

DISEÑO DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR DESDE LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ: EL CURRÍCULO DE PRIMARIA.

B. Alfredo Larraz Urgelés.

Introducción.

Ante el encargo de concretar un diseño curricular del área de educación física para la etapa de educación primaria y para la Comunidad de Aragón, surgieron por un lado una serie de premisas de diversa índole que debían tenerse en cuenta y por otro una ilusión y una especie de “momento único” para incluir aquellos aspectos que, desde nuestro punto de vista, considerábamos esenciales para vertebrar mejor el área, dar mayor coherencia al documento y facilitar la conexión del mismo con la práctica escolar.

Al elaborar el currículo existía un grupo de condicionantes que venían determinados por un marco más amplio definido por una Ley de Educación, en este caso la LOGSE, con su Decreto de Mínimos comunes para todo el País en el que se establecían ya, entre otras, unas cuestiones previas referidas a las finalidades educativas, a los objetivos generales de la etapa educativa y al currículo mínimo de cada área. Este último documento, incluía para el área de educación física, una introducción, unos objetivos generales del área, unos contenidos agrupados en bloques, unos criterios de evaluación y un horario mínimo.

Las diferentes comunidades autónomas, debían concretar en un currículo propio el currículo general expresado en el Decreto de Mínimos con la obligación de respetar éste, de rango superior. Estas entidades, tenían que adaptar los diferentes aspectos del

currículo mínimo a sus propias realidades, para ello determinaban de nuevo un marco común para las diferentes áreas y luego ajustaban o adecuaban el currículo expresado en el Decreto de Mínimos de cada área a la realidad autonómica. Y es en este punto de partida en el que nos encontrábamos al iniciar la construcción del currículo autonómico aragonés.

Estos condicionantes no son pequeños y ante la elaboración de un nuevo currículo caben dos tipos de posturas: la continuista, es decir, la de mantener prácticamente las mismas premisas y estructura que el currículo común y añadir los aspectos propios de cada comunidad autónoma, o la de intentar aprovechar la contextualización autonómica para, además de incorporar las prácticas etnomotrices (que forman parte del patrimonio cultural autóctono) y otros aspectos relevantes, redefinir, recomponer y reorganizar los diferentes apartados del currículo.

Nosotros, a comienzos del año 2002 y en el marco de la LOGSE, optamos por la segunda postura y, aunque muy condicionados, pudimos dar luz al currículo que se propuso (Larraz Urgelés, 2002).

¿De qué educación física hablamos?

Nos hacemos esta pregunta porque creemos que aún existen claras divergencias en el concepto de educación física. Tratar este tema con profundidad nos llevaría a extensas reflexiones epistemológicas, pero nos gustaría por lo menos poner de manifiesto dos posturas bastante extendidas:

- a. la ecléctica, en la que cabe todo, donde educación física puede ser sinónimo de movimiento, salud, cuerpo, ocio, habilidad, condición física, juego, psicomotricidad, deporte, conducta motriz, etc.; llevada a las últimas consecuencias podría decirse que casi hay tantas educaciones físicas como

profesores, de tal manera que la educación física que se realiza en un centro, puede no tener nada que ver con la que se realiza en otro que está al otro lado de la calle,...

- b. La postura que intenta buscar una coherencia interna en todo este campo y pretende definir con precisión su objeto de estudio para así estructurar y dar coherencia a sus prácticas.

¿En educación física aún existe el viejo problema de la identidad? ¿El debate epistemológico está cerrado?. Michel Delaunay al analizar las dificultades para construir la educación física como una disciplina específica afirmaba que *“era necesario salir de las formalizaciones anteriores para intentar una aventura entre iguales, lo que implicaba que la educación física debía emanciparse de una paternidad sociológica (la educación física no se reduce a la práctica polivalente de los deportes), de una paternidad conceptual (las teorías unidas a las ciencias - psicología, fisiología...- que piensan que la educación física constituye su campo de aplicación), de una paternidad ideológica (acceso a los valores más elevados a través del deporte)...”*. *“Pensar la educación física como disciplina escolar propia no supone evidentemente la autarcía ni el alejamiento de toda influencia. La novedad no es más que la invención de una pura novedad. Es casi siempre una combinación original, es decir inédita, de ideas existentes que han sido metabolizadas y transformadas para responder a problemas conocidos o nuevos”* (Delaunay, 2001).

Parlebás a través de diversos artículos publicados en la revista EPS a finales de los años 60 y recopilados en la publicación *“Activités physiques et éducation motrice”* (Parlebas, 1976) ya abordaba estos aspectos, de importancia capital para nuestra área. El tiempo ha ido poniendo las ideas en su respectivo lugar y, hoy por hoy, la educación

física se entiende, mayoritariamente, como “pedagogía de conductas motrices”. A finales de los años 80 nos hacíamos eco de esta visión (Larraz Urgelés, 1989) que nos llevó a una especie de revolución copernicana en la que se superaba el comportamiento motor para pasar a la comprensión de la conducta motriz como reflejo de la persona que actúa con un sentido y una intencionalidad. Ello llevó a entender las conductas motrices unidas a la implicación total de la persona actuante. Por consiguiente, las conductas motrices, debido a la implicación global de la persona, son elementos de gran ayuda para formar y desarrollar los diferentes ámbitos de la propia persona. Al mismo tiempo estas conductas motrices pueden y deben desarrollarse y mejorarse a lo largo del proceso escolar de nuestro alumnado, lo que constituirá una de las tres grandes finalidades que otorgamos a nuestra área.

