

Perspectiva teórica, para un juego deportivo: el PRELLBALL

María Soledad Tellechea

Universidad Nacional de La Plata

Sole.tellechea4@gmail.com

Resumen

El hecho de desconocer o restarle interés a los diferentes deportes alternativos o juegos motores no tradicionales, puede ser razón necesaria para que muchos docentes del campo de la Educación Física no contemplen en sus clases este tipo de prácticas corporales. Sin embargo, los juegos y deportes no convencionales, posibilitan nuevas experiencias motrices, lógicas estructurales diferentes, invitan a la participación, cooperación e inclusión.

El objetivo que pretende este artículo, es presentar al Prellball como juego deportivo (no convencional), brindando la posibilidad de analizar los componentes de su lógica interna a la luz de la praxiología motriz. De este modo, se desarrollarán elementos significativos que pueden ser tenidos en cuenta para la intervención docente.

Palabras clave: Juego deportivo-situación sociomotriz- universales ludomotores

Introducción

El siguiente trabajo presentará una situación motriz particular, que responde a la categoría de "juego deportivo tradicional" desarrollada por Parlebas P. en su Léxico de Praxiología Motriz (2001).

Dicho juego, poco tiene que ver con nuestras costumbres, pero es traído aquí como juego motor o deporte alternativo, intentando mostrar una opción diferente que revalorice el lugar de los juegos motores y donde podría considerárselo como

una propuesta válida en las clases de educación física. El juego deportivo del que se ha hablado es el Prellball, y el acercamiento a esta situación motriz no resulta azaroso, sino que surge de un trabajo realizado en el marco de un seminario del Profesorado de Educación Física de la Universidad de la Plata, donde se han llevado a cabo distintos torneos con alumnos de los primeros años de la carrera. En aquella oportunidad un grupo presentó esta práctica como un deporte alternativo, teniendo como rasgo distintivo un comportamiento motriz particular que debía ser asimilado y ponía en igual condiciones a todos los jugadores. Es por esta razón que se ha tenido en cuenta este juego deportivo, donde el aspecto técnico no tiene la relevancia que se encuentra en los deportes institucionalizados, pudiendo ser así una alternativa inclusiva y participativa dentro de las clases de Educación Física. El antecedente que sentó aquel primer acercamiento con esta práctica corporal, motivó a retomar la temática en la materia Seminario de Praxiología Motriz y Educación Física, como producción monográfica de acreditación de dicho seminario.

A lo largo del desarrollo del trabajo, se compartirá una breve reseña del surgimiento del Prellball y la reglamentación que lo rige. Luego, se podrán identificar algunos de los universales ludomotores que conforman su lógica interna: la red de comunicación motriz, el código semiotor, y la red de cambio de roles y subroles sociomotores.

Reseña histórica

El Prellball es un juego de tradición alemana que ha tomado relevancia a nivel cultural en dicho país, junto con otros juegos deportivos. En la segunda mitad del siglo XIX, surge la gimnasia en las escuelas como una asignatura escolar obligatoria establecida y con ella un enorme conjunto de juegos que aún hoy siguen vigentes. En este caso, los orígenes del Prellball no se han documentado con precisión, pero sí se tiene certeza que surgió como una alternativa de disfrute y distensión luego de las clases de gimnasia. A partir del año 1936 comenzó a

jugarse como práctica en sí misma, donde fueron desarrollándose el conjunto de reglas que luego, en 1945 terminarían siendo las oficiales del juego. Desde entonces el Prellball se convirtió en un juego con carácter competitivo, regulado por la Federación de Gimnasia Alemana (Deutscher Turner-Bund o DTB).

La reglamentación específica en aquél país, permitió el desarrollo de enfrentamientos de índole local y nacional -aunque éstos no sean de carácter internacional- que han posibilitado que sus jugadores sean profesionales haciendo que la competencia llegue a altos niveles técnico-tácticos.

