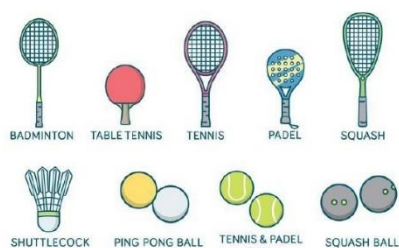


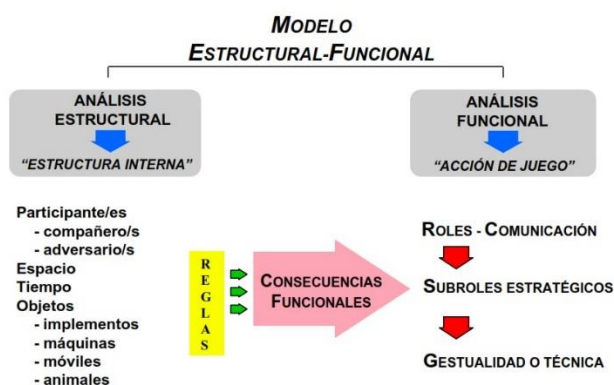
# DEPORTES SOCIOMOTORES I

Fundamentos de los deportes de reenvío y oposición



## Tema 2

### Análisis estructural-funcional de los deportes



Abraham García Fariña

Profesor

Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

## Introducción

El análisis de la acción motriz en el deporte requiere identificar y estudiar los rasgos estructurales que configuran su lógica interna. Estos elementos permiten comprender el desarrollo del juego, sus implicaciones estratégicas y técnicas, y fundamentan tanto su enseñanza como su investigación y entrenamiento.

Desde la Praxiología Motriz se han propuesto diversos modelos para abordar este análisis. Destacan el modelo estructural-sistémico de Parlebas, el modelo funcional de Hernández Moreno y el modelo estructural-funcional de Navarro y Jiménez. Todos ellos contribuyen a una interpretación integral de las situaciones motrices. Veamos con detalle cada uno de ellos.

### MODELO ESTRUCTURAL-SISTÉMICO DE PARLEBAS

Pierre Parlebas (1981, 2001) propuso un enfoque praxiológico del deporte que parte del estudio de la lógica interna de las situaciones motrices. Para ello, identificó siete universales ludomotores, es decir, estructuras constantes que pueden encontrarse en todas las prácticas motrices organizadas como juegos o deportes. Estos universales permiten analizar el comportamiento motriz desde una perspectiva sistémica, y son fundamentales para comprender la organización y el funcionamiento de cualquier situación lúdica o deportiva. A continuación (tabla 1), se describen los siete universales ludomotores:

**Tabla 1**

*Universales ludomotores de Parlebas*

UNIVERSALES LUDOMOTORES		
Universal	Definición	Observaciones
<b>Red de comunicaciones motrices</b>	Define el conjunto de interacciones permitidas entre los participantes en función de las reglas del juego	Puede incluir: +Comunicación cooperativa (entre compañeros) +Comunicación opositora (con adversarios) +Comunicación mixta (cooperación-oposición)  Determina si el juego es psicomotor (sin interacción) o sociomotor (con interacción).
<b>Red de interacción de marca</b>	Establece cómo se obtiene la puntuación o resultado del juego. Es decir, define el <i>criterio de éxito</i> :	Por marcación de goles, puntos o tiempos +Por eliminación del adversario +Por acumulación de logros  Esta red indica si el juego tiene resultado cuantificable y cómo se estructura la competencia.

<b>Sistema de puntuación</b>	Es la forma en que se registran y valoran los logros obtenidos en función del tanteo.	Puede ser: +Continuo (puntuación acumulativa) +Discreto (por rondas o intentos) +Alternativo (turnos por equipos o jugadores)
<b>Código gestémico</b>	Abarca los gestos técnicos y motores específicos requeridos por el juego o deporte, incluidos aquellos que tienen valor reglas	Está ligado a la ejecución física de la acción: +Señales cuando se antes o durante una acción con significado estratégico +Golpes, desplazamientos, fintas  Este código es esencial para el rendimiento técnico.
<b>Código praxémico</b>	Se refiere a los actos motrices con valor táctico y simbólico, es decir, a aquellas acciones que comunican intenciones dentro del juego.	+Fingir un pase (finta) +Atraer al rival a una zona vacía  Los praxemas no siempre están reglados, pero son reconocidos por los jugadores como estrategias válidas.
<b>Red de roles sociomotores</b>	Define las funciones sociales que puede asumir un participante según su posición o misión en el juego	Portero, delantero, defensa Atacante, defensor, árbitro  Cada rol establece responsabilidades, limitaciones y objetivos.
<b>Red de subroles sociomotores</b>	Son las variaciones situacionales de los roles generales, es decir, los comportamientos que adopta el jugador dentro de un rol según las circunstancias del juego.	Por ejemplo: +El portero que organiza la defensa +El atacante que se repliega a defender  Este nivel de análisis permite estudiar la riqueza estratégica del juego.