La educación física contribuye de forma importante a que el alumnado logre objetivos educativos ligados a la transversalidad y que hacen referencia a aspectos tales como la educación para la salud, la seguridad y la convivencia pacífica, el empleo constructivo del ocio, la socialización, la colaboración y la solidaridad,... Un currículo educativo además de recoger estos aspectos pretende conseguir personas autónomas, creativas, capaces de tomar decisiones y controlar sus emociones, comunicativas, dispuestas a asumir esfuerzos, con buen grado de autoestima, etc. La educación física desde su diversidad de propuestas, su originalidad determinada por las conductas motrices, y con una puesta en práctica apropiada, puede y debe ayudar de forma importante al crecimiento personal de nuestro alumnado y por tanto a la consecución de los objetivos generales establecidos para la etapa.

Desde la perspectiva de una enseñanza global, adquiere gran importancia los trabajos interdisciplinares que relacionan la educación física con otras áreas del currículo.

Si la educación conlleva transmisión de cultura al alumnado, nuestra disciplina tendrá como misión aproximar y hacer descubrir, de forma activa, los conocimientos elementales que constituyen la cultura básica que representan las prácticas motrices. Este patrimonio cultural está configurado por actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas; ellas serán prácticas de referencia para la educación física escolar.

Llegado a este punto podemos determinar tres grandes finalidades del área de educación física para esta etapa de primaria: desarrollar las conductas motrices así como las capacidades y recursos necesarios para su construcción, facilitar el descubrimiento activo del patrimonio cultural que suponen las diversas actividades corporales (físicas, deportivas y artísticas) y adquirir conocimientos necesarios para la adecuada gestión de su vida física.

Praxiología y currículo.-

De la ciencia de la acción motriz de P. Parlebás hemos tomado numerosos conceptos para configurar nuestra propuesta curricular (conducta motriz, acción motriz, pertinencia motriz, dominio de acción motriz, lógica interna, etnomotricidad,...).

Esta ciencia, al tomar como objeto de estudio la acción motriz y analizar las situaciones motrices, ha sacado a la luz toda una serie de estructuras y conocimientos sistémicos de gran ayuda para la educación física. Al categorizar las actividades físico-deportivas según tres criterios claros de acción motriz (incertidumbre o no del medio externo, interacción o no con compañeros y/o adversarios) y ver las diversas implicaciones educativas que se producen al proponer un tipo u otro de situaciones. P. Parlebas dejó un campo muy útil a la educación física escolar para reflexionar sobre sus propuestas y programaciones.

Dominio de acción motriz.-

El concepto de -dominio de acción motriz- definido como “*campo en el cual todas las prácticas corporales que lo integran son consideradas homogéneas bajo la mirada de criterios precisos de acción motriz*” (P. Parlebas, 1999), fue clave para: organizar los contenidos en bloques (Anexo I), conexionar éstos con las actividades y facilitar la programación de unidades de aprendizaje de forma coherente.

Al realizar un análisis de las actividades que normalmente se utilizan en las clases de educación física de nuestro entorno, consideramos seis grandes clases de experiencias corporales que atraviesan la diversidad de prácticas físicas, deportivas y artístico-expresivas. Estos dominios o ámbitos de acción motriz se caracterizan por agrupar actividades con rasgos comunes importantes de lógica interna, basados en las relaciones diversificadas entre la persona con el entorno físico y humano (existencia o no de incertidumbre que procede del entorno físico, enfrentamiento o no a uno o varios adversarios,...). “*Esta distribución en dominios de acción motriz no da paso a un proceso o planteamiento puramente convencional o académico, sino a un proceso fundamental que organiza las situaciones motrices según la inteligibilidad de sus efectos esperados y, más aún, según sus efectos obtenidos*” (Parlebas, 1999).

Estas categorías representan, para nosotros, seis tipos de problemas motores diferentes a los que puede enfrentarse el alumno y la alumna.

Dominio 1. Acciones en entorno físico estable.

Estas acciones se realizan en un entorno físico estable, acondicionado o no y sin interacción directa con otros, lo que implica la adaptación del niño y la niña para lograr conductas motrices cada vez más eficaces, en función de las exigencias del medio.

Son actividades esencialmente medibles con parámetros espaciales o temporales o de producción de formas. Dan lugar a la búsqueda de recursos para optimizar la realización y permiten adquirir el dominio del riesgo y alcanzar una cierta soltura corporal.

A este grupo pertenecen situaciones de atletismo, natación y gimnasia en algunos de sus aspectos y las situaciones de otras actividades en las que el alumnado se enfrenta solo al tipo de acciones descritas en este dominio.

Dominio 2. Acciones de oposición interindividual.

Las acciones motrices de enfrentamiento interindividual colocan al alumno en situaciones de antagonismo exclusivo “uno contra uno”; en ellas la incertidumbre no proviene del medio, que permanece estable, sino del adversario.

