

Tema 2.
L'ACCIÓ DE JOC. FACTORS QUE
CONFIGUREN L'ESTRUCTURA
FUNCIONAL DE L'ESPORT

Prof. José F. Guzmán

ÍNDIX

- 1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT**
- 2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT**
 - 2.1. EL REGLAMENT DE JOC
 - 2.2. LA GESTUALITAT O TÈCNICA
 - 2.3. L'ESPAI MOTOR
 - 2.4. EL TEMPS MOTOR
 - 2.5. LA COMUNICACIÓ MOTRIU
 - 2.6. L'ESTRATÈGIA MOTRIU
- 3. CLASSIFICACIONS DELS ESPORTS**

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

L'ensenyança i l'entrenament de l'esport han de basar-se en la concepció que es tinga dels elements que el componen (la seua **estructura i dinàmica**), així com de les diferències existents entre uns esports i uns altres.

Per açò resulta essencial l'anàlisi de la seua estructura i dinàmica, així com la classificació que es genere a partir d'aquesta.

The screenshot displays the ERIC LABORATORIO software interface for football analysis. The main window shows a live match between FCB and SEV with a score of 0-0 and 42 minutes. The interface includes a control panel on the left, a central video feed of the pitch, a tactical diagram at the bottom, and a classification table on the right.

Panel de Control

Abrir Análisis | Abrir Informe | Editar | Filtrar

Jugada a Jugada 4 Jugadas

- Ataque: 1/1 BIEN, Zona 3-4, Tr: 00:45, 00:00:55.034, Pedro
- Defensa: FALTA BANDA, Tr: 01:12, 00:01:21.172, Iniesta
- Ataque: RECUPERAR, Zona 2-3, Tr: 08:23, 00:00:14.802
- Defensa: PERDER, Tr: 08:40, 00:00:49.795

Clasificación de Acciones:

Ataque		Defensa	
Iniciación			
FALTA BANDA	SAQUE INICIAL		
FALTA CENTRO	CORNER FAVOR		
PENALTY	SAQUE PORTERO		
Creación			
FALTA BANDA	01 SAQUE INICIAL		
FALTA CENTRO	CORNER FAVOR		
PENALTY	SAQUE PORTERO		
Finalización			
FALTA BANDA	SAQUE INICIAL		
FALTA CENTRO	CORNER FAVOR		
PENALTY	SAQUE PORTERO		
Estrategia			
FALTA BANDA	SAQUE INICIAL		

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

L'anàlisi de l'estructura i dinàmica dels esports → Part de les diferents **concepcions o formes d'interpretar l'acció de joc en l'esport.**

Per a Menaut (1982) han sigut fonamentalment tres:

- Una centrada en la concepció dualista de l'home, que denominarem **mecanicista**.
- Una altra centrada en les **relacions comunicatives** entre els jugadors en el desenvolupament de l'acció del joc.
- Una altra que busca una **“síntesi”** de les dues anteriors.

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL MECANICISTA

Idea central: “**partir del simple per a arribar al complex**”

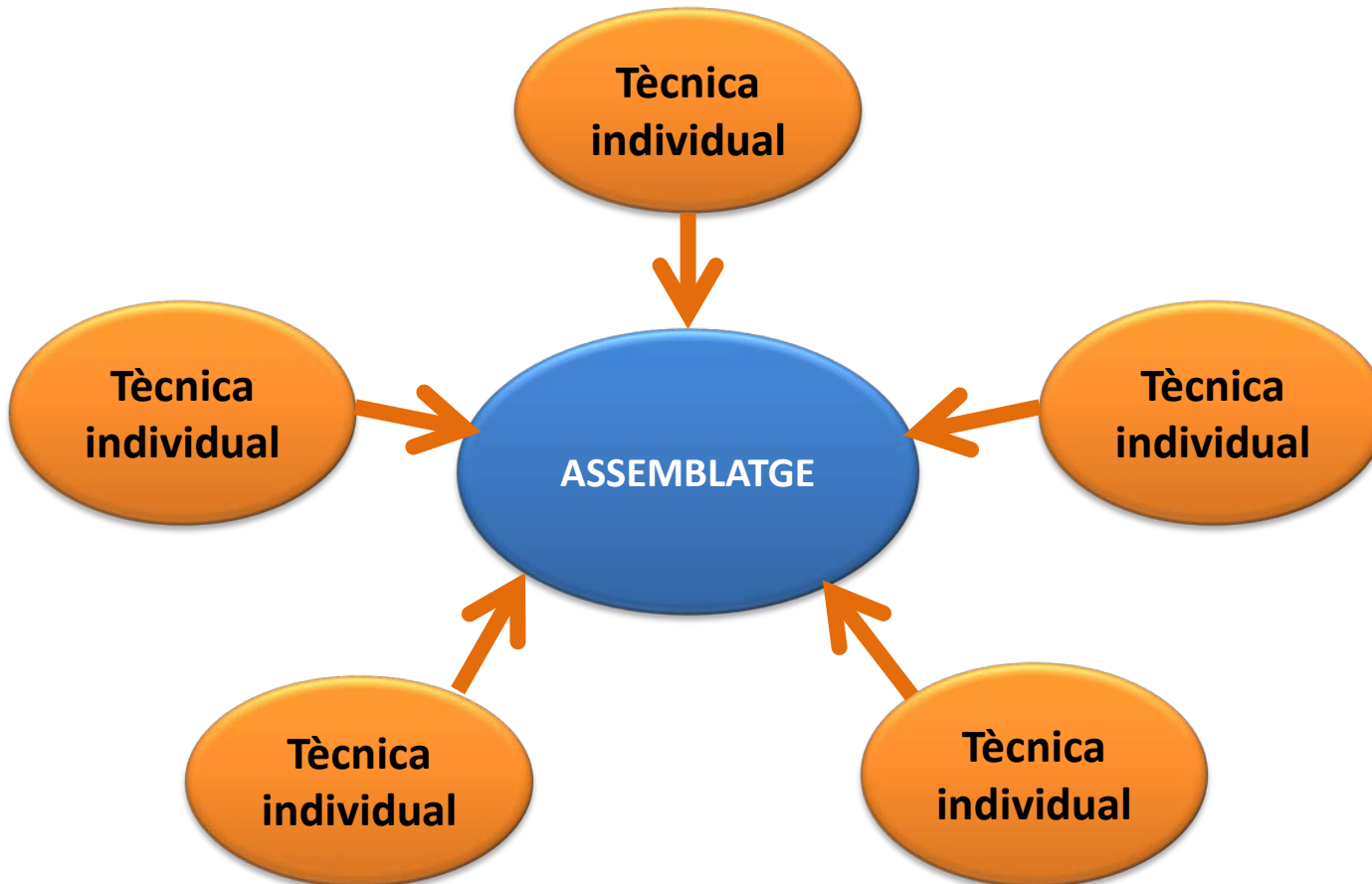
“Es parteix del **jugador**, al qual se li fa adquirir tot un repertori de gestos tècnics, per a emplaçar-lo amb altres jugadors i aconseguir amb açò la formació d'un equip, o siga, la juxtaposició de múltiples elements” (Bayer, 1986).