La propuesta de Pierre Parlebas resulta especialmente interesante porque ofrece un marco de análisis riguroso y sistemático para comprender la complejidad de las prácticas motrices. A través de los universales ludomotores, se revela la estructura interna de cualquier situación de juego o deporte, permitiendo no solo describir sus componentes, sino también interpretar las relaciones que se establecen entre los participantes, las reglas, los gestos técnicos y las dinámicas tácticas. Este enfoque praxiológico no solo enriquece el conocimiento teórico, sino que también aporta herramientas útiles para la planificación didáctica, la evaluación y la reflexión pedagógica en el ámbito de la Educación Física. Al centrarse en la lógica interna del juego, esta perspectiva sitúa el movimiento como objeto de estudio central y dota a la enseñanza deportiva de una base científica y educativa sólida.

## MODELO FUNCIONAL DE ANÁLISIS DE LA ACCIÓN DE JUEGO

Hernández Moreno (1994) propone un enfoque basado en la descripción funcional del juego a partir de parámetros como el espacio, el tiempo, la técnica, la comunicación motriz, la estrategia motriz y las reglas.

El modelo funcional propuesto por José Hernández Moreno se centra en el estudio del deporte desde una perspectiva dinámica y contextualizada, considerando el comportamiento del jugador dentro del marco específico del juego. Frente al enfoque estructural, que prioriza los elementos constitutivos del deporte, el enfoque funcional se interesa por cómo esos elementos condicionan y orientan la acción del jugador.

Este modelo identifica los componentes fundamentales de la lógica interna del juego que configuran el entorno funcional donde se desarrollan las conductas motrices. La combinación de estos factores define la situación de juego, los posibles roles a desempeñar y la toma de decisiones del deportista. A continuación, se detallan los principales *parámetros funcionales* del modelo:

**Tabla 2**

*Parámetros funcionales de Hernández Moreno*

PARÁMETROS FUNCIONALES		
Parámetro	Definición	Tipos y ejemplos
<b>El espacio</b>	Es el lugar donde se desarrolla la acción motriz, regulado por normas y características físicas.	<p>+<i>Espacio delimitado</i>: cerrado, reglado y con dimensiones fijas (ej. pista de baloncesto).</p> <p>+<i>Espacio variable</i>: puede adaptarse en función del tipo de práctica o el entorno natural (ej. campo abierto, playa).</p> <p>La comprensión y utilización táctica del espacio es clave para el desarrollo de estrategias ofensivas y defensivas (ej. ocupación de espacios libres, amplitud, profundidad, concentración).</p>
<b>El tiempo</b>	Hace referencia tanto a las limitaciones externas impuestas por las reglas como a la organización interna de la acción	<p>+<i>Tiempo externo</i>: duración total del juego, tiempos parciales, cronometraje, tiempos muertos.</p> <p>+<i>Tiempo interno</i>: ritmo individual de acción, sincronización colectiva, velocidad de ejecución, secuencia de acciones.</p> <p>La gestión temporal influye directamente en la toma de decisiones, la fatiga, la presión situacional y la eficacia táctica.</p>
<b>La técnica</b>	Incluye el conjunto de gestos motores codificados y reglamentados que permiten intervenir en el juego de forma eficaz	<p>Esta técnica está condicionada por:</p> <p>+El objetivo motor (ej., lanzar, interceptar, conservar el móvil).</p> <p>Las características del implemento o móvil.</p> <p>Las condiciones del entorno (superficie, oposición, espacio disponible).</p>