Para organizar acciones eficaces será necesario decodificar las conductas del oponente y extraer, de la multiplicidad de informaciones, las más relevantes. Todo ello bajo una presión temporal que obliga a anticipar, preactuar y ajustar su motricidad, para lograr una relación de fuerzas a su favor con objeto de superar a su compañero.

Las actividades de este dominio conllevan un estricto respeto a las reglas y a la integridad del oponente.

A este grupo de actividades pertenecen los juegos de lucha, el judo, el bádminton, el tenis, el mini-tenis, el tenis de mesa, los juegos tradicionales de uno contra uno y las situaciones de otras actividades que cumplan los requisitos marcados.

Dominio 3. Acciones de cooperación.

En un entorno físico estable, el grupo de alumnos debe colaborar para conseguir un mismo objetivo. La interacción con el/los compañero/s se convierte en fuente de lo

imprevisto e impone reajustes en el cumplimiento de la tarea común, lo que implica lograr una acción más eficaz e intentar reducir la incertidumbre debida a la interacción.

Las propuestas de este tipo, vividas como una actividad conjunta en la que todos los participantes se sienten protagonistas para conseguir el mismo objetivo, originan conductas de solidaridad y un incremento de relaciones positivas.

Normalmente el deporte tiene escasas situaciones de este tipo (patinaje por parejas, relevos en línea, gimnasia en grupo...), pero los juegos tradicionales (la comba, las torres humanas...), algunas actividades adaptadas del mundo del circo (acrobacias y malabares en grupo...) y los deportes adaptados (bádminton o voleibol cooperativo), aportan propuestas para completar este dominio de acción eminentemente cooperativo.

Dominio 4. Acciones de cooperación y oposición.

Las actividades de este dominio, realizadas en un espacio en el que la incertidumbre del medio está neutralizada, se basan en un enfrentamiento intercolectivo con objeto de resolver a su favor una relación de fuerzas.

Estas acciones motrices se organizan en una situación codificada (reglas que hay que respetar), en la cual compañeros y adversarios interactúan en situaciones en las que las dimensiones de cooperación y oposición pueden estar respectivamente más o menos acentuadas.

En un contexto de interacción constante, el alumno deberá esforzarse en decodificar las conductas de sus compañeros y adversarios para realizar elecciones estratégicas que se inscriban en una lógica colectiva.

Los problemas planteados mayoritariamente son debidos al desplazamiento de móviles, bien sean objetos o personas, con trayectorias y trayectos más o menos

previsibles. A veces deberá ajustar sus acciones y construir nuevas conductas adaptadas para dar solución a los problemas.

Las fórmulas de antagonismo en este tipo de actividades son a priori muy numerosas; los juegos deportivos colectivos (baloncesto, balonmano, béisbol, rugby, fútbol, voleibol...) proponen una sola: “el duelo”, mientras que los juegos tradicionales (“robar piedras”, “marro” “los tres campos”, “pelota sentada”,...) presentan modelos muy diversificados. También se incluyen en este grupo las situaciones de otras actividades que cumplen con los requisitos de este dominio; por ejemplo, el 2 x 2 en bádminton, o mini-tenis, o tenis de mesa.

Dominio 5. Acciones en un entorno físico con incertidumbre.

Las acciones básicas de este ámbito son desplazamientos con o sin materiales. Se suelen efectuar en el entorno natural que puede presentar diversos niveles de incertidumbre y estar más o menos acondicionado, codificado o balizado; por ello el alumno se ve obligado a organizar conductas adaptadas al medio físico y a elaborar acciones motrices específicas. La respuesta está modulada por las variaciones de las características del medio.

Decodificar el medio para situarse, conciliar riesgo y seguridad, gestionar y regular la energía son competencias que hay que adquirir en estas prácticas. Los espacios en los que se desarrollan tendrán una clara delimitación, serán familiares y próximos para, progresivamente, ser más amplios e inciertos.

Las relaciones del niño con el medio natural suelen acarrear una gran implicación y un compromiso total, lo que puede comportar una fuerte carga emocional. La vivencia de este tipo de actividades aporta conexiones con otros aspectos de gran

interés formativo tales como el conocimiento y respeto a la naturaleza, la educación para la convivencia, la autoprotección y la seguridad, tanto personal como colectiva.

En este dominio se han incluido todas las situaciones con incertidumbre emergente del medio, tanto si el alumno se enfrenta a ellas solo, en colaboración con otros participantes, o en oposición individual o grupal. Las marchas y excursiones a pie o en bicicleta, las acampadas, las actividades de orientación, los grandes juegos en la naturaleza (de pistas, de aproximación y otros), el esquí, en sus diversas modalidades, o la escalada, forman parte, entre otras, de las actividades soporte de este dominio.

Dominio 6. Acciones con intenciones artísticas y /o expresivas.

Pretenden finalidades estéticas y comunicativas y pueden comportar proyectos de acción colectiva.

Las actividades que engloban este tipo de acciones se articulan en torno a una doble exigencia: la expresión y la comunicación, ambas caminan juntas en el proceso creativo. Así pues el alumno y la alumna experimentarán roles de creador, intérprete y espectador/juez/crítico.

