

DEPORTES SOCIOMOTORES I

Fundamentos de los deportes de reenvío y oposición



Tema 1b

Clasificación de los deportes



Abraham García Fariña

Profesor

Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Introducción

La clasificación de los deportes constituye una herramienta fundamental en el ámbito de la Educación Física y el deporte, ya que permite agrupar las actividades según criterios estructurales, funcionales y pedagógicos. Estas clasificaciones posibilitan una mejor comprensión de la lógica interna de las prácticas motrices, facilitando la planificación y el diseño de tareas didácticas adaptadas a los objetivos formativos. Veamos algunas de las clasificaciones más conocidas.

MODELO ESTRUCTURAL-SISTÉMICO DE PARLEBAS

Pierre Parlebas (1981) propuso un modelo de análisis basado en la noción de incertidumbre motriz, derivada de tres fuentes principales: el medio físico, los compañeros y los adversarios. Según la presencia o ausencia de estas incertidumbres, se generan ocho categorías praxiológicas de situaciones motrices. Esta taxonomía distingue deportes y juegos en función de su estructura de interacción y permite identificar la lógica interna compartida por múltiples actividades (Parlebas, 2001).

Las categorías resultantes reflejan combinaciones de interacción con el entorno (I), con compañeros (C) y con adversarios (A). Por ejemplo:

- Actividades sin interacción con otros ni con el medio (ej., lanzamiento de precisión).
- Deporte cooperativo sin adversarios (ej., gimnasia rítmica grupal).
- Deportes de cooperación-oposición (ej., fútbol, baloncesto, balonmano, waterpolo...).

Tabla 1

Categorías y ejemplos del modelo de Parlebas

Categoría	Ejemplos de situaciones lúdicas	Ejemplos de deportes
$\hat{C} \bar{A} \bar{I}$	El juego de la rana (lanzar una moneda a la boca de una figura)	100 m lisos (atletismo)
$\hat{C} \bar{A} I$	Jugar a deslizarse con una tabla en el agua, sin reglas	Competición de surf
$C \bar{A} \bar{I}$	Rodar como troncos sobre una colchoneta con un compañero	Gimnasia rítmica por equipos
$C \bar{A} I$	Mantener el equilibrio sobre una colchoneta enrollada en pareja	Rafting
$\hat{C} A \bar{I}$	Pulso gitano	Esgrima

Categoría	Ejemplos de situaciones lúdicas	Ejemplos de deportes
Ĉ A I	Dar zambullidas a otro que intenta evitarlas	Motocross
C A Ī	Juegos de cooperación-oposición (brilé, moros y cristianos...)	Baloncesto, fútbol sala
C A I	Persecución por bandos en el mar	Regatas con tripulación

Es importante diferenciar dos dimensiones en los de análisis de los deportes. Por un lado, *la interacción con el adversario* puede ser directa, cuando existe comunicación directa (por ejemplo, en judo, bádminton, fútbol, tenis, etc.), o indirecta, cuando la confrontación no influye en el desarrollo de la práctica deportiva concreta (como en una carrera de 100 metros en atletismo/natación que cada uno corre por su calle, o en escalada deportiva, en la prueba de velocidad, cada participante va por separado). Por otro lado, *el medio de práctica* puede ser estable, si las condiciones del espacio permanecen constantes durante el juego (como una pista de pádel con paredes fijas), o inestable, cuando el entorno cambia o es imprevisible (por ejemplo, en el surf, con la variedad de olas, fuerza, tamaño, etc., o en remo en aguas con corriente).

CLASIFICACIÓN POR ESTRUCTURA Y PARTICIPACIÓN

Las clasificaciones más específicas han sido desarrolladas para complementar el modelo general de Parlebas. Entre ellas tenemos la clasificación de Hernández Moreno (1994) quien integró el tipo de espacio y la forma de participación como criterios para sistematizar las actividades, facilitando su uso didáctico.