		La técnica no se concibe como un fin en sí misma, sino como un medio para resolver problemas motrices en un contexto estratégico.
<b>La comunicación motriz</b>	Elemento central en los deportes sociomotores. Incluye todas las interacciones motrices que tienen lugar entre jugadores	<ul style="list-style-type: none"> <li>+<i>Cooperación</i> (pases, apoyo, coberturas).</li> <li>+<i>Oposición</i> (intercepción, marcaje, bloqueo).</li> <li>+<i>Comunicación simbólica o indirecta</i> (fintas, engaños, movimientos tácticos).</li> </ul> <p>La acción motriz se convierte en lenguaje a través de esta comunicación, permitiendo el ajuste y la coordinación táctica entre jugadores.</p>
<b>La estrategia motriz</b>	Hace referencia a la organización de la acción motriz en función de los roles asumidos, los objetivos del juego y la dinámica del equipo	<ul style="list-style-type: none"> <li>+<i>Roles estratégicos</i> generales (atacante, defensor, organizador, finalizador).</li> <li>+<i>Subroles</i> que varían según la situación (ayuda defensiva, presión, cobertura).</li> <li>+<i>Toma de decisiones</i> basada en percepciones, anticipaciones y conocimientos previos.</li> </ul> <p>Esta estrategia se manifiesta en la capacidad del jugador para adaptarse, colaborar, resolver y optimizar su rendimiento en un entorno cambiante.</p>
<b>Las reglas</b>	Son el marco regulador del juego.	<p>Se definen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+<i>Las condiciones de participación</i> (quién, cómo, cuándo).</li> <li>+<i>La legitimidad de las acciones motrices</i>.</li> <li>+<i>El sistema de puntuación, penalización y validación de resultados</i>.</li> </ul> <p>Las reglas condicionan tanto la estructura del juego como las posibles conductas motrices. Además, introducen un componente cultural y normativo que distingue al deporte de otras formas de juego libre.</p>

Este enfoque funcional posee una elevada aplicabilidad pedagógica, ya que permite al docente o entrenador analizar y diseñar situaciones de aprendizaje que respondan de manera específica a las exigencias reales del juego, a las capacidades individuales y colectivas del alumnado, y a la necesidad de establecer una progresión didáctica que transite desde formas simples hacia situaciones más complejas. Asimismo, este modelo favorece una enseñanza centrada en la comprensión táctica, promoviendo una participación más reflexiva por parte del estudiante y facilitando la transferencia del conocimiento entre deportes que comparten estructuras motrices similares.

### Comparativa del modelo de Parlebas con el de Hernández Moreno

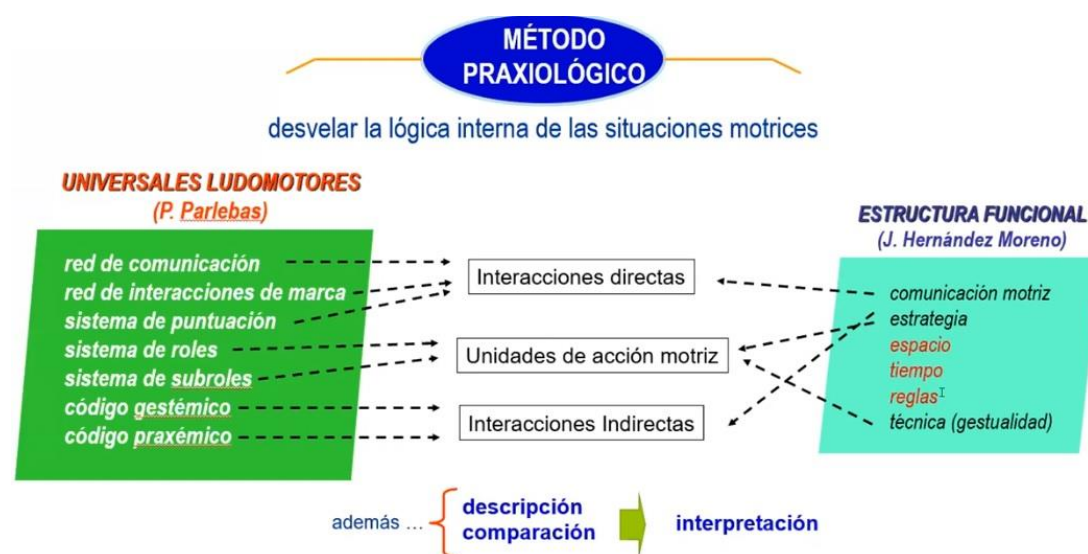
Ambos modelos (figura 1) comparten una base común al partir del estudio de la lógica interna de la acción motriz, centrándose en las características estructurales que definen cada situación, como el espacio, el tiempo, la interacción o las reglas. Adoptan una perspectiva sistemática y categorial, ya que buscan organizar y clasificar las prácticas motrices mediante criterios objetivos y estables, lo que permite su análisis desde una

mirada pedagógica y científica. Además, presentan una clara aplicación en el ámbito educativo, facilitando la estructuración de las situaciones de enseñanza, el diseño de progresiones didácticas y la comprensión de las demandas motrices de las actividades físicas.

