



La Lettre de l'AIPRAM N° 8 - Juin 2016.

Rédaction et correspondance : beduring@numericable.fr

Editorial du président

Puisque les vacances se profilent, pour nous qui sommes de l'hémisphère Nord, alors que nos amis du Sud sont en plein travail, vous trouverez ci-après un beau texte de notre ami Père Lavega, professeur de l'université de Lleida : plus long qu'à l'accoutumée, il déborde la consigne, mais il aurait été dommage de le couper en deux, et de reporter la publication de la deuxième partie au mois de septembre !

Bon été à toutes et tous, riche en expériences motrices, et projets nouveaux, qu'il s'agisse de recherches, d'échanges ou de formation !

De la plume du Pr. Père Lavega : *Hacia una educación física basada en evidencias científicas. Educar a través de los juegos paradójicos*

Pierre corre detrás de Paco, Bertrand y Pepe miran atentos; Luc sonríe, Joseba le comenta a su compañero Joao que la finta de Paco ha sido excepcional. La lógica interna del juego de los cántaros (también denominado jarras, gato y ratón, accroche -décroche) abre la puerta a todos estos alumnos a experimentar diferentes conductas motrices. En esta aventura lúdica confluye una gran variedad de decisiones: Bertrand persigue y captura a Pepe quien instantes antes ha intentado hacer una finta. Ahora Bertrand escapa y acto seguido sujeta el brazo de Joseba que está en el rol de cántaro, por ese motivo su compañero Luc es ahora el nuevo ratón que tras soltar el brazo de Joseba escapa de Pepe. El juego de los cántaros actúa como un *laboratorio de intervenciones inteligentes*.

Al mismo tiempo esas decisiones dan testimonio de diferentes interacciones afectivas, a veces de oposición al provocar un cambio de rol negativo, cuando Pierre captura a Queralt; en otras ocasiones de rol positivo, cuando Joao evita que Joseba salga del rol de cántaro a ratón y se sujeta en su brazo para forzar que salga su compañero Luc que con él compartían el rol de cántaro. También es posible que la interacción afectiva sea neutra, pues sin tener tiempo a pensar Luc ha elegido el brazo de Ana Rosa que formaba un cántaro con Paulo. El juego de los cántaros, permite protagonizar interacciones motrices ambivalentes o contradictorias, es un magnífico *laboratorio de relaciones interpersonales*.

Cada uno de esos alumnos da testimonio de su modo de ser y de sentir cada acción del juego, Joseba no para de reír, Joao muestra tensión al ser capturado, Alexandre sonríe al provocar el cambio de rol de Marco, y Ana Rosa grita mientras está huyendo. Cada decisión es relación y a la vez emoción. El juego de los cántaros también actúa como un excepcional *laboratorio de relaciones emocionales*.

Aipram es el nombre del profesor de Educación física que ha elegido este juego para educar relaciones interpersonales, la adaptabilidad decisional y el intercambio de relaciones afectivas. Por ello ha escogido el juego de los cántaros, cuya carta de identidad o lógica interna corresponde a un juego paradójico, sin marcador final o contabilidad, que también contiene una red de interacción de marca basada en un intercambio continuo de roles, por ello promueve una competición compartida que impide que al final de la partida haya jugadores ganadores y perdedores; por ello todos han compartido esa competición lúdica. La lógica interna de este juego (sistema) es una buena oportunidad para favorecer aprendizajes motores significativos en cada uno de los actores.

Aipram ha organizado a los alumnos por parejas Bertrand-Pierre; Paco-Pepe; Alfredo-Joseba; Alexandre-Joao, Juan Pedro-Pascal, Eric-Marco, Cesar-Ahmed, Imán-Pere, Jaime-Unai, Raúl-Mário, Ana Rosa-Paulo, Conchita-Pablo; Toni-Rosa, Enric-Tófol, Queralt-Verónica, Sabine-Leonardo, David-Nacho y Queralt-Verónica.