Des d'aquesta perspectiva d'anàlisi, l'estructura dels esports i la dinàmica de l'acció de joc se centren prioritàriament en la consideració que es té dels **models d'acció tècnica** que els participants realitzen.

Aquest model té una **aplicació** major per a analitzar els **esports psicomotors** desenvolupats en espais estandarditzats i estables.

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL MECANICISTA



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE COMUNICACIÓ ENTRE JUGADORS

Ha representat l'inici d'una **evolució en la concepció de l'estructura i dinàmica** de l'acció de joc en l'esport en general, i en els consegüents procediments d'anàlisi que han seguit.



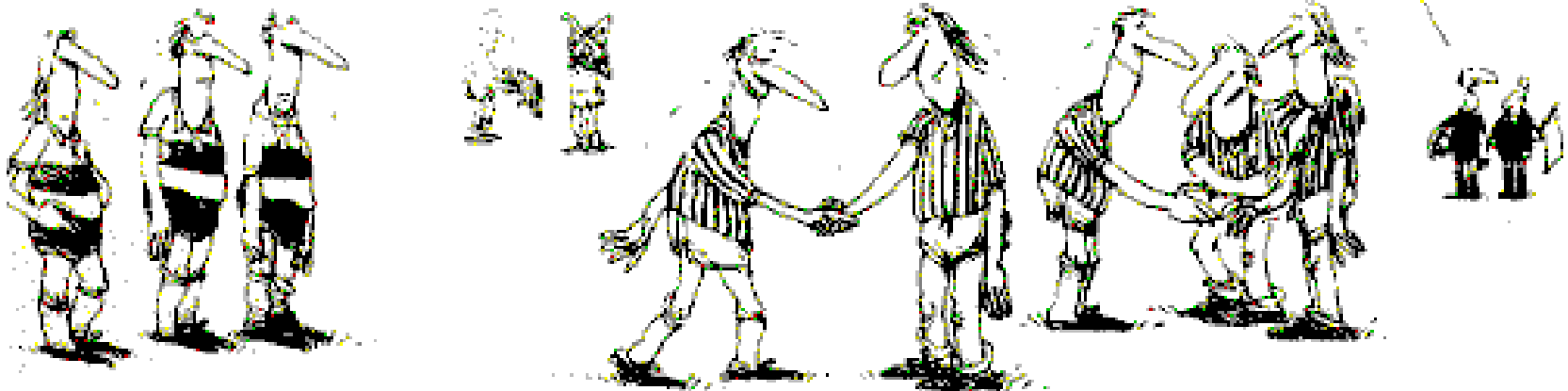
Considera la "**comunicació**" entre jugadors com un **factor clau del comportament del jugador** que determina les seues relacions amb els companys i/o amb els adversaris.

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE COMUNICACIÓ ENTRE JUGADORS

Menaut (1982) → «**El tot és més que la suma de les parts**». Per açò des d'aquesta perspectiva "considera el conjunt dels jugadors que formen un equip com un super-individu".