Como se ha mencionado anteriormente -en el caso de Argentina- el Prellball no posee la relevancia cultural que sí tiene en la sociedad alemana, y resulta más acertado presentarlo aquí bajo la nómina de deporte alternativo o juego motor. Es por esta razón que implica un desafío contemplarlo desde la praxiología motriz, no sólo por su novedad, sino también ante el intento de rescatar una práctica alternativa que enriquezca la tarea docente, permitiendo brindar a los alumnos nuevas experiencias corporales.

El Prellball y los universales ludomotores.

La praxiología motriz distingue aquel elemento que encuentra común en todos los tiempos y presente entre todas las actividades físicas y deportivas: la conducta motriz, y por consiguiente, la acción motriz como su objeto de estudio. Como lo describe Pierre Parlebas en “Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz” (2001), entendemos por *conducta motriz* a la organización significativa del comportamiento motor, es decir, la organización de las acciones y reacciones de una persona que actúa. Visto de este modo, se contempla la conducta motriz desde una totalidad, ya que no solo son relevantes los comportamientos motrices observables de una persona, sino también, el acento puesto en la intención, deseo, motivación, frustración, etc. Por otro lado, la *acción motriz* será el proceso en el cual se realicen las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz, en este caso el Prellball. En el desarrollo del juego podrá

observarse la presencia de interacciones motrices, característica del juego sociomotor, donde se manifiesta la comunicación motriz de tipo cooperativa y/o una contracomunicación¹ con finalidad antagónica.

Ahora bien, tomando la definición que Parlebas, P. utiliza para definir la lógica interna, estaríamos hablando de “el sistema de rasgos pertinentes de una situación motriz y de las consecuencias que entraña para la realización de la acción motriz correspondiente” (Parlebas, 2001:302). Dichos rasgos, dependen sobre todo de las normas del código de juego al cual pertenecen, que provocan comportamientos corporales específicos y que los distinguen de otras situaciones motrices. Si bien podría decirse que son características propias, la praxiología motriz permite identificar en la estructura de todos los juegos y deportes aquellos universales ludomotores, o “modelos operativos que representan las estructuras básicas del funcionamiento de todo juego deportivo y que contienen su lógica interna” (Parlebas, P. 2001:463).

Desarrollo del juego.

Como se ha mencionado anteriormente, es un juego deportivo de cooperación/oposición, con cancha dividida que se desarrolla en un área delimitada (8 x 16 metros de extensión). La división de ambos lados está dada por una faja de 5 cm a 40 cm de altura, la cual no podrá ser tocada por la pelota ni los jugadores a lo largo de todo el juego. Los equipos se dispondrán a un lado y al otro de la faja, siendo que cada equipo estará compuesto por cuatro jugadores y dos suplentes, aunque el juego puede iniciarse con sólo 3 jugadores en cancha. Se podrán realizar todos los cambios que sean necesarios, logrando así, una rotación dinámica entre suplentes y jugadores de campo.

La pelota tiene una circunferencia de 62-68 cm y un peso que varía desde los 260 gr a los 380 gr, siendo ligera y con pique rápido. Podrá ser golpeada con el puño

¹ Los conceptos de comunicación y contracomunicación motriz serán ampliados en párrafos siguientes, al momento de desarrollar los universales ludomotores, ya que responden a uno de ellos: los modos de interacción motriz.

cerrado o el antebrazo, y a diferencia de otros juegos o deportes donde es lícito utilizar otras partes del cuerpo, en este caso no estará permitido y se contabilizará como falta y punto para el equipo contrario.