Las principales diferencias entre el modelo sistémico-funcional de Parlebas y el modelo funcional de Hernández Moreno radican en su enfoque, profundidad y finalidad. El modelo de Parlebas se centra en un análisis estructural complejo de la situación motriz, considerando variables como la interacción, los roles, la comunicación o los sistemas de puntuación, lo que le confiere un carácter más teórico, sistémico y aplicable incluso desde una perspectiva matemática. En cambio, el modelo de Hernández Moreno utiliza criterios más operativos y observables, como el tipo de espacio (común o separado) y la forma de participación (simultánea o alternativa), lo que lo hace especialmente útil para la organización didáctica y curricular. Así, mientras Parlebas propone una herramienta profunda de análisis praxiológico, Hernández Moreno ofrece un marco funcional y accesible para la clasificación de actividades físicas en contextos educativos.

**Figura 1**

*Comparativa del modelo de Parlebas con el de Hernández Moreno*



Por tanto, ambos modelos comparten el interés por descomponer y entender la estructura de las prácticas motrices, aunque lo hacen desde diferentes niveles de profundidad. Parlebas ofrece un marco más completo y complejo, orientado a un análisis sistémico de todas las variables internas del juego. Por su parte, Hernández Moreno propone un modelo más funcional y didáctico, centrado en aspectos concretos que favorecen la organización de contenidos en la enseñanza. Su combinación puede enriquecer tanto la teoría como la práctica de la Educación Física.

## MODELO ESTRUCTURAL-FUNCIONAL

El modelo estructural-funcional (figura 2) propuesto por Vicente Navarro y Francisco Jiménez, profesores de la Universidad de La Laguna, en la década de 1990, surge como una propuesta integradora que articula los elementos estructurales del juego con su función dentro del comportamiento motriz estratégico del jugador.

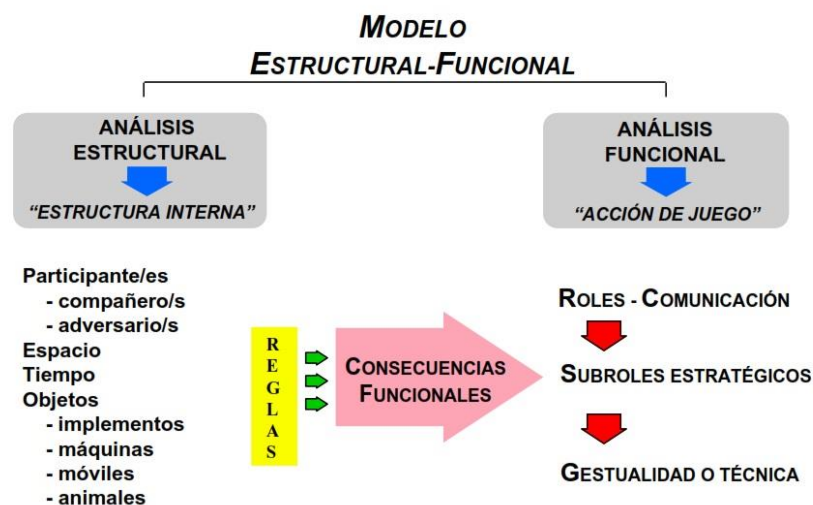
A diferencia del enfoque puramente estructural (centrado en lo que “es” el juego) y del funcional (centrado en lo que “hace” el jugador), esta propuesta busca comprender cómo la estructura del juego determina, posibilita o condiciona las funciones motrices que emergen en la dinámica de la acción.

Navarro y Jiménez (1998, 1999) parten de tres ideas clave:

1. *El juego deportivo es una situación motriz reglada y significativa*, en la que los participantes asumen roles estratégicos en función de los elementos estructurales definidos por el reglamento, el espacio, el móvil, el tiempo y la relación con otros jugadores.
2. *La estructura y la función están en continua interacción*. Es decir, el comportamiento del jugador no puede comprenderse sin analizar cómo la lógica interna del juego impone restricciones y ofrece posibilidades de acción.
3. *La acción de juego es la unidad mínima de análisis*, entendida como una unidad funcional que permite observar la toma de decisiones en un momento concreto bajo ciertas condiciones estructurales.

Figura 2

Modelo Estructural- Funcional (Navarro y Jiménez, 1999)



## ¿Cuáles son los componentes del modelo estructural-funcional?

El modelo se basa en un análisis relacional entre los elementos estructurales del juego (condiciones) y los comportamientos funcionales del jugador (respuestas adaptativas y estratégicas). Estos componentes se organizan en tres niveles:

### a) Condiciones estructurales de la situación motriz

Estas son las variables que delimitan la lógica interna del juego:

- Presencia de compañeros y adversarios (interacción social motriz).
- Espacio de juego (dimensiones, zonas, restricciones).
- Objeto móvil (presencia, tipo, uso permitido).
- Tiempo (cronometraje, posesión, secuencialidad).
- Reglamento (normas, puntuación, infracciones).