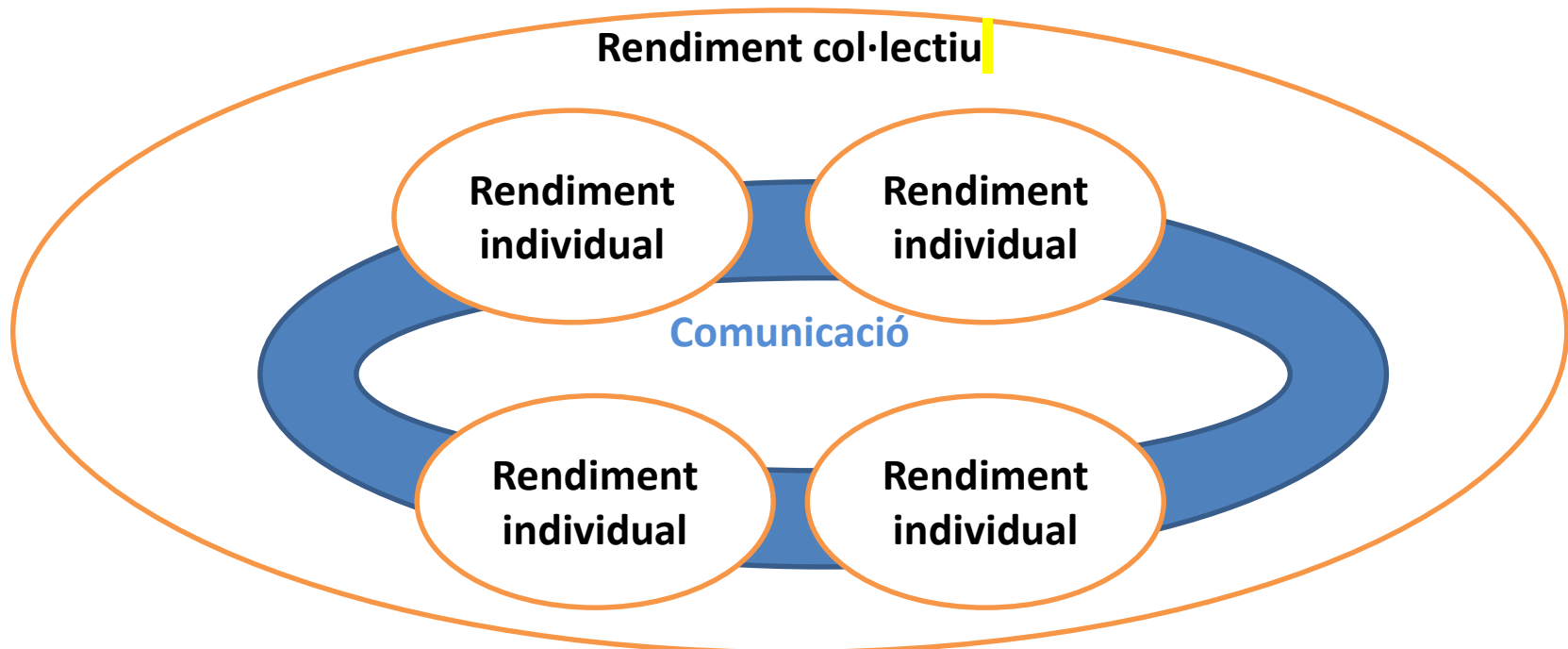
Aquí es veu que és una selecció improvisada. Acaba el partit i en lloc de saludar els adversaris se saluden entre ells.



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE COMUNICACIÓ ENTRE JUGADORS

La **comunicació adequada** entre els jugadors és la que permet que el rendiment del grup siga superior al de la suma dels jugadors individuals, perquè ajuda a organitzar i coordinar les accions de joc, cosa que possibilita la tàctica col·lectiva.



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE COMUNICACIÓ ENTRE JUGADORS

Cal tenir en consideració la **comunicació verbal i no verbal**.

Cal tenir en compte també la **contra-comunicació** en la tàctica individual i col·lectiva.

Interès per fer un **estudi semiològic** dels esports sòcio-motrius.



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE SÍNTESI O INTERACCIONISTA

- **L'estructura de l'esport** condiciona necessàriament el comportament de l'equip i dels jugadors. Exemple: La regla de l'avant en rugbi condiciona la forma de plantejar la defensa i l'atac.
- La distribució dels jugadors en l'espai de joc s'organitza en **sistemes de joc** (en funció del reglament i estratègia de l'equip). Exemple: "**defenses en zona**", "**individuals**" i "**mixtos**" i els respectius sistemes d'atac.