Tipo de espacio

- Espacio común: todos los participantes comparten el mismo espacio de juego (ej. baloncesto, fútbol).
- Espacio separado: cada participante o equipo dispone de su propio espacio (ej. atletismo, natación)

Forma de participación

- Simultánea: los actores intervienen al mismo tiempo (ej. regatas, voleibol).
- Alternativa: la acción motriz se sucede de forma turnada (ej. tenis, bádminton)

La clasificación de Hernández Moreno (1994) es interesante porque complementa el modelo de Parlebas con criterios claros como el tipo de espacio y la forma de participación. Estos permiten organizar y sistematizar las actividades motrices de forma objetiva. Su aplicabilidad didáctica facilita la planificación docente. Además, ayuda a comprender mejor las exigencias internas de cada actividad.

CLASIFICACIÓN DE LOS DEPORTES DE PELOTA

De acuerdo con Almond (1986), los deportes que utilizan un móvil pueden clasificarse en función de sus principios tácticos. Esta clasificación permite comprender mejor las dinámicas del juego, así como las habilidades técnicas y estratégicas que requieren los participantes. Almond propone *cuatro* categorías principales:

1. **Deportes de Blanco y Diana:** En estos deportes, el objetivo principal es lanzar, deslizar o golpear un implemento móvil con precisión hacia un blanco fijo o una diana. Ejemplos como los dardos, los bolos, el golf y el curling. La destreza técnica y el control del implemento son fundamentales en esta categoría.
2. **Deportes de Bate y Campo:** Se caracterizan por la alternancia entre un equipo que ataca, golpeando un implemento (como una pelota) con un bate, y otro que defiende el campo de juego. El béisbol es uno de los ejemplos más representativos. La coordinación, la estrategia de posicionamiento y la velocidad de reacción son elementos clave en estos deportes.
3. **Deportes de Cancha Dividida:** En esta categoría, los oponentes se enfrentan en un espacio separado por una red o línea divisoria, como ocurre en el voleibol o el tenis. Los jugadores deben enviar el implemento móvil al campo contrario, buscando dificultar la devolución por parte del rival. La precisión, el posicionamiento y la anticipación táctica son fundamentales.
4. **Deportes de Invasión:** En estos deportes, los equipos compiten por invadir el territorio del oponente con el fin de anotar puntos, generalmente introduciendo el implemento móvil en una portería o canasta. El fútbol y el baloncesto son ejemplos típicos, también podría ser el waterpolo, el ultimate, balonmano, etc. Estos deportes requieren una fuerte cooperación entre jugadores, así como habilidades de pase, desplazamiento y defensa.

ACTUALIZACIÓN

Esta clasificación de Almond resulta útil para el análisis pedagógico y didáctico de la enseñanza deportiva, ya que permite estructurar el aprendizaje de habilidades según los principios comunes a cada grupo de deportes. Sin embargo, el panorama actual del deporte ha cambiado: hoy existen muchas actividades físicas que no encajan fácilmente en estas categorías, como el *parkour*, el *skateboarding*, las carreras de obstáculos o el *crossfit*.

Para responder a esta transformación, O'Connor, Alfrey y Penney (2024) proponen una clasificación más amplia y flexible. Esta nueva propuesta se basa no solo en las reglas o espacios, sino también en las experiencias motrices y formas de participación que ofrece cada actividad (tabla 2).

La idea central es que las nuevas formas deportivas deben reconocerse y valorarse en la enseñanza, ya que también promueven habilidades físicas, toma de decisiones, colaboración y expresión personal.