Estas condiciones no son neutrales: generan situaciones de incertidumbre motriz que obligan a los jugadores a resolver problemas con distintos grados de complejidad táctica.

### b) Condiciones funcionales del jugador

Frente a estas condiciones, el jugador desarrolla funciones específicas orientadas a resolver las demandas del juego. Las principales funciones motrices identificadas por Navarro y Jiménez incluyen:

- Anticipación y percepción del entorno.
- Decisión táctica (selección de la mejor opción).
- Ejecución técnica adecuada a la situación.
- Interacción y adaptación a las respuestas del adversario y del compañero.

Estas funciones se manifiestan en forma de acciones de juego observables, que pueden clasificarse en roles y subroles estratégicos.

### c) Unidad funcional: la acción de juego

La acción de juego es la unidad operativa en la que se concreta la relación entre estructura y función. Cada acción:

- Tiene una intención estratégica (marcar, conservar, interceptar, engañar).
- Se produce en unas condiciones estructurales determinadas.
- Involucra una toma de decisión táctica.
- Requiere una ejecución técnica coherente.



El análisis de la acción de juego permite estudiar la eficacia del comportamiento, el grado de adaptación al entorno y la progresión en el aprendizaje táctico.

### ¿Cómo sería un ejemplo de reenvío y oposición?

En bádminton, el modelo estructural-funcional permite analizar la conducta motriz del jugador considerando simultáneamente las condiciones del juego y la función estratégica de sus decisiones.

- **Condiciones estructurales:** cancha dividida por una red, implemento raqueta o pala, móvil en el aire (volante), oponente en posición defensiva, intercambio rápido y límite de espacio/tiempo para ejecutar la acción.
- **Condiciones funcionales:** jugador atacante que decide entre realizar un golpe ofensivo (smash), un golpe defensivo (*clear*) o un golpe técnico (amortiguado) según la ubicación del rival y la trayectoria del volante. Jugador defensor intenta cubrir la zona central de la pista.
- **Acción de juego:** ejecutar un amague de smash y luego realizar un *drop shot* (golpe corto) para descolocar al oponente y ganar ventaja posicional.

Este modelo permite comprender no solo qué hace el jugador, sino también por qué toma esa decisión, qué función cumple su acción dentro del desarrollo táctico del juego y bajo qué condiciones estructurales específicas la ejecuta. Así, se favorece una visión integrada de la lógica del deporte y la toma de decisiones motriz

En judo, el modelo estructural-funcional permite analizar la acción motriz del judoca como resultado de una interacción constante entre las condiciones estructurales del combate y las decisiones estratégicas que debe tomar el deportista.

- **Condiciones estructurales:** espacio compartido y delimitado (tatami), contacto directo con el oponente, límite temporal, reglamento que determina técnicas válidas y puntuaciones, y constante inestabilidad corporal.
- **Condiciones funcionales:** atacante decide entre atacar, defender o contraatacar en función de la postura del rival, su desequilibrio y el momento del combate. Defensor intenta bloquear los ataques.
- **Acción de juego:** ejecutar una finta de proyección hacia adelante (por ejemplo, *ippon seoi nage*) para provocar una reacción defensiva del oponente, y aprovechar esa respuesta para cambiar rápidamente a una técnica de barrido (como *o-soto-gari*).

Este modelo permite comprender la acción del judoca no solo desde lo que hace, sino desde el sentido funcional de esa acción, las condiciones estructurales que la posibilitan o limitan, y su papel dentro del desarrollo estratégico del combate. Así, se promueve un análisis integral del comportamiento motriz en contextos reales y situados.

## Aplicaciones didácticas

El modelo estructural-funcional resulta especialmente interesante en contextos educativos y de formación deportiva porque permite comprender el juego desde sus fundamentos internos, articulando la estructura del reglamento con las funciones estratégicas que emergen en la acción. Esta perspectiva facilita el diseño de tareas de enseñanza contextualizadas, funcionales y transferibles, ajustadas a las condiciones reales de juego. Además, promueve una enseñanza centrada en la toma de decisiones y en la lectura táctica del entorno, favoreciendo así un aprendizaje más significativo. Asimismo, este enfoque posibilita una evaluación cualitativa del comportamiento estratégico del alumnado, atendiendo no solo al resultado de la acción, sino al proceso y a la lógica que lo sustenta.

## Elementos estructurales y funcionales del deporte

Siguiendo este modelo estructural y funcional, se detallan a continuación cada uno de los elementos.