Para crear, el sujeto moviliza su imaginación y creatividad, despierta su sensibilidad y afectividad, utiliza diferentes registros de expresión (corporal, oral, danzada, musical,...), encadena acciones y maneja toda una serie de recursos expresivos (espacios, ritmos, desplazamientos, formas, objetos, roles, códigos,...).

Las producciones dan sentido a la gestualidad y se intentan mostrar de forma estética con deseo de comunicarse, ser escuchado, ser percibido y apreciado por el otro, provocar una emoción...

Estas actividades, destinadas a ser percibidas por otros, implican espectadores críticos y con criterios de apreciación a veces objetivos (códigos de puntuación) y/o a veces artísticos.

Ejemplo de actividades: rondas y juegos cantados, expresión corporal, danza (s), rock, acrosport, juego dramático, mimo, gimnasia rítmica deportiva (GRD), natación sincronizada, y, en algunas de sus prácticas, la gimnasia deportiva y el patinaje (sobre ruedas o hielo).

Dominios de acción, objetivos generales y criterios de evaluación

En la propuesta curricular que presentamos se optó por enunciar nuevos objetivos generales relacionados directamente con algunos dominios de acción así por ejemplo:

Objetivo 4. Adquirir, enriquecer y perfeccionar acciones motrices elementales y construir otras más complejas a fin de adaptar sus conductas a situaciones y medios variados, identificando la finalidad, los criterios de éxito y los resultados de sus acciones.

Objetivo 5. Conocer y practicar juegos y actividades deportivas, con diversas formas de interacción y en diferentes contextos de realización, estableciendo relaciones equilibradas con los demás, aceptando las limitaciones propias y ajenas, y respetando las reglas.

Objetivo 6. Practicar solo o en grupo actividades corporales artísticas para expresarse y comunicarse de manera eficaz.

Objetivo 7. Practicar actividades físicas en el medio natural. Conocer y valorar los entornos en los que se desarrollan, y participar en su conservación.

Se fijaron algunos criterios de evaluación a conseguir a final de etapa también relacionados directamente con las grandes categorías de situaciones motrices retenidas, así:

4. Realizar y estabilizar marcas, resultados o producciones que puedan medirse, con referencias de tiempo, espacio o dificultad, a fin de conocer las capacidades motrices, las propias posibilidades y su nivel de dominio para inscribirse en proyectos de acción tendentes a mejorar sus marcas o resultados, perfeccionar y diversificar sus producciones.

5. Encadenar acciones diferentes en situaciones de antagonismo individual, para propiciar una relación de fuerzas a su favor.

7. Participar en juegos de grupo asumiendo roles diferentes e identificando, como valores fundamentales de estas actividades, la participación, la cooperación, la ayuda mutua y el respeto a las normas, dándoles más importancia que a los resultados.

8. Identificar y comprender el sentido de los acontecimientos del juego en la práctica de actividades de cooperación y oposición, a fin de adaptar su conducta motriz a los efectos que quieren producirse, enunciando y utilizando principios y reglas de acción motriz, y ajustando su motricidad para hacerla más eficaz, adoptando actitudes positivas en su relación con compañeros y adversarios.

9. Desplazarse en un espacio para localizar señales a partir de una representación gráfica, en el menor tiempo posible y dentro de un ámbito seguro.

10. Transformar colectivamente una danza tradicional.

11. Implicarse en un proyecto para elaborar y representar composiciones coreográficas y/o escénicas.

Las actividades y la programación

Las actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas tratadas en educación física y las situaciones que comportan organizan e integran contenidos y objetivos en torno a ellas y se convierten en soporte globalizador de la enseñanza.

La observación de las prácticas de los niños y niñas permite contrastar la referencia implícita o explícita a las actividades sociales que sirven de base para sus juegos. Las prácticas espontáneas que realizan (ejemplo: jugar a baloncesto en el recreo) tienen muy a menudo un carácter primitivo, ya que sólo reflejan una parte de la actividad a la que se refieren y no tienen en cuenta los problemas fundamentales de ésta. Ahora bien, las citadas actividades han sido concebidas por los adultos y para los adultos; convertirlas en contenidos de enseñanza requiere un tratamiento didáctico y pedagógico que consiste en transformar, sin desnaturalizar, esta práctica espontánea, que tiene el mérito de ser significativa para los niños y niñas, teniendo en cuenta, sus posibilidades y sus representaciones.

Las actividades son el medio y sólo el medio, es decir su enseñanza no puede entenderse como un fin, son el cauce para dar salida a la necesidad de juego, placer y emoción que procuran al alumno.

El tratamiento de las actividades físicas y, en especial, las deportivas en la Educación Primaria exige su adaptación al medio escolar y dar la posibilidad de éxito de todo el alumnado, e implica considerar la continuidad y coherencia en la adquisición de conocimientos. No se trata tanto de realizar en clase las tradicionales iniciaciones deportivas (basadas en análisis técnicos, con descomposición y repetición de gestos descontextualizados, carentes de significado y globalidad para el niño y la niña), sino de proponer situaciones cargadas de sentido y funcionalidad en las que, utilizando los

resortes de la enseñanza comprensiva y modificando algunos componentes de la actividad (reglas, espacios, efectivos, materiales...) sin desvirtuar en esencia su lógica interna, el alumnado adquiera conocimientos fundamentales, sienta la necesidad de mejorar sus acciones motrices y viva las propuestas con implicación total en su propio proceso de aprendizaje.