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE SÍNTESI O INTERACCIONISTA

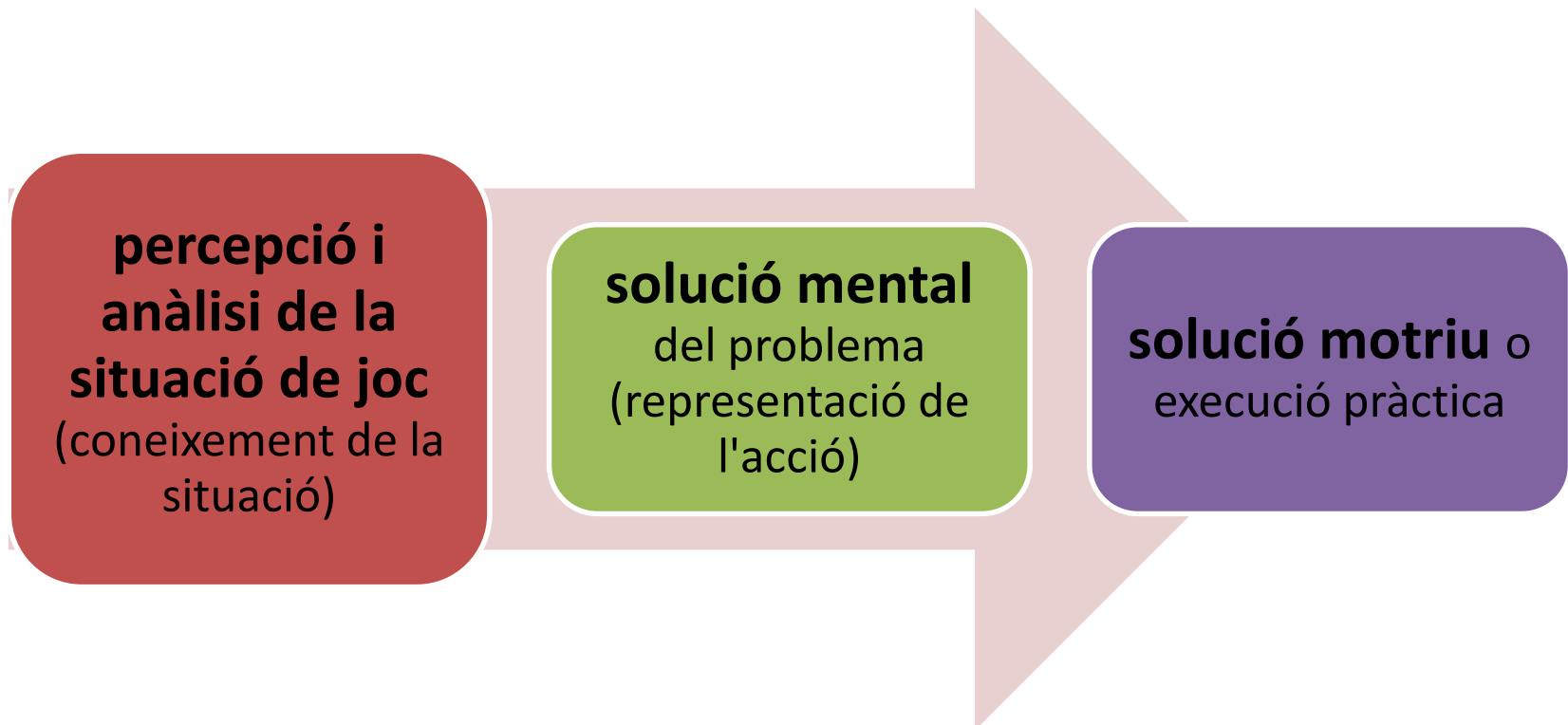
- La dinàmica de l'acció de joc en l'esport ve determinada per les **decisions** que pren el jugador i posa en pràctica, després de fer una **anàlisi de la situació motriu**.



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE SÍNTESI O INTERACCIONISTA

Mahlo (1974) descriu el procés comportamental (acte estratègic) que ha de realitzar un jugador per a resoldre les accions del joc que comporta una **decisió**. Tres fases:



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

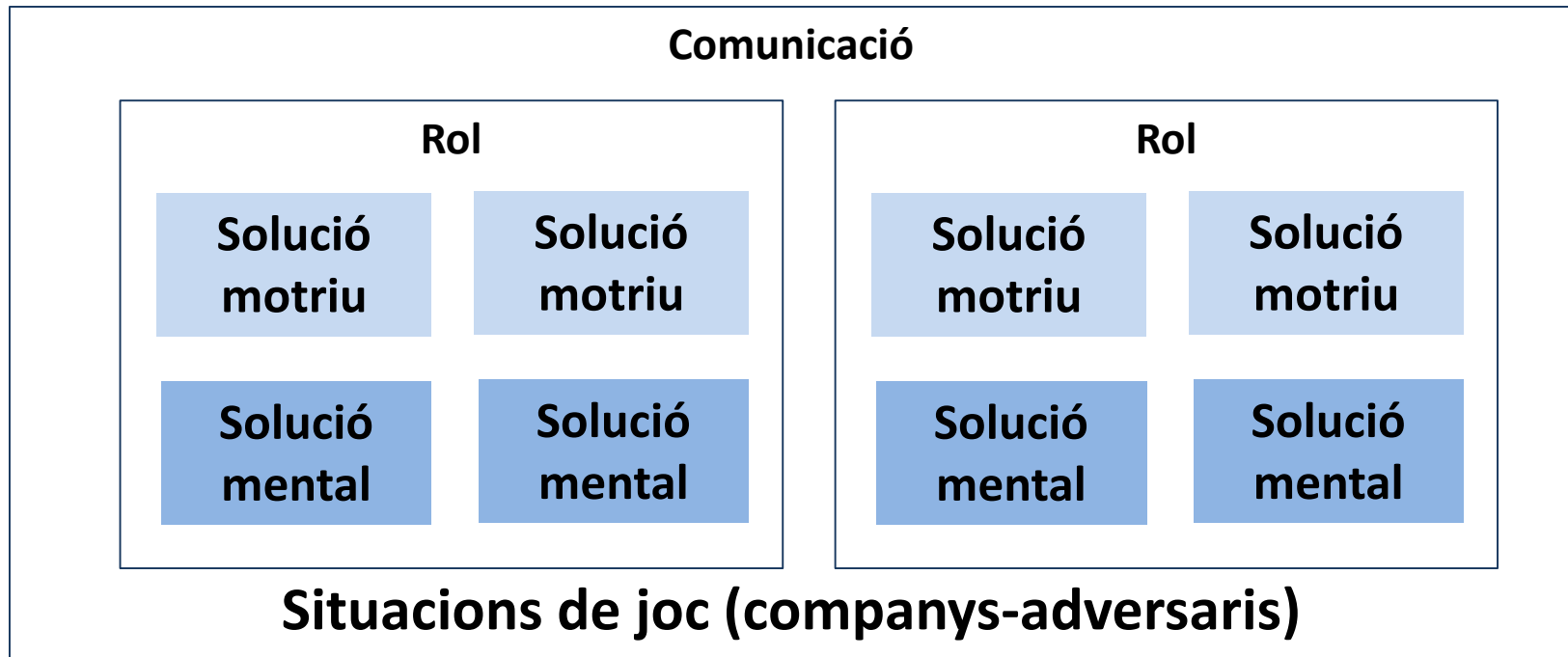
EL MODEL DE SÍNTESI O INTERACCIONISTA

Les decisions depenen del «rol» del jugador o el conjunt d'atribucions que posa en acció durant el desenvolupament de l'acció de joc d'acord amb un criteri més flexible, en el qual la decisió personal té un paper significatiu.



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE SÍNTESI O INTERACCIONISTA



Sistemes de joc (posició i regles de decisió)

Estratègies de l'equip

Regles del joc

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE SÍNTESI O INTERACCIONISTA

Menaut (1982): «**La intercepció** reeixida d'una passada entre dos jugadors adversaris és el fet més significatiu que es dona en un partit.»



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

EL MODEL DE SÍNTESI O INTERACCIONISTA

Una distància adequada entre jugadors és la primera condició de tota comunicació.

Si estudiem de forma detallada les diferents possibilitats i **tipus de distàncies** que s'estableixen en els esports sòcio-motors, podem comprovar que és un **tret caracteritzador i diferenciador de cada esport**.



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

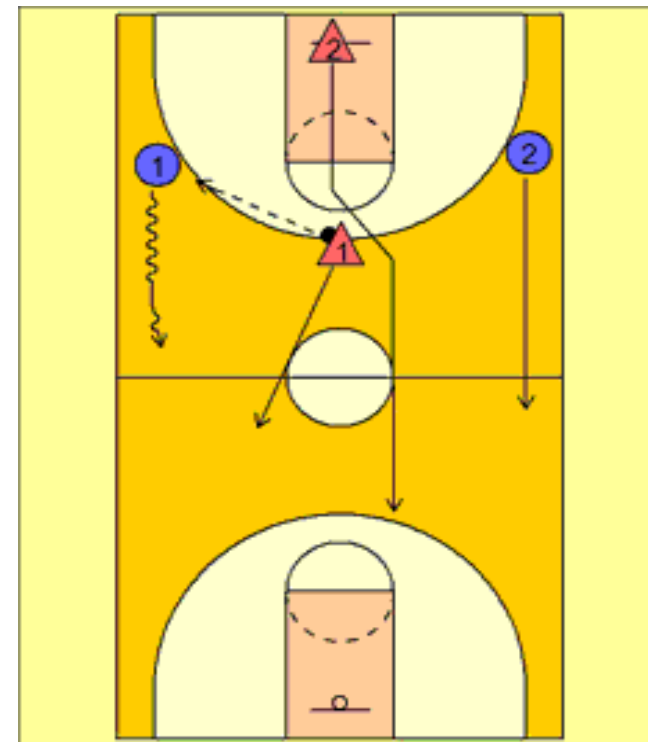
EL MODEL DE SÍNTESI O INTERACCIONISTA

L'estructura que possibilita qualsevol tipus de comunicació en els esports de col·laboració-oposició: el dos contra dos (Menaut, 1982).

El més important en l'anàlisi de l'acció de joc dels esports socio-motors:

- El comportament del jugador.
- El model de relació que s'estableix en el dos contra dos. A partir d'ací es formen els comportaments tècnico-tàctics col·lectius

Limitació del model: Existència d'altres estructures importants en els esports.



1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

MODEL D'APROXIMACIÓ SISTÈMICA

Recull les aportacions dels models anteriors i les amplia en l'anàlisi dinàmica.

Hernández (1994) fa referència a dos aspectes (o sistemes) de la configuració de l'esport:

- El referit a l'**estructura o part estàtica**, que es concreta en aquells aspectes que són necessaris i imprescindibles i fan possible la seua posada en joc en algun moment: **reglament, gestualitat o tècnica, espai, temps i comunicació**.
- El referit al **desenvolupament de l'acció de joc o part dinàmica**, que es configura per l'ús que el/s participant/s fa de l'estructura, cosa que dona com a resultat la praxi motriu, és a dir, les **conductes de decisió o estratègia motriu**.