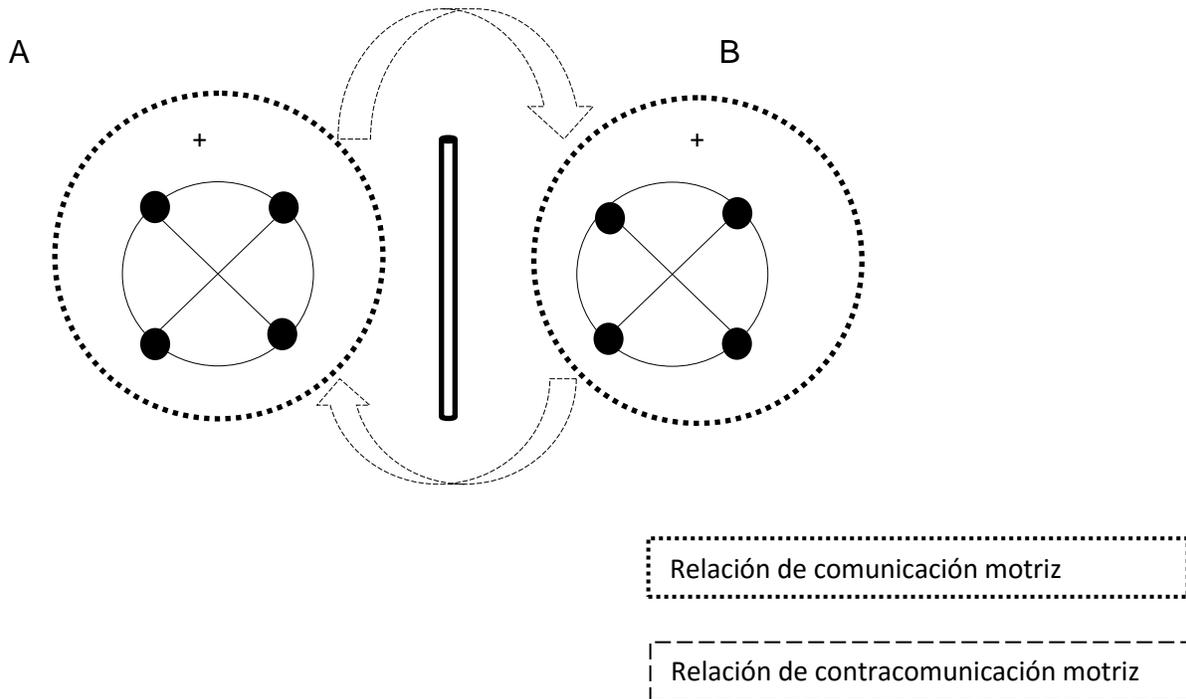
Cada equipo tiene el objetivo de que la pelota rebote en el suelo de su oponente 2 veces seguidas. Si esto sucede, o se comete falta, al equipo contrario se le acredita un punto. Será posible realizar hasta 3 toques para devolver la pelota al campo contrario, y entre cada toque la pelota debe rebotar en el suelo 1 vez. Por cada jugada no le está permitido a un jugador intervenir 2 veces. Por ejemplo, realizar el 1er y el 3 toque.

La duración del juego responde a dos tiempos de diez minutos cada uno, cambiando de lado entre uno y otro. Una vez finalizado el tiempo, se cotejarán los puntos que ha obtenido cada equipo, determinando así un ganador.

A partir de los elementos desarrollados en párrafos anteriores, es posible identificar aquellas estructuras básicas que en el Prellball, brindan información acerca del funcionamiento ludomotor. Es decir, aquellos universales ludomotores que como elementos estructurales de la lógica interna del juego, posibilitan su análisis y diferenciación para una posible intervención. Podrían diferenciarse entre ellos: la red de comunicación motriz, el código gestémico y el praxémico, y la red de cambios de los roles y subroles sociomotores.

La red de comunicación motriz, puede expresarse a través de un grafo que representa a los jugadores y las comunicaciones y contracomunicaciones motrices que se dan entre ellos y que son permitidas por la regla.

La relación de comunicación motriz, responde a aquellas interacciones motrices de cooperación entre compañeros. En el caso del Prellball, estaría expresando las interacciones motrices entre compañeros que suceden en el desarrollo del juego al momento de pasar a través de un pique la pelota. Cabe recordar, que según lo establecido por el reglamento, será posible realizar hasta tres pases (pique mediante) entre compañeros antes de pasar la pelota al campo opuesto, siempre y cuando los jugadores no participen más de una vez en la misma jugada.