Una misma actividad puede incluirse en unas intenciones que corresponden a diferentes dominios de acción según el tema de trabajo y las situaciones elegidas (por ejemplo el voleibol corresponde al dominio 2 cuando juegan en situación de “uno contra uno” y al dominio 4 cuando juegan “tres contra tres”).

Al establecer en el currículo una correspondencia entre contenidos, dominios de acción motriz y actividades es sencillo estructurar la programación de unidades de aprendizaje en torno a las actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas que tienen sentido y carácter globalizador para el niño.

La elección de estas unidades para confeccionar la programación de cada ciclo se apoyará en actividades de cada uno de los dominios, elegidas según las posibilidades locales (instalaciones, medios, materiales) y las características del alumnado.

En educación física no sería adecuado contentarse con yuxtaponer las actividades que nos rodean, especialmente las deportivas. Estas especialidades, tal y como se conocen hoy, son coyunturales y debidas a circunstancias históricas. Erigirlas en lo absoluto sería grotesco. No se trata de yuxtaponer múltiples actividades para rellenar las casillas de la programación, sino de proponer una combinación de prácticas, juiciosamente extraídas de cada dominio de acción, a fin de cubrir el amplio y diverso campo adaptativo que ellas posibilitan.

La unidad de aprendizaje es el instrumento que permite al profesor organizar su práctica y asegurar una continuidad en el aprendizaje. Como unidad, globalmente

delimitada, es un ciclo de trabajo de varias sesiones sucesivas. No es fácil determinar su número, pero han de ser las necesarias para que puedan producirse aprendizajes significativos, duraderos y estabilizados. A título de sugerencia pueden proponerse entre unas doce o quince, para que los alumnos aprendan y estabilicen adquisiciones. No es sólo una unidad de tiempo, es, sobre todo, una unidad de apropiación.

Las situaciones de aprendizaje proponen tareas para el alumno, las cuales vienen determinadas por: los objetivos didácticos que han de alcanzarse, la finalidad de la tarea, el o los criterios de éxito de la misma (indicadores que permiten evaluar los resultados de su acción), el dispositivo (la organización material, agrupamientos, reglas, espacios,...) y las operaciones a realizar (consignas suplementarias que el profesorado podrá aportar o no sobre el desarrollo de la acción, las cuales se expresan en términos de acción y método).

Contenidos fundamentales.

Si la ciencia de la acción motriz nos ha servido de gran ayuda para vertebrar actividades y contenidos facilitando la agrupación de los mismos en dominios de acción motriz, la selección de contenidos abre otra reflexión en la que cabe plantearse si lo que se enseña en educación física son aprendizajes fundamentales o no. No es tarea de la educación física hacer adquirir tal o cual deporte, sino los saberes fundamentales que a través de cierta práctica deportiva (forma) queremos que aprenda nuestro alumnado.

Ello nos lleva a una reflexión sobre la identificación de contenidos fundamentales en contraposición a contenidos coyunturales. Al igual que en otras áreas existen leyes, principios, reglas de actuación, cuando analizamos las practicas motrices (juegos, deportes) podemos encontrar principios o reglas o algoritmos de acción que explican el funcionamiento de las conductas motrices. Esos principios, esas reglas son

relaciones sistemáticas entre componentes de acciones motrices y formulan una relación repetible y generalizable. Así el algoritmo de ataque en deportes colectivos (fútbol, baloncesto, balonmano) definido como -si puedo tirar, tiro; si no puedo tirar, paso y si no puedo ni tirar, ni pasar, controlo la posesión- establece una relación necesaria que permite al jugador elegir y construir su comportamiento. Lo importante no es el tiro o el pase como una descripción de un fenómeno, ni como habilidad; el saber fundamental formula una relación, una ley a aplicar a reutilizar en otra parte y más tarde. Es lo que hay que saber para construir un comportamiento adaptado.

El alumnado de primaria es capaz de aprender principios y reglas, y saberlos transferir a situaciones similares. Uno de los objetivos generales del área hace referencia a este aspecto:

Objetivo 8. Adquirir, elegir y aplicar principios y reglas para actuar de forma metódica, eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.

Creemos que queda abierta una gran vía para investigar en torno a lo que en las diversas actividades y dominios de acción, pueden considerarse contenidos fundamentales en el aprendizaje. El G.A.I.P. de Nantes dirigido por Michel Delaunay desde 1990 hasta la actualidad ha ido publicando el resultado de sus reflexiones e investigaciones sobre estos aspectos, entre otros.

Orientaciones didácticas.

La educación de las conductas motrices para, a través de ellas, desarrollar las diferentes capacidades de la persona es lo que da identidad y especificidad a esta área. Ello implica poner en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, no a las actividades, sino al alumno, que se encuentra en proceso de construcción personal. Él

actúa y se relaciona con el medio físico y humano mediante acciones y reacciones cargadas de significado para elaborar sus aprendizajes.