La mitad de los integrantes de esas parejas juega y el resto observa a su compañero. Bertrand observa a Pierre que hace de ratón y ve que al escaparse se sitúa detrás de Joseba y Mário que comparten el rol de cántaros. Bertrand sabe que Pierre ha interpretado la lógica del juego y ha constatado que si se pone detrás de un cántaro está en un espacio protegido ya que los cántaros le resguardan, al ser un obstáculo o muro para Paco.

Pepe interpreta las conductas motrices de Paco quien al perseguir a Pierre se desplaza descifrando cada uno de sus signos corporales. El profesor Aipram sabe que esa intervención corresponde a un proceso de semiotricidad. De repente Pierre se acerca a un cántaro donde están Joao y Ahmed que comparten ese rol, y espera a que Paco este próximo para unirse a Joao, y así provocar intencionadamente la salida de Ahmed. Pierre acaba de protagonizar una interacción afectiva positiva con Joao ya que le ha permitido permanecer en el rol de cántaro. Esa misma decisión también corresponde a una interacción afectiva negativa con Ahmed al originar su cambio de rol de cántaro a ratón. De modo simultáneo, Pierre ha interactuado positivamente con Paco que le perseguía al favorecer que haya podido atrapar fácilmente a Ahmed, quien era el nuevo ratón.

La confusión que la decisión de Pierre ha originado sobre Ahmed provoca reacciones de emociones positivas en Paco, Marco, Imán, Unai y Mário que no paran de reír. Sin embargo, Ahmed sorprendido al ser atrapado de modo inesperado, se queda inmóvil, estático, confundido por esa relación ambivalente o paradójica; su cuerpo expresa con nitidez la emoción negativa de sorpresa. Todos ellos comparten un mismo juego (sistema) pero son jugadores (actores) que protagonizan conductas motrices singulares, con representaciones mentales, significados y percepciones desiguales.

Aipram es un profesor que intenta favorecer que los alumnos vivan experiencias motrices significativas, por eso tras haber jugado unos 10 minutos solicita a los observadores que anoten los datos que han recogido en una cartulina muy grande situada en una de las paredes del gimnasio: deben identificar qué reacciones emocionales ha expresado la persona observada (alegría – al reír; ansiedad al gritar; sorpresa al quedarse inmóvil durante unos segundos...); también identifican en otra cartulina que tipo de interacciones han protagonizado en sus distintos roles (interacciones motrices positivas, negativas o neutras); del mismo modo registran ejemplos de estrategias motrices de éxito y de fracaso en los tres roles de gato, ratón y cántaro.

Tras unos instantes, los observadores pasan a jugar, mientras los jugadores van a las cartulinas y anotan las emociones, interacciones y decisiones que han protagonizado.

Después pasan a observar a sus respectivas parejas. Aipram combina la acción motriz con la observación, de modo que todos los alumnos aprenden a jugar y a observar de modo inteligente cada una de las vivencias motrices que comparten.

Posteriormente, todos juntos comparten los datos observados de esa vivencia motriz. Se confirma que la mayoría han expresado emociones positivas, principalmente en los roles de gato y ratón. Sin embargo, en el rol de cántaros no ha habido tanta efervescencia emocional, ya que como afirma Marco ese rol es menos dinámico que el rol de gato o ratón. Todos reconocen que se trata de una intervención pedagógica que ha generado *bienestar afectivo* en los alumnos.

También se constata que algunos alumnos como Pierre, Imán o Paulo han mantenido relaciones ambivalentes por ejemplo, ayudar un ratón a un gato; perjudicar un ratón a un cántaro y posteriormente en otro “golpe o secuencia de juego” ayudar ese ratón a esa misma persona que volvía a ejercer de cántaro; sin embargo, las relaciones de Ahmed, Toni y Pascal han sido claramente de oposición. Esta experiencia pedagógica también ha aportado *bienestar relacional*. Los alumnos han detectado ejemplos de estrategias eficaces e ineficaces al tomar decisiones en los distintos roles y han comprendido la complejidad cognitiva de este juego, beneficiándose de ese *bienestar decisional*.