**Tabla 3**

*Elementos estructurales y funcionales del modelo estructural-funcional*

<b>Elementos estructurales</b>	
“son aquellos componentes que configuran el marco en el que se desarrolla la acción de juego. Definen el contexto en el que se realizan las conductas motrices y están regulados por el reglamento de cada deporte”	
<b>Elemento</b>	<b>Definición</b>
<b>Espacio</b>	Se refiere al área en la que tiene lugar el juego. Puede ser delimitado (pista de tenis) o variable (medio natural). Condiciona la ocupación táctica, la percepción espacial y la interacción con otros jugadores.
<b>Tiempo</b>	Incluye tanto el tiempo reglamentado (duración del partido, ritmos de juego) como la gestión rítmica y secuencial de las acciones. Afecta la velocidad de ejecución y la toma de decisiones.
<b>Objetos extracorpóreos</b>	Son los elementos que el jugador utiliza o manipula durante el juego: móviles (balón), implementos (raqueta), artefactos (red), máquinas (bicicleta) o incluso animales (caballo).
<b>Reglamento</b>	Conjunto de normas que regulan la participación, las condiciones de victoria, los espacios válidos, las sanciones y la interacción entre jugadores.
<b>Elementos funcionales</b>	
“hacen referencia a los procesos que emergen durante la acción de juego como respuesta a las condiciones estructurales. Permiten analizar la estrategia, la adaptación y la interacción en el juego.”	
<b>Roles</b>	Es la función social y motriz que asume un participante en una situación de juego, definida por el reglamento y la lógica interna de la actividad. En deportes de raqueta estaría el rol de atacante y el de defensor

<b>Subroles</b>	Es la variación situacional y estratégica que adopta un jugador dentro de su rol, en función de las circunstancias del juego y de sus objetivos táctico. En bádminton. Como subrol de atacante, sería que busca un servicio bajo y corto para sorprender al rival, también que devuelve con drive profundo para presionar o que prioriza mantener el intercambio con un golpe de fondo más seguro
<b>Comunicación práctica</b>	Es la interacción motriz entre jugadores. Puede ser directa (cooperación y oposición) o indirecta (fintas, praxemas, señales tácticas). Es esencial para el desarrollo del juego colectivo.

## ¿algunos ejemplos?

A continuación, se puede observar en la tabla 4 algunos ejemplos de deportes en función de elementos estructurales o funcionales.

**Tabla 4**

*Ejemplos de elementos estructurales y funcionales en diferentes deportes*

Elementos	Ejemplos	Deportes
Espacio	Campo de 13,40 m x 6,10 m, dobles	Badminton
Tiempo	2 tiempos de 30 minutos; posesiones de 30 segundos	Balonmano
Objeto	Balón esférico, tamaño y peso reglado	Fútbol
Reglamento	Zona del portero restringida; pasos permitidos	Balonmano
Rol	Atacante/Defensor	Baloncesto, Badminton, Tenis...
Subrol	Sacar, posicionarse en zona centrada, presionar con golpes cerca de la red...	Bádminton, tenis
Comunicación práctica	Directa: Pase. Indirecta: finta	Voleibol

La tabla muestra cómo los elementos estructurales y funcionales se manifiestan de manera específica en distintos deportes, destacando su relevancia para el análisis y la enseñanza. Cada disciplina presenta configuraciones particulares de espacio, tiempo, objeto de juego, reglamento y formas de comunicación motriz, lo que condiciona las decisiones tácticas de los jugadores. Estos elementos, como el tamaño del campo en bádminton, las restricciones reglamentarias en balonmano o la comunicación práctica en voleibol, permiten comprender la lógica interna del juego y diseñar tareas didácticas más contextualizadas y ajustadas a las exigencias reales de cada deporte.

## Constantes estructurales y consecuencias funcionales

La Tabla 5 presenta las principales constantes estructurales que caracterizan la lógica interna de los deportes, es decir, aquellos elementos estables como el espacio, el tiempo,

el reglamento o el tipo de interacción, que determinan cómo se desarrolla la acción motriz. A partir de estas constantes, se derivan consecuencias funcionales que influyen directamente en la toma de decisiones del jugador, en la ejecución técnica y en la estrategia táctica que adopta durante el juego. Comprender esta relación entre estructura y función permite interpretar mejor el comportamiento del deportista y diseñar intervenciones pedagógicas más efectivas.