Podría verse a través del análisis del grafo, la frecuencia con la que cada jugador recibe una pelota, cuántos pases realizan antes de pasarla al otro lado, como así también a quién dirige su tiro. Esta interacción motriz estará mediada por la pelota, ya sea entre compañeros o adversarios. Por otro lado, la relación de contracomunicación motriz, refleja la interacción motriz entre adversarios, que si bien en este caso están separados por una faja que divide al campo de juego, existe entre ellos una interacción praxica directa, al momento de pasar la pelota hacia el campo opuesto. Podríamos decir entonces, que este entramado de comunicaciones motrices, permite caracterizar al Prellball como una situación sociomotriz, donde el acento está puesto en la comunicación motriz y no en la técnica, como pregonan muchos deportes.

Otro de los universales ludomotores -o modelos operativos- es el código semiotor, entendido éste como el sistema de signos y las combinaciones de éstos, donde aquellos sujetos que actúan dentro de la situación motriz, producen y/o interpretan. (Parlebas, 2001) y dentro del cual se encuentra el código gestémico y

el praxémico. A lo largo del desarrollo del juego, los jugadores irán expresando indicios corporales y motores, que aunque así lo quisieran, no pueden ser ocultados en su totalidad y pasan a evidenciarse ante los adversarios. Estos indicios, al ser identificados e interpretados, ya sea por un compañero u oponente adquieren un valor de signo, elemento que la praxiología motriz denomina como gestemas y praxemas. En el Prellball, estos indicios corporales y motores estarían ligados a la posición del cuerpo en el espacio, orientación de la cabeza y la mirada, armado del brazo, disposición del puño, posición de los pies, cambios de sentido, entre otras. Los gestemas forman parte de la gestualidad ludomotriz acordada y conocida por todos los jugadores de un mismo equipo, es decir que, involucraría todo tipo de gestos corporales y motores cargados de información que suceden entre compañeros, por ejemplo: cerrar el puño para pedir la pelota o levantar la mano, predisponer el cuerpo indicando hacia donde será el saque, etc. Por otro lado, cuando se habla de códigos praxémicos, se hace referencia a “unidades de interacción o praxemas que representan la conducta motriz de un jugador interpretada como un signo, cuyo significante es el comportamiento observable y cuyo significado es el proyecto táctico correspondiente a dicho comportamiento, tal y como es percibido” (Parlebas, 2001:349). A modo de citar algún ejemplo, podría pensarse en un amague a golpear la pelota que realiza un jugador que no participa de la jugada con la intención de engañar al rival o, disponer su cuerpo hacia un lado antes del tiro y golpear la pelota hacia otro lugar, situar el cuerpo como si fuese a realizar un golpe fuerte y por el contrario, pasarla suavemente por encima de la faja, etc.

Los últimos universales ludomotores que serán abordados, son la red de cambios de los roles y subroles sociomotores. Vale aclarar que aquí se habla de dos cosas distintas, cuando se hace mención a la red de cambios de rol sociomotor, se está haciendo referencia al grafo (similar al de la red de comunicación motriz) que representa los roles sociomotores de un juego deportivo. Ahora bien, el rol sociomotor “es el conjunto de comportamientos motores que en un juego deportivo están asociados a un estatus sociomotor concreto” (Parlebas, 2001:399). Es decir,

el estatus al que se hace referencia lo determina la prescripción de la regla, aquello que puede o no hacerse, mientras que el rol es la realización motriz de aquellos actos autorizados. En el Prellball, podrían identificarse tres estatus a lo que le corresponde tres roles sociomotores: “ataque”, “defensa” y “saque”. Sin embargo, cuando mencionamos a los subroles sociomotores, a diferencia del rol sociomotor, éstos responden a la secuencia práxica del comportamiento de un solo jugador que puede considerarse como la unidad mínima de interacción táctica del funcionamiento operatorio del juego. Dicho de otra manera, se “etiquetaran” bajo el mismo subrol, aquellas secuencias práxicas que posean las mismas características, como por ejemplo: “pasador”, “receptor”, “golpeador”.