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

MODEL D'APROXIMACIÓ SISTÈMICA

L'estructura

Bayer (1986): els jocs esportius col·lectius es caracteritzen per posseir uns denominadors comuns, que en constitueixen l'estructura:

- Un **objecte**, esfèric (pilota, bola, baló) o no, que pot ser llançat pel jugador, ja siga amb la mà, amb el peu o amb un instrument.
- Un **terreny tancat** a l'interior del qual es desenvolupa el partit.
- Una **meta** a aconseguir o defensar, variable en característiques: un cercle, un espai entre dos pals, el límit d'un camp, etc.
- **Companys** que col·laboren amb el jugador.
- **Adversaris** que s'enfronten a l'equip i que tenen objectius oposats als d'aquest.
- **Regles** que cal respectar.

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

MODEL D'APROXIMACIÓ SISTÈMICA

L'estructura

Parlebàs (1976): «Universals» que configuren l'estructura dels esports

- **La xarxa de comunicació motriu.** Comunicació o cooperació positiva entre companys i de contra-comunicació o d'oposició en els adversaris.
- **La xarxa d'interacció de marca.** Accions motrius que condueixen, per exemple, a aconseguir un punt o marcar un gol.
- **La xarxa de tempteig final.** Sistema de resultats en el qual es regulen totes les possibilitats de designar al vencedor i al perdedor.

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

MODEL D'APROXIMACIÓ SISTÈMICA

L'estructura

Parlebàs (1976): «Universals» que configuren l'estructura dels esports

- **L'estatus / rol sòcio-motor.** Conjunt d'obligacions, drets i deures, que el **reglament** de joc marca per a cada jugador. Exemple: porter i jugador de camp.
- **El sub-rol sòcio-motor.** Conductes de decisió, expressades de forma operativa, que pot assumir un jugador en funció del seu rol específic en el joc. Exemple: davanter o defensa.
- **El codi gestèmic.** Gestos o "gestemes", emprats pels jugadors per a transmetre informació o ordres. Exemple: jugada puny.
- **El codi praxèmic.** Classes de comportaments motors operatius dels jugadors que participen en el desenvolupament de l'acció de joc. Exemple: demanar el baló.

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

MODEL D'APROXIMACIÓ SISTÈMICA

L'estructura

Els esports posseeixen estructures característiques pròpies, definides en gran mesura pels reglaments que els configuren:

- la gestualitat o maneres d'execució tècnica
- l'espai físic de joc
- l'espai o la distància d'interacció motriu entre participants
- el temps o ritme
- la comunicació motriu

1. MODELS D'ANÀLISI DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

MODEL D'APROXIMACIÓ SISTÈMICA

Anàlisi funcional

Bayer (1986) realitza una anàlisi funcional dels esports col·lectius a partir dels **conceptes fonamentals d'atac-defensa**.

Aquest fet guiarà i determinarà tot el seu **comportament estratègic**, d'acord amb els tres principis del comportament estratègic motriu del jugador dels esports d'equip.

- **En l'atac:** conservar la pilota, progressar cap a porteria contrària i intentar marcar.
- **En la defensa:** intentar recuperar la pilota, evitar l'avanç cap a la porteria pròpia i evitar que li marquen.

2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

EL REGLAMENT DE JOC

Per a definir un esport cal definir-ne les **regles**. En tot reglament de joc distingim dues parts:

- Una pertany a la **lògica interna** (condicions de l'espai, del temps, de la gestualitat i de la comunicació, a partir de la qual cosa es configura l'objectiu motor). Aci es distingeix:
 - un **aspecte formal** (dimensions del terreny, nombre de jugadors...)
 - un **aspecte funcional** (forma de botar la pilota, manera de bloquejar l'adversari)
- L'altra, a la **lògica externa** (equipatges, àrbitres, etc.).

2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

LA GESTUALITAT O TÈCNICA

Conjunt dels diferents **models d'execució** i usos corporals i d'objectes que configuren els diferents esports, constituint-se en un dels paràmetres bàsics de l'estructura.

Classificacions, en funció de:

- La part del cos amb què s'execute prioritàriament (tècniques de cames, braços, tronc, etc.)
- El model d'execució que en resulte (salt, gir, llançament, etc.)
- L'objectiu estratègic pretès (marcar, passar, superar, etc.).

2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

LA GESTUALITAT O TÈCNICA

En els **esports psico-motors**, la tècnica és considerada com l'element prioritari en el desenvolupament de l'acció esportiva.



En els **esports sòcio-motors**, l'acció tècnica només té sentit en funció de la situació de joc.

2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

L'ESPAI MOTOR

L'espai motor és una de les característiques més significatives de l'esport i està representada per l'**espai d'acció o espai de joc**.



L'espai de joc està **dividit en sub-espais i zones diverses**, les quals estan afectades per privilegis que condicionen el comportament motor dels participants i **caracteritzen les diferents especialitats esportives**, la qual cosa els dona un caràcter original.