El profesorado será el encargado de tomar decisiones referentes a la contextualización de los objetivos y contenidos prescritos, la aplicación de determinados enfoques metodológicos, la estructuración del espacio y el tiempo en el que se desarrolla el proceso de aprendizaje y la articulación de recursos y medios disponibles.

Actualmente los aspectos metodológicos, ligados a la práctica y más concretamente al proceso de enseñanza aprendizaje cobran gran importancia ya que generalmente del diseño y el desarrollo de los mismos depende si nuestro alumnado llega a adquirir o no los aprendizajes que nos proponemos.

Bibliografía.

Delaunay, M. (2001). La Educación Física hoy en Francia o la lenta construcción de la identidad de una disciplina. Conferencia realizada en el *I Congreso Aragonés de Educación Física*. Jaca. 20-22 de Septiembre.

Larraz Urgelés, A. (1989). Pedagogía de las conductas motrices y praxeología motriz. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 16-17, 10-23.

Larraz Urgelés, A. (2002). Diseños curriculares de la comunidad autónoma de Aragón – educación primaria: Educación Física. *Actas del VII Seminario Internacional de Praxiología motriz*. Lleida: INEFC-Lleida.

Larraz Urgelés, 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 F. Lagardera y P. Lavega (Eds.). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Universitat de Lleida.

Parlebas, P. (1976). *Activités physiques et éducation motrice*. París, EPS.

Parlebas, P. (1999). *Jeux, sports et sociétés. Lexique de Parxéologie Motrice*. París: INSEP.

Les cahiers EPS de l'Académie de Nantes". CRDP des Pays de la Loire. Nantes.

ANEXO I

DOMINIOS DE ACCIÓN Y CONTENIDOS.

Nota.- Los contenidos que se citan y la organización de los mismos forman parte de la propuesta curricular que el autor realizó para el Departamento de Educación de la DGA (Diputación General de Aragón) en Marzo de 2002 a fin de realizar la concreción del currículo LOGSE (Decreto de Enseñanzas Mínimas).

Dominio 1.

Acciones en entorno físico estable.

Conceptos.

- Principios para actuar metódicamente: emitir hipótesis de acción, identificar constantes, anticipar las acciones que hay que realizar, seleccionar las formas de hacer más apropiadas, y resolver problemas.
- Proyectos de acción que impliquen planificar tareas y evaluar progresos.
- Principios de acción para ser más eficaz en la práctica.
- Posición del cuerpo y sus segmentos en diferentes acciones. Interiorización de situaciones y movimientos.
- Conceptos fundamentales de espacio, tiempo y energía.
- Grandes funciones (circulación, respiración, locomoción).

- Información sobre las actividades soporte de este dominio: pruebas, estilos, reglas de juego, espacios, materiales...
- Medidas de seguridad y prevención de accidentes en la práctica de actividades físicas y en el uso de materiales y espacios.
- Efectos de la actividad física en el proceso de desarrollo, en la salud y en la mejora de las capacidades físicas.

Procedimientos.

- Descubrimiento, a través de la práctica, de los grandes factores de la condición física general. Estimulación de las funciones respiratorias y circulatorias.
- Perfeccionamiento y combinación de acciones motrices elementales para construir otras de mayor complejidad en situaciones y medios variados.
- Construcción, realización y enriquecimiento de encadenamientos de acciones cada vez más complejos.
- Realización de proyectos de acción individualmente o en grupo. (Ej. correr 60 kms, sumando las distancias recorridas por cada alumno y alumna de la clase en un tiempo determinado).
- Utilización de los componentes del movimiento para obtener los efectos esperados: apoyos e impulsiones, equilibrios, coordinaciones, disociaciones...
- Control y dominio motor y corporal.
- Gestión eficaz de la energía en función del tipo de esfuerzo solicitado.
- Adopción de medidas de seguridad y utilización correcta de espacios y materiales.
- Práctica de técnicas de trabajo presentes en la actividad corporal: calentamiento, relajación.

- Aplicación de principios y reglas de acción en las situaciones de aprendizaje.

Actitudes.

- Respeto a las propias limitaciones y restricción de los deseos cuando impliquen un riesgo o un peligro para la salud.
- Aceptación de riesgos calculados, en situaciones no habituales, dominando el efecto de la emoción.
- Respeto y valoración del propio cuerpo, de la salud y de la práctica de actividades físicas para un desarrollo físico y mental equilibrado.
- Autoconfianza en el trabajo individual, por parejas o en grupo.
- Aceptación de todo tipo de roles: ayudante, organización, controlador, evaluador.
- Cuidado de la seguridad propia y de los demás.

Dominio 2.

Acciones de oposición interindividual.

Conceptos.

- Información visual (juegos con raqueta: visión puntual, periférica, espacios libres...) y kinestésica (juegos de lucha: percepción del tono muscular, del equilibrio y desequilibrio, del centro de gravedad...)
- Conocimiento del propio cuerpo. Interiorización de la lateralidad y de las actitudes posturales.
- Principios y reglas de acción para superar al adversario (colocación en el terreno, utilización de la fuerza del oponente, alternancia,...)

- Nociones unidas a este dominio: la anticipación, los principios de equilibrio y desequilibrio, etc.
- Información sobre las actividades de enfrentamiento interindividual.
- Efectos de las acciones realizadas y comprensión de su utilidad.