Tabla 2

Clasificación actualizada de deportes según O'Connor et al. (2024)

Categoría	Descripción	Ejemplos
Invasión	Equipos compiten por ocupar espacio y anotar en territorio contrario.	Fútbol, baloncesto, balonmano
Cancha dividida	Rivales separados por una red o línea, intentan devolver un móvil.	Voleibol, tenis, bádminton
Bate y campo	Un equipo lanza/golpea y el otro recoge/defiende; alternancia de roles.	Béisbol, sóftbol, cricket
Blanco/diana	Precisión al lanzar o dirigir un móvil hacia un objetivo.	Golf, bolos, tiro con arco
Recorrido (journey)	Desplazamiento por un entorno o circuito; énfasis en el trayecto.	Senderismo, ciclismo de ruta
Circuito (lap)	Se repite una secuencia en un recorrido o circuito cerrado.	Carreras, natación, triatlón
De acción rápida (rush/action)	Actividades con velocidad, agilidad y toma de decisiones bajo presión.	Crossfit, deportes extremos
Acrobáticos/trucos	Dominio técnico y expresión mediante movimientos complejos o creativos.	Skateboarding, parkour, gimnasia
Rítmicos/estéticos	Enfocados en la expresión corporal, el ritmo o la estética del movimiento	Danza, gimnasia rítmica, patinaje

Esta clasificación permite a los docentes reconocer y valorar nuevas formas de práctica física que se acercan más a los intereses y realidades del alumnado actual. Además, facilita el diseño de propuestas didácticas más diversas e inclusivas, incorporando una mayor variedad de estilos de movimiento. Asimismo, posibilita la ampliación de los criterios de evaluación, integrando no solo aspectos técnicos, sino también dimensiones expresivas y afectivas. En conjunto, esta perspectiva favorece una educación física más contextualizada, actual y significativa para los estudiantes.

CLASIFICACIÓN SEGÚN EL OBJETIVO MOTOR PRIORITARIO

El Grupo de investigaciones Praxiológicas (GEIP, 1999) de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria propuso una clasificación de las actividades motrices centrada en el objetivo motor prioritario (figura 1), es decir, el propósito fundamental que guía la acción del practicante. Esta propuesta distingue *cinco* grandes categorías: 1) situar el móvil o evitarlo, como en los deportes de reenvío; 2) superar distancias, ya sean espaciales o temporales, como en el atletismo o la natación; 3) reproducir modelos motrices, presentes en actividades como la gimnasia o la danza; 4) combatir cuerpo a cuerpo, como los deportes de lucha; y 5) actividades interoceptivas, que priorizan la percepción interna del cuerpo, como el yoga. Esta clasificación permite analizar las prácticas motrices desde una perspectiva funcional y pedagógica.

Figura 1

Clasificación de las situaciones lúdica-deportivas (GEIP, 1999)



La clasificación del Grupo GEIP según el objetivo motor prioritario ofrece importantes ventajas pedagógicas, ya que permite seleccionar actividades en función del propósito de la acción, siguiendo su lógica interna, facilitando una enseñanza más intencionada y significativa. Al centrarse en el sentido funcional del movimiento, favorece la comprensión de las acciones motrices y su transferencia a situaciones similares. Además, contribuye a una planificación equilibrada al integrar diversas formas de desarrollo corporal, desde lo competitivo hasta lo expresivo o introspectivo. Esta perspectiva

también posibilita la adaptación de contenidos a las características e intereses del alumnado, promoviendo una enseñanza más inclusiva. Finalmente, amplía la visión pedagógica al incorporar prácticas motrices no tradicionales, enriqueciendo la formación integral del estudiante.

ACTUALIZACIÓN. ¡NOVEDAD!

A lo largo del tiempo, esta taxonomía ha experimentado diversas revisiones y ajustes con el fin de reflejar mejor la complejidad de las prácticas motrices. Actualmente, incluso la Sociedad Internacional de Sportica mantiene un espacio de debate abierto sobre sus postulados y actualizaciones ([enlace1](#)) ([enlace2](#)). En 2023, dicha organización publicó un documento divulgativo acerca de los objetivos motores, incorporando los avances más recientes en investigación y pedagogía. La última clasificación constaría de 9 categorías:

1. SUPERAR ESPACIOS MOTORES

1.1. *Trasladarme hasta un lugar-meta* (y/o impedírselo a los adversarios). Por ejemplo, ciclismo en velódromo, motociclismo...