2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

EL TEMPS MOTOR

El temps incideix en el desenvolupament de l'acció de joc, conforme a una doble dimensió:

- La referida al control del temps que ve configurat per les regles de joc, anomenada per Menaut (1982: 305) "**sincronia externa**", on es contempen les **subdivisions del temps**, el control de les parades del joc, la durada de les trobades i el moment d'inici de determinades accions, entre altres aspectes.



2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

EL TEMPS MOTOR

- La referida a la seqüencialitat de les accions i el ritme de joc, anomenada pel mateix autor "**diacronia interna**", on s'insereix el **control temporal de les accions i el temps d'interacció**, entre altres aspectes. Aquest ritme temporal pot ser observat i analitzat.



2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

LA COMUNICACIÓ MOTRIU

Interacció o relacions entre els participants, en aquelles activitats en les quals es dona de manera simultània la participació de diversos individus, els quals poden realitzar aquesta activitat en col·laboració, oposició o col·laboració/oposició.

En la comunicació pràctica s'estableixen dues categories:

- **Directa:** S'hi distingeix entre comunicació i contra-comunicació.
- **Indirecta:** S'hi distingeix entre *gestema* i *praxema*. Ací hem de deixar clar que la comunicació gestèmica no és acció de joc.



2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

L'ESTRATÈGIA MOTRIU

Per a fer possible el desenvolupament de l'acció de joc es fa del tot necessària la participació del jugador o jugadors, de forma tal que realitzen accions motrius que porten implícites **decisiones estratègiques motores**.

L'estratègia motriu està composta per decisió i execució en funció de la situació motriu. Per açò, es considera com l'aspecte més rellevant de l'acció estratègica motriu el paper que el jugador ha d'assumir o pot assumir en el transcurs del joc. En el desenvolupament del joc són fonamentals:

- els rols estratègics motors
- els sub-rols estratègics motors
- els praxemes motors

2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

L'ESTRATÈGIA MOTRIU

El rol estratègic motor és entès com "el paper assumit per un jugador en un joc, al qual s'associen una sèrie de funcions o accions motores i decisions motores pròpies del joc, que li confereixen una manera pròpia d'actuació i que el diferencien d'un altre o altres jugadors, atès que ell o els que posseïsquen el mateix rol estratègic motor són els que poden realitzar aqueixes determinades funcions o accions i decisions motores" (Hernández, 1994).

El **sub-rol estratègic motor** és cadascuna de les possibles funcions que el jugador pot assumir dins d'un determinat rol estratègic motor.
Exemple: Un jugador de camp pot ser defensa o davanter. Un defensa pot ser central o lateral.

2. FACTORS QUE CONFIGUREN L'ESTRUCTURA DE L'ESPORT

L'ESTRATÈGIA MOTRIU

El praxema motor

- Conducta motriu d'un jugador interpretada com a signe, en la qual:
 - **El significant** és el comportament motor observat.
 - **El significat**, el projecte estratègic motriu o tàctic corresponent.
- Es constitueix en el referent fonamental de la configuració de l'acció de joc i el seu desenvolupament.
- Jugar és en gran mesura la posada en joc de praxemes.

L'acció tècnica en els **esports sòcio-motors** pren sentit fonamentalment en funció de la situació estratègica motriu.

Tota interpretació de la situació ha de fer-se prenent com a referència el rol estratègic motor assumit pel jugador en cada moment; i només rares vegades, com a acció aïllada. Per açò ens referirem a aquestes accions com a accions o **mitjans tècnico-tàctiques individuals** en lloc d'accions tècniques.

1. MODELS D'ANÀLISIS DE L'ESTRUCTURA I DINÀMICA DE L'ESPORT

MODELS	Concepte d'acció de joc	Paradigma	Centre d'anàlisi	Estudis i autors
Mecanicista	És una execució tècnica que se superposa a les accions dels altres	Associacionisme	La tècnica del jugador	Gran majoria de la bibliografia esportiva
Comunicació entre jugadors	És un procés comunicatiu entre els jugadors	Semiòtica	La comunicació dels jugadors	Estudi semiològic dels esports (Chappuis, 1967; Carón i Pelchat, 1975; Menaut, 1982)
Síntesi o interaccionista	És un procés de decisió-acció determinat pel jugador sobre el qual influeix l'estructura de l'esport	Cognitivisme	Processos psicològics i relacionals	Procés comportamental que ha de realitzar el jugador per a resoldre les accions del joc (Mahlo, 1974); relació joc-jugador en el 2x2 (Menaut, 1982)
Sistèmica	És un procés de decisió-acció codeterminat per l'estructura de l'esport i pel jugador	Ecològica	Elements que configuren l'estructura dels esports	Universals que determinen l'estructura dels esports (Bayer, 1986; Parlebàs, 1976; Hernández, 1994)

3. CLASSIFICACIONS DELS ESPORTS

Parlebàs (1981): Criteri: consideració de qualsevol situació motriu com un sistema d'interacció global entre l'entorn físic i els participants.

Situacions psico-motrius (acció en solitari):

1a. CAI: natació en piscines, carreres d'atletisme en pista...

2a. CAI: esquí alpi, carreres d'atletisme en pista...

Situacions sòcio-motrius (cooperació amb companys):

3a. CAI: patinatge per parelles, rem, bob, etc.