Procedimientos.

- Ajuste de las acciones, variándolas y diversificando su velocidad, precisión e intensidad, en función de las intenciones del adversario, de su posición, de la trayectoria del móvil que viene, de su equilibrio o desequilibrio.
- Utilización, coordinación y encadenamiento de acciones motrices elementales (golpeo de objetos, desplazamientos, empujes, agarres) para mejorar su eficacia y construir otras más específicas.
- Actuación en función de un proyecto táctico.
- Gestión de su esfuerzo (energía) en intensidad y duración.
- Coordinación oculo-motriz en las actividades con raqueta.
- Decodificación precoz de las situaciones de juego para actuar o preactuar en el momento oportuno, aplicando reglas y principios de acción.

Actitudes.

- Aceptación de la dimensión afectiva unida a la oposición: las caídas, los contactos con el otro, el enfrentamiento, la compatibilidad,...
- Control de las emociones. Superación de miedos y aprensiones.
- Confianza en uno mismo.
- Atención y concentración.

- Respeto y aceptación de las reglas de juego y seguridad.
- Respeto a la integridad propia y a la de los demás.
- Participación en la organización y desarrollo de un proyecto de acción. (Ej. organizar un torneo de lucha o bádminton).
- Asunción de roles de gestión de la actividad: organizador, juez, árbitro, evaluador...

Dominio 3.

Acciones de cooperación.

Conceptos.

- Normas y reglas básicas de las actividades de este dominio.
- Nociones unidas a este dominio: la colaboración, la sincronización, la disponibilidad.

Procedimientos.

- Encadenamiento y coordinación de acciones grupales.
- Ajuste de la motricidad a la de los demás. Sincronización de acciones.
- Utilización de estrategias básicas de juego (anticipación)
- Práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto.
- Establecimiento de proyectos de acción colectivos.
- Colaboración con compañeros para conseguir un objetivo común.
- Construcción de reglas colectivas.

Actitudes.

- Tolerancia y respeto a los demás.

- Sentido de pertenencia al grupo. Sentirse protagonista.
- Conductas de ayuda y colaboración.
- Disfrute del placer de jugar, independientemente de los resultados alcanzados.

Dominio 4

Acciones de cooperación y oposición.

Conceptos.

- Normas y reglas, su posible evolución o adaptación.
- El juego como manifestación social y cultural.
- Tipos de juegos y actividades deportivas. Juegos colectivos populares y tradicionales aragoneses.
- Roles (perseguidor, perseguido, prisionero..) que vinculan interacciones posibles, relaciones con espacios y tiempos o uso de objetos.
- Reglas y principios de acción.
- Elementos de éxito o fracaso en el juego. Explicación a posteriori de la propia acción, la de sus compañeros y oponentes.
- Nociones relacionadas con estas prácticas: táctica, trayecto, trayectoria, “finta”, “pivotar”, “pasillo directo”,...

Procedimientos.

- Enriquecimiento del repertorio de acciones motrices como portador y no portador del móvil (pelota), en ataque y en defensa.
- Ajuste de las conductas para hacerlas más eficaces (anticipar, actuar rápido, cambiar de ritmo,...)

- Elaboración y utilización de estrategias de acción colectiva de ataque y defensa, enunciando reglas de acción para buscar la eficacia (Ej. creación de un desequilibrio a su favor, puesta en práctica del algoritmo de ataque,...)
- Práctica de juegos tradicionales y de juegos deportivos colectivos (de desmarque, devolución y combate) asumiendo roles diferentes y respetando el código de juego.

Actitudes.

- Respeto a las normas y reglas del juego. Comprensión de su necesidad para la búsqueda del bien común
- Aceptación de papeles diferentes en el grupo (defensor, atacante) y en la organización (observador, árbitro, juez, evaluador)
- Interés por participar en el seno de un grupo constituido: asumiendo responsabilidades, aceptando frustraciones, superando estereotipos y, especialmente, comportamientos individuales y preferenciales.
- Sensibilidad y comprensión ante los diferentes niveles de destreza, tanto propios como de los demás, en la práctica de juegos.
- Valoración de las posibilidades como equipo y de la participación de cada uno de sus miembros con independencia del resultado obtenido.
- Aceptación del reto que supone oponerse a otros en situaciones de juego sin que ello derive en actitudes de rivalidad o menosprecio.
- Confianza y valoración de las propias posibilidades en la elección de actividades para el empleo del ocio y el recreo.
- Valoración de los juegos tradicionales aragoneses como prácticas culturales de nuestro entorno.

- Interés por participar en la organización y desarrollo de proyectos de acción tales como encuentros deportivos entre escuelas del medio rural, fiestas de juegos tradicionales aragoneses, juegos deportivos para grupos de alumnos de diferentes clases,...

Dominio 5

Acciones en un entorno físico con incertidumbre.

Conceptos.

- Características del medio de evolución: distancia, altura, relieve, orientación.
- Características y modalidades de utilización del material y el equipo para la realización de actividades, incluido el de seguridad. Conocimientos técnicos y de mantenimiento.
- Acciones seguras o peligrosas.
- Nociones de responsabilidad, límites del área de juego, trayecto coherente, regulación del desplazamiento, factores geo-climáticos...
- Organización de actividades en el medio natural:
- Normas básicas de precaución, protección y seguridad.
- Primeros auxilios.
- Aspectos de educación vial.
- Reglas del juego o actividad y reglas de seguridad que lo acompañan.
- Lugares e instalaciones: pista de esquí, refugio, bosque, parque natural.
- Información sobre elementos técnicos de estas prácticas.