1.2. *Hacer llegar el móvil a un lugar-meta o a una diana* (y/o impedírselo a los adversarios). Por ejemplo: fútbol, baloncesto, tenis, frontón, golf, dardos, billar, petanca, lanzamientos en atletismo...

1.3. *Dominar en las distancias interpersonales* (y/o impedírselo a los adversarios). Golpear (boxeo, esgrima). Inmovilizar (Judo, lucha libre). Derribar (Lucha Canaria). Excluir (Sumo).

1.4. *Dominar en las distancias móvil-participantes* (y/o impedírselo a los adversarios). Lanzar un móvil contra adversarios (brilé/dodgeball).

2. OBTENER FORMAS MOTRICES

2.1. Reproducir/crear gestualidades motrices con mi cuerpo. Realizar acrobacias, mímicas, coreografías...

2.2. Reproducir/crear figuras motrices con objetos. Malabares, gimnasia rítmica, surf...

3. REGULAR LOS COMPONENTES MOTORES DE MI CUERPO

3.1. Activar/inhibir los componentes energéticos de mi cuerpo. Por ejemplo, aeróbico, relajación...

3.2. Activar/inhibir los componentes sensoriales de mi cuerpo. Por ejemplo, juegos de reconocimiento (auditivo, tátil) ...

3.3. Activar/inhibir los componentes mecánicos de mi cuerpo. Por ejemplo, Crossfit, Yoga, estiramientos...

Para ampliar esta información se puede consultar el documento en este [enlace2](#). Esta versión más reciente de la clasificación incluye nueve categorías que agrupan las actividades físicas según su propósito central de acción motriz. Esta ampliación

pretende abarcar una gama más amplia de prácticas deportivas y recreativas, desde modalidades tradicionales hasta disciplinas emergentes, garantizando así un marco más inclusivo y representativo de las tendencias actuales.

APLICACIONES DIDÁCTICAS

La categorización adecuada de las situaciones motrices constituye una herramienta pedagógica de gran valor en el ámbito de la Educación Física. Su aplicación favorece la comprensión de la lógica interna de cada deporte, es decir, de las reglas, objetivos y relaciones que estructuran la acción motriz en cada contexto. Asimismo, permite diseñar tareas de aprendizaje que responden de manera coherente a las demandas específicas de cada modalidad, facilitando un proceso formativo más significativo. Otro de sus aportes clave es que posibilita una progresión didáctica ordenada y la transferencia de aprendizajes entre deportes que comparten estructuras similares, optimizando así el tiempo y la eficacia educativa. Además, estas clasificaciones contribuyen al desarrollo de la autonomía del alumnado, al proporcionarle marcos de referencia que le permiten comprender y reflexionar sobre su propia acción motriz. Desde una perspectiva curricular, estas herramientas permiten estructurar la programación de contenidos deportivos atendiendo a criterios de diversidad, equilibrio y transferibilidad, lo que potencia el aprovechamiento educativo de las prácticas físico-deportivas.

REFERENCIAS

- Almond, L. (1986). Reflecting on themes: A games classification. In R. Thorpe, D. Bunker & L. Almond: *Rethinking games teaching. Depart-ment of Physical Education and Sport Science* (pp. 71-72). University of Technology: Loughborough
- Devís, J., & Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: La salud y los juegos modificados*. INDE.
- During, B. (1996). Hacia una ciencia de la acción motriz: fundamentos y perspectivas. *Praxiología Motriz: Revista científica de las actividades físicas, los juegos y los deportes*, (o), 5-14.
- GEIP (Grupo de Estudios e Investigaciones Praxiológicas). (1999). ¿Taxonomía de las actividades o de las situaciones motrices? *Lecturas Educación Física y Deportes*, (13).
- Hernández Moreno, J. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. INDE.
- O'Connor, J., Alfrey, L., & Penney, D. (2024). *Rethinking the classification of games and sports in physical education: a response to changes in sport and participation*. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 29(3), 315-328. <https://doi.org/10.1080/17408989.2022.2061938>
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. INSEP.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.