4a. CAI: alpinisme en cordada, vela amb company, etc.

Situacions sòcio-motrius (oposició contra adversaris):

5a. CAI: lluita, esgrima, judo...

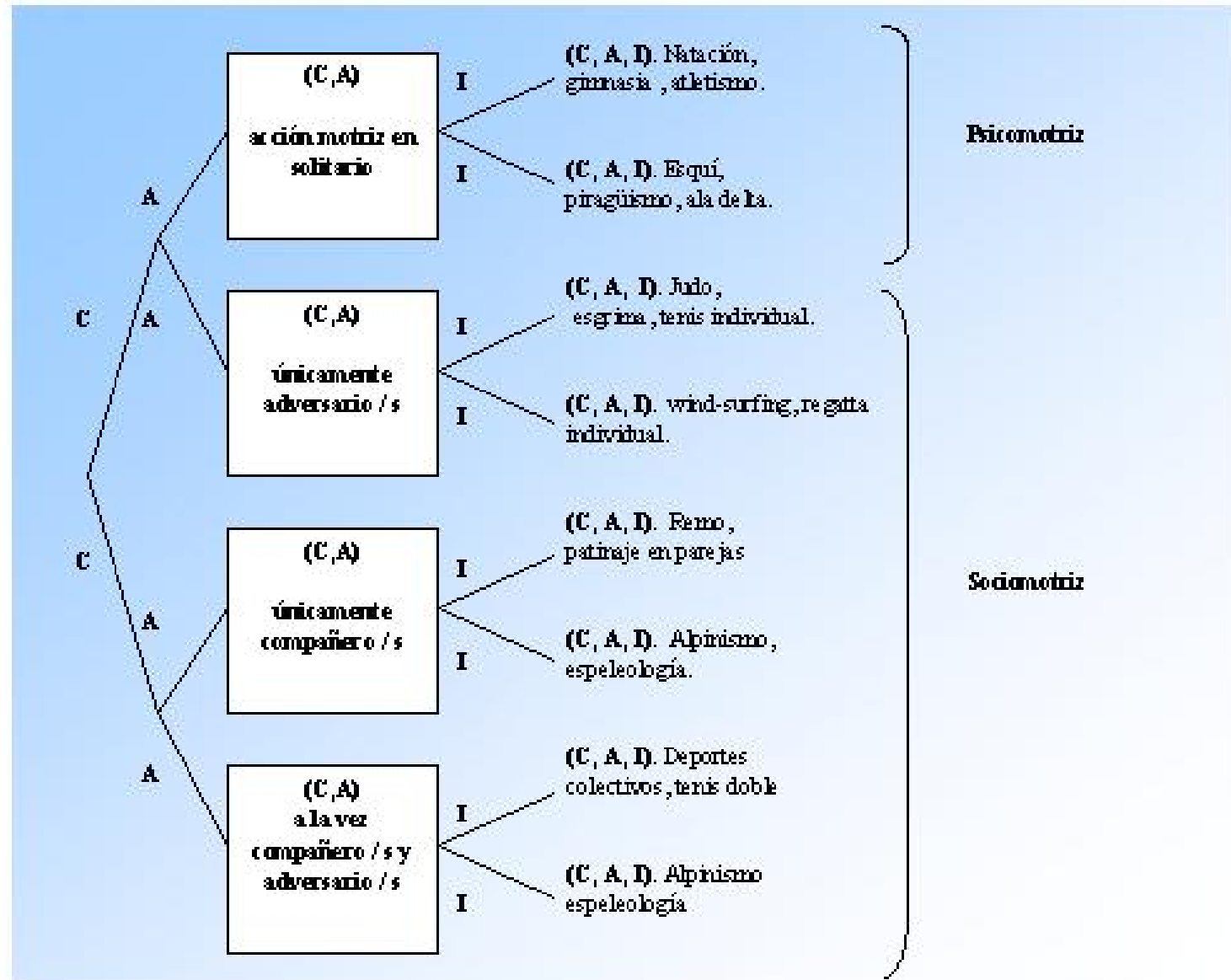
6a. CAI: esquí de fons, motocròs, etc.

Situacions sòcio-motrius (cooperació-oposició):

7a. CAI: ciclisme en carretera per equips...

8a. CAI: handbol, futbol, bàsquet, voleibol...

3. CLASSIFICACIONS DELS ESPORTS



3. CLASSIFICACIONS DELS ESPORTS

Hernández (1994), en col·laboració amb Blázquez, afegeix a la classificació de Parlebàs dos elements nous: la **forma en què es fa ús de l'espai pels participants** (comú o separat) i la **intervenció dels jugadors sobre el mòbil** (simultània o alternativa).

Grup I:

Esports en els quals l'espai de cada equip està separat per una xarxa i la intervenció sobre el mòbil es produeix de forma alternativa (voleibol, tennis per parelles...).

Grup II:

Esports on els participants actuen en un espai comú, però la intervenció sobre el mòbil és de forma alternativa (pilota, frontó, etc.).

Grup III:

Esports que es desenvolupen en un espai comú per als dos equips i la intervenció sobre el mòbil és simultània (handbol, futbol, bàsquet, etc.).