Procedimientos.

- Preparación y realización de un proyecto de acción en el medio natural (excursión, acampada, cicloturismo, orientación) de acuerdo con las posibilidades del alumnado y respetando los principios de seguridad.
- Práctica de juegos de campo, exploración y aventura.
- Toma de informaciones y referencias pertinentes para construir un desplazamiento razonado y reflexionado. Familiarización con materiales soporte (brújula, mapas...)
- Adopción de una motricidad adaptada y específica para ajustarse a un medio variado y a veces, variable (natural o reproducido) y para manejar instrumentos o materiales que produzcan problemas de equilibrio.
- Gestión del esfuerzo para llevar a buen término una actividad con economía y eficacia.

Actitudes.

- Responsabilidad, cooperación y autonomía para desenvolverse en un medio no habitual con espíritu de aventura y convivencia.
- Respeto y conservación del entorno, la naturaleza, las instalaciones y el material tanto propio como común.
- Toma de conciencia de los riesgos y actuación con seguridad para uno mismo y para los demás.
- Espíritu crítico ante el deterioro del medio natural.
- Dominio de las emociones en un ámbito con incertidumbre.
- Aceptación de normas y respeto a las mismas.
- Contemplación y disfrute de la belleza natural.

Dominio 6.

Acciones con intenciones artísticas y /o expresivas.

Conceptos.

- El cuerpo como instrumento de expresión y comunicación. El tono muscular, la mirada, la gravedad, la respiración, las sensaciones táctiles y kinestésicas, la verticalidad, el equilibrio, las movilizaciones globales o de las partes del cuerpo.
- El lenguaje expresivo corporal y su relación con otros lenguajes (plástico, oral, musical...) en las producciones comunicativas.
- Algunas manifestaciones expresivas relacionadas con este dominio: *la expresión corporal, la dramatización, la(s) danza(s), la GRD.*
- Espacio propio, próximo y común o coreográfico.
- Nociones unidas a este dominio: expresión, comunicación, lenguaje, improvisación, creatividad, proyecto de acción, sentimientos, emociones,...
- El ritmo y la organización temporal: la pulsación, la frase musical, el acento, la estructura rítmica...
- Formas motrices: desplazamientos y pasos (*marcha, "salticado", galope...*), figuras, gestos, posiciones...
- Elementos del juego dramático: argumento con su conflicto y desenlace, personajes, el espacio y el tiempo, el ritmo dramático...
- Calidades de movimiento y sus componentes: energía (fuerte-débil), espacio (directo-indirecto), tiempo (rápido-lento).

Procedimientos.

- Utilización de los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento (energía, espacio y tiempo) para la creación, expresión y comunicación de imágenes, ideas, estados de ánimo, sentimientos, emociones, roles, actitudes, tramas,...
- Practica solo o en grupo de actividades corporales de expresión: *danzas variadas, expresión corporal, GRD, dramatización, mimo, acrosport, gimnasia deportiva y el patinaje en algunas de sus dimensiones, la natación sincronizada, actividades de circo.*
- Expresión más o menos codificada y apoyada en soportes sonoros variados.
- Ejecución con precisión de formas motrices (desplazamientos, pasos, gestos, figuras,...) y evoluciones en el espacio (formaciones, coreografías,...) ajustadas al ritmo o soporte sonoro.
- Participación en la construcción, estructuración y ejecución de una producción colectiva, previendo roles y tareas de cada uno. Ej. bailar una danza inventada.
- Realización de danzas folklóricas, juegos danzados y otras producciones corporales propias de Aragón.
- Realización de un proyecto de acción, individualmente o en grupo, destinado a ser apreciado. *Ej. composición de un encadenamiento de acciones, creación de un espectáculo, organizar un encuentro de GRD o de circo,...*

ACTITUDES.

- Valoración de los usos expresivos y comunicativos del cuerpo.
- Interés por mejorar la calidad del propio movimiento.
- Valoración de una producción puesta en escena, con criterios de apreciación objetivos (códigos de puntuación...) o normas de apreciación artística, basadas en la

utilización de los recursos expresivos (energía, espacio, tiempo), su intencionalidad y su estética.

- Control de la emoción y sus efectos para representar en público y para atreverse a expresar las emociones
- Asunción de diversos papeles: creador, actor (intérprete, danzante), espectador (observador, evaluador, crítico), organizador (coreógrafo).
- Colaboración en el proceso creativo, estableciendo relaciones positivas dentro del grupo, búsqueda de consensos, interés por las producciones de los demás y aceptando las críticas constructivas.
- Aprecio de la puesta en práctica de la imaginación en una producción.
- Búsqueda de la transformación de lo real y de la vivencia emocional.
- Sensación de placer al bailar, representar, crear, expresar, exponer, interpretar.
- Valoración de las danzas folclóricas aragonesas como componente de nuestro patrimonio cultural.