Por otro lado, Hernández Moreno (1994) considera que la estructura fundamental de la acción de juego se configura a partir de principios idénticos, que a modo de invariantes, están presentes especialmente en deportes de equipo, y sobre los cuales se desarrollan los acontecimientos del juego. Si bien su desarrollo y análisis es sobre las estructuras de los deportes, bien puede trasladarse aquí, tomando al Prellball como juego motor de cooperación/oposición. Uno de estos principios de las situaciones sociomotrices de cooperación/oposición está determinado por la posesión o no de la pelota, que determinan las posibles acciones a realizar y el comportamiento del equipo. Esto, da lugar a diferenciar dos situaciones que son contrapuestas, el ataque y la defensa, que responde a lo que Parlebas (2001) denominaría como roles sociomotores. Ahora bien, cada situación estará regida por principios de los cuales se desprenden las conductas motrices de los jugadores. Según Hernández Moreno (1994), los principios que rigen al equipo que ataca son: buscar o crear la situación favorable para atacar, realizar las acciones propias del ataque y culminar favorablemente las acciones. Por el contrario, el comportamiento motriz del equipo que defiende será contrapuesto a ello: deberán evitar o impedir las situaciones favorables para el atacante, dificultar las acciones del atacante y evitar la culminación con éxito de las acciones del atacante.

Conclusión

Los fines generales de la Educación Física han sido fruto de distintas políticas de Estado que, según el momento histórico y país del que estemos hablando, las prácticas han cobrado un sentido y significado particular. Según la época, la Educación Física ha formado soldados aptos, trabajadores capaces de soportar la rutina laboral, o ha colaborado en la búsqueda de cuerpos saludables y desarrollados, entre otros fines. Ante estas variaciones culturales y sociopolíticas, la praxiología motriz distingue aquel elemento que encuentra común en todos los tiempos y presente entre todas las actividades físicas y deportivas: la conducta motriz, y por consiguiente, la acción motriz como su objeto de estudio. Resulta interesante la posibilidad de establecer criterios observables que brinda la praxiología motriz, a través de grafos, sistemas y códigos, proponiendo un análisis objetivo y permitiendo una reflexión e intervención concreta. A partir de ello, es posible analizar las prácticas corporales de la Educación Física, en términos de conducta motriz. En este caso, la posibilidad de identificar en un juego deportivo como lo es el Prellball, algunos de los universales ludomotores que, a modo de denominador común, se encuentran en todos los deportes y juegos deportivos. Desde esta perspectiva toma relevancia, no sólo el movimiento, sino el sujeto que se mueve y actúa, sus decisiones motrices, sus impulsos afectivos, sus estrategias corporales, entre otros aspectos.

El desafío de tomar un juego deportivo que no es conocido en nuestro país pudo haber generado controversias al comienzo, pero no es más que la prueba de que se puede pensar desde la praxiología motriz cualquier situación motriz que se presente ante nosotros, solo hace falta profundizar en dicho contenido, para conocer su lógica interna, elementos y la interrelación que los constituye.

Asumiendo nuevos desafíos y con ellos, nuevos riesgos, no hacemos más que enriquecer nuestra tarea como docentes, y con ella, las experiencias motrices y socio-afectivas de nuestros alumnos.

BIBLIOGRAFÍA

Hernández Moreno, J. (1994). Fundamentos del deporte: Análisis de la estructura del juego deportivo. Barcelona. INDE Publicaciones.

Parlebas, P. (2001). Juegos, deportes y sociedad. Léxico de Praxiología Motriz. Barcelona. Editorial Paidotribo.

Federación de Gimnasia Alemana (DeutscherTurner-Bund). Información recuperada de <http://www.dtb-online.de/>