la emoción en la sociología», en *Papers* 62: 145-176.
- BISQUERRA, R. (2000): *Educación emocional y bienestar*. Barcelona, Praxis.
- (2003): «Educación emocional y competencias básicas para la vida», en *Revista de Investigación Educativa (RIE)* 21(1): 7-43.

- COLLINS, R. (1984): «The Role of Emotion in Social Structure», en SCHERER, K. R. & EKMAN, P. (eds.), *Approaches to Emotion*. Hillsdale (NJ), Erlbaum: 385-396.
- ELIAS, N. (1993): *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. Madrid, FCE.
- ETXEESTE, J. (2012): *À cloche-pied. Les jeux sportifs traditionnels et la socialisation des enfants basques*. Sarrebruck, Editions Universitaires Europeennes.
- HOCHSCHILD, A. R. (1979): «Emotion work, feeling rules, and social structure», n' *American Journal of Sociology* 85 (3): 551-575.
- KEMPER, T. D. (1981): «Social Constructionist and Positivist Approaches to the Sociology of Emotions», n' *American Journal of Sociology* 87 (2): 336-362.
- LAGARDERA, F. (2007): *Ejercicio físico y bienestar: las prácticas motrices introyectivas en el INEFC de la Universitat de Lleida*. Lleida, Universidad de Lleida.
- LAGARDERA, F. & LAVEGA, P. (2003): *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona, Paidotribo.
- LAVEGA, P., ARÁUJO, P., & A. R. JAQUEIRA (2013): «Teaching motor and emotional competencies in university students», en *Cultura, Ciencia y Deporte* 22 (8): 5-15.
- LAVEGA, P. & ALONSO, J. I. & ETXEESTE, J. & LAGARDERA, F. & J. MARCH (2014): «Relationship between traditional games and the intensity of emotions experienced by participants», en *Research Quarterly for Exercise and Sport* 85 (4): 457-467.
- LAVEGA, P. & ETXEESTE, J. & SÁEZ DE OCÁRIZ, U. & SERNA, J. & B. DURING (2016): «Apprendre à vivre ensemble par les jeux sportifs traditionnels», en G. Ferréol (ed.), *Égalité, mixité, intégration par le sport*. (Francia), L'Harmattan: 129-146.
- LARRAZ, A. (2004): «Los dominios de acción motriz como base de los diseños curriculares en educación física: el caso de la comunidad autónoma de Aragón en educación primaria», en Lagardera y Lavega (eds.), *La ciencia de la acción motriz*. Lleida, Universidad de Lleida.
- PARLEBAS, P. (1969): «L'affectivité, clef des conduites motrices», en P. Parlebas *Activités physiques et éducation motrice* Dossiers EPS. Paris, EPS (3ª Edición): 70-74.
- (2001): *Juegos, deporte y sociedad. Léxico comentado de Praxiología Motriz*. Barcelona, Paidotribo.
- (2003): «Un nuevo paradigma en educación física: los dominios de acción motriz», en J.P. FUENTES & M. BELLIDO, (coords.) *La Educación Física en Europa y la calidad didáctica en las actividades físico-deportivas*. Primer congreso internacional de Educación Física. FIEP. Cáceres, Diputación de Cáceres: 27-42.

- (2005): «Salud y bienestar relacional en los juegos tradicionales», en JAOUEN, G: & DE LA VILLA, C. & P. LAVEGA, (eds.). *Juegos tradicionales y salud social*. Ribera de Duero, Asociación Cultural La Tanguilla, Asociación Europea de Juegos y Deportes tradicionales: 85-102).
- SÁEZ DE OCÁRIZ, U & LAVEGA, P. & LAGARDERA, F. & COSTES, A. & J. SERNA (2014): «¿Por qué te peleas? Conflictos motores y emociones negativas en la clase de Educación Física: el caso de los juegos de oposición», n' *Educatio siglo XXI*, 32(1): 71-90.