**Tabla 5**

*Constantes estructurales, descripción y consecuencias funcionales*

Constante estructural	Descripción	Consecuencias funcionales
Compañeros	Presencia de aliados en el juego, con quienes se coopera para lograr un objetivo común.	Apoyo, cobertura, cambios de rol, creación de líneas de pase, sincronización táctica.
Adversarios	Jugadores con quienes se establece una oposición directa o indirecta.	Marcaje, anticipación, presión, interceptación, reajuste defensivo.
Espacio	Entorno físico en el que se desarrolla la acción, regulado por dimensiones y zonas específicas.	Ocupación táctica, amplitud, profundidad, uso de espacios libres, alternancia de zonas.
Tiempo	Duración total del juego o de una acción, así como la gestión rítmica de las decisiones.	Urgencia en la acción, ritmo, pausas estratégicas, temporización, velocidad de respuesta.
Móvil	Objeto con el que se interactúa motrizmente (balón, disco, implemento, etc.).	Foco de atención, control, circulación, cambios de posesión, finalización del ataque.

*Nota.* Adaptado de Navarro & Jiménez (1999), quienes analizan cómo las constantes estructurales condicionan las decisiones motrices y estratégicas en los deportes colectivos.

### ¿Qué consideraciones pedagógicas debo tener en cuenta a la hora de enseñar?

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de los deportes, resulta fundamental comprender la lógica interna de cada disciplina para diseñar experiencias motrices realmente significativas. Enseñar deporte no debe reducirse a la mera instrucción técnica, sino que debe incorporar la lectura del juego, la toma de decisiones, la comunicación motriz y la adaptación táctica del alumnado. Desde los modelos estructural-funcional y praxiológico, se enfatiza la necesidad de situar al estudiante frente a problemas motores reales, promoviendo no solo la ejecución, sino también la comprensión y el análisis de las situaciones de juego. Esta orientación didáctica convierte el problema motor en el eje central del aprendizaje, generando reflexión, exploración y ajuste de las respuestas motrices.

Desde esta perspectiva, la enseñanza debe plantearse a través de tareas contextualizadas tácticamente, en las que el jugador asuma roles estratégicos y se relacione con los elementos estructurales del deporte: espacio, tiempo, móvil, interacción y reglamento.

Se recomienda aplicar una progresión desde situaciones globales y simplificadas, como los juegos modificados, hacia formas más específicas y regladas del deporte, favoreciendo así una transferencia táctica eficaz. Además, es imprescindible atender a criterios de significatividad y accesibilidad, adaptando las tareas al nivel del alumnado para garantizar una participación activa, comprensiva y con sentido. Por ejemplo, en la enseñanza inicial del bádminton, en lugar de enseñar directamente la técnica del *smash* o del *clear*, se puede plantear una situación como:

**"Juego a media pista en parejas, donde solo se puede anotar punto si se consigue mover al oponente lateralmente y luego realizar un golpe corto que caiga cerca de la red."**

Esta situación plantea un problema táctico realista al exigir al jugador que desplace al oponente y aproveche el espacio generado, lo que favorece la lectura del espacio y la trayectoria del móvil. Además, estimula la selección y ejecución de diferentes gestos técnicos en función de la intención táctica, promoviendo una toma de decisiones contextualizada. Al mismo tiempo, obliga al jugador a adaptarse constantemente a las respuestas del adversario, desarrollando así habilidades perceptivo-motrices esenciales para el juego real.

O en el caso de deportes de lucha, en lugar de centrarse solo en la ejecución técnica de una proyección, se puede plantear:

**"Situación de combate en pareja donde solo se puede intentar una proyección tras haber provocado el desequilibrio del oponente hacia atrás durante al menos tres segundos."**

Esta situación introduce un problema motor claro al requerir que el alumno genere y mantenga el desequilibrio del oponente, lo que desarrolla la lectura corporal y la sensibilidad respecto al centro de gravedad del rival. Además, estimula el uso estratégico de acciones previas, como tirones, empujes o desplazamientos, antes de ejecutar la técnica propiamente dicha. De este modo, se favorece la comprensión del momento oportuno para intervenir con eficacia, promoviendo una toma de decisiones ajustada a las condiciones reales del combate.

## DISEÑO DE SITUACIONES DE ENSEÑANZA DE DEPORTES

El diseño didáctico en deportes debe fundamentarse en la lógica interna del juego y en los principios de una enseñanza contextualizada, superando la simple repetición de tareas técnicas aisladas. Para lograr un aprendizaje significativo, es necesario crear situaciones motrices con un propósito claro, reglas definidas, roles específicos y posibilidades de adaptación. Estas tareas deben recrear las condiciones reales del juego, permitiendo que el alumnado se enfrente a problemas motrices relevantes y funcionales, donde la técnica se desarrolle al servicio de la toma de decisiones, la táctica y la comprensión del juego.