Finalmente entre todos los alumnos y con la ayuda del profesor Aipram identifican algunos principios de acción (PA) o regularidades que se deberían seguir para tener éxito en ese proceso de adaptabilidad relacional que exige la lógica interna del juego de los cántaros:

Ejemplos:

PA1: Si soy ratón y quiero estar más protegido... puedo situarme detrás de una pareja de cántaros para que sean un obstáculo para el gato.

PA2: Si soy cántaro y quiero evitar ser engañado... debo mirar con atención al ratón (si está detrás de mi posición, debo girar mi cuerpo y no dejar de descodificar sus signos).

Al cabo de unos instantes el profesor Aipram decide repetir el mismo juego pero provocando una modificación en el sistema de cambio de roles. Ahora si un ratón se une a un cántaro, la persona que sale adoptará el rol de gato en lugar de ratón; en ese momento el anterior gato pasará a ser ratón. El espacio es igual que el de antes, los jugadores son los mismos, las reglas son idénticas, excepto ese cambio de roles ludomotores de cántaro a gato (el sistema se ha modificado). Aipram sabe que es una buena manera de constatar si los alumnos han comprendido e interiorizado su adaptación a la lógica interna del juego.

Tras interpretar las conductas motrices de los jugadores, Aipram comparte una reflexión final con sus estudiantes destacando algunas de las conductas decisionales, afectivas y relacionales que ha protagonizado ese grupo de alumnos.

Aipram es un profesor de educación física que aunque no es investigador actúa con criterio al apoyarse en los resultados científicos que aportan los fundamentos teóricos e investigaciones basadas en la ciencia de la acción motriz. Este profesor propone una educación física basada en evidencias científicas. Sabe que sus alumnos acaban de realizar una clase de educación física cargada de significado. Sistema (lógica interna) y actor (conducta motriz), es decir, situación motriz significativa. Inteligencia decisional, inteligencia emocional e inteligencia social; bienestar cognitivo, bienestar afectivo y bienestar relacional; en definitiva, se trata de ejercer una pedagogía de conductas motrices, que en la clase de hoy se ha realizado a través de un juego paradójico. Educación Física, ¡¡¡sí!!! y también “Educación Química”.

Publications

Vient de paraître, sous la direction de Pierre Parlebas « Jeux traditionnels, Sport et Patrimoine Culturel » Collection Mouvements des Savoirs. Paris, L'Harmattan, 2016.

Pour les collègues français, voici les nouveaux programmes du concours de recrutement national des professeurs d'éducation physique. (Epreuves écrites d'admissibilité – elles sont complétées de deux épreuves orales et pratiques d'admission, pour lesquelles on se reportera au Bulletin officiel)

I Dissertation portant sur les fondements sociohistoriques et épistémologiques de l'éducation physique et des activités physiques, sportives et artistiques (APSA)

L'épreuve a pour but d'évaluer la capacité du futur enseignant à situer son action professionnelle au regard des permanences et des transformations de l'éducation physique, sous l'influence de déterminants endogènes et exogènes au système éducatif.

Programme

Les enjeux de l'éducation physique dans le système éducatif en France de la fin du XIX^e siècle à nos jours.

- Les enseignants d'EPS face à l'évolution des savoirs à enseigner
- Expérimentations pédagogiques, transformations de l'EPS et du sport scolaire
- La scolarisation des pratiques de pleine nature et des pratiques artistiques
- L'éducation des corps, de la personne et la formation du citoyen

II Dissertation ou étude de cas à partir de documents portant sur l'enseignement de l'EPS dans le second degré

L'épreuve a pour but d'évaluer la capacité du futur enseignant à mobiliser les connaissances scientifiques, technologiques et professionnelles nécessaires à la compréhension des conditions d'enseignement et d'apprentissage requises pour favoriser les acquisitions des élèves dans le cadre de