Un diseño eficaz de tareas incluye componentes clave que orientan tanto la planificación como la intervención docente. En primer lugar, el *objeto de enseñanza* delimita el contenido que se quiere abordar (principio táctico, técnica, roles, subroles, etc.), mientras que el *objetivo motor* concreta lo que el alumno debe lograr en acción

(conservar, recuperar, superar, crear...). Las *condiciones de realización* estructuran el espacio, el número de jugadores, el tipo de móvil o el tiempo disponible, configurando el entorno de juego. Además, deben establecerse *roles e interacciones* entre los participantes y las *reglas de acción* que orienten la dinámica motriz, facilitando una comunicación práxica coherente (Gréhaigne, 1996). Finalmente, es esencial definir *indicadores de evaluación* que permitan observar tanto aspectos técnicos como tácticos del aprendizaje, como la calidad de las decisiones, la eficacia de las acciones o la adecuación al contexto de juego.

## Ejemplos

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, observemos dos ejemplos prácticos, uno para tenis (tabla 6) y otro para lucha canaria (tabla 7).

**Tabla 6**

*Ejemplo de tarea para tenis*

<b>Tenis: Ataque y construcción del punto</b>	
<b>Finalidad:</b> Mejorar la toma de decisiones ofensivas y la precisión del golpe en situaciones de construcción de punto.	
<b>Componente</b>	<b>Descripción detallada</b>
<b>Objeto de enseñanza</b>	Desarrollar la capacidad de construir el punto a partir de golpes de fondo estratégicos.
<b>Objetivo</b>	Desplazar al oponente lateralmente y finalizar con un golpe ganador en espacio libre.
<b>Condiciones de realización</b>	Media pista de tenis, 1 vs 1, con saque cruzado obligatorio para iniciar el punto.
<b>Roles e interacciones</b>	Atacante: busca abrir espacios y finalizar el punto. Defensor: devolver el golpe intentando mantenerse en juego.
<b>Reglas de acción</b>	El punto solo es válido si el golpe final cae en el espacio libre creado tras el desplazamiento del rival.
<b>Variantes didácticas</b>	-Limitar a un máximo de 3 golpes por punto. -Añadir zonas de puntuación extra para bolas profundas. -Cambiar iniciador del punto tras 3 intentos.

**Tabla 7**

*Ejemplo de tarea para lucha canaria*

<b>Lucha Canaria: Desplazamiento y desequilibrio</b>	
<b>Finalidad:</b> Desarrollar la capacidad de provocar desequilibrio en el oponente y aprovecharlo para ejecutar una técnica de proyección.	
<b>Componente</b>	<b>Descripción detallada</b>

<b>Objeto de enseñanza</b>	Trabajar la sensibilidad corporal y la anticipación para generar desequilibrio.
<b>Objetivo</b>	Conseguir un derribo tras provocar inestabilidad en el adversario.
<b>Condiciones de realización</b>	Combate 1 vs 1 en tatami delimitado, con tiempo de 20 segundos por intento.
<b>Roles e interacciones</b>	Atacante: intenta generar el desequilibrio mediante empujes y tirones. Defensor: mantiene equilibrio y busca contraatacar.
<b>Reglas de acción</b>	Solo se considera punto si el derribo se produce tras un movimiento claro de desequilibrio previo.
<b>Variantes didácticas</b>	-Obligar a iniciar con un agarre concreto (ej. muslo interior). -Reducir el espacio para aumentar la presión. -Añadir la obligación de cambiar de dirección tras dos intentos.

## REFERENCIAS

- Bortolotti, A. (2017). The motor praxeology: Towards a new sport and physical activities epistemological vision. *Formazione & Insegnamento*, 14(3 Suppl.), 75–84. Retrieved from <https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/siref/article/view/2084>
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano*. Paidós.
- Famose, J. P. (1992). *Aprendizaje motor y dificultad de la tarea*. Paidotribo.
- Castarlenas, J., Durán, C., Lagardera, F., Lasiera, G., Lavega, P., Mateu, M., & Ruiz, P. (1993). Estudio praxiológico de las prácticas deportivas, expresivas, lúdico-recreativas y aprehensivas. *Apunts. Educación Física y Deportes*, (32), 27-36.
- Gréhaigne, J.F. (1996). Les règles d'action: Un support pour les apprentissages. *Éducation Physique et Sports*, (260), 35-36.
- Hernández Moreno, J. (2000). *La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica: Aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo*. INDE.
- Navarro, V., & Jiménez, F. (1998). Un modelo estructural-funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (I). *Educación Física: Renovar la teoría y la práctica*, (71), 5-13.
- Navarro, V., & Jiménez, F. (1999). Un modelo estructural-funcional para el estudio del comportamiento estratégico en los juegos deportivos (II). *Educación Física: Renovar la teoría y la práctica*, (73), 5-8.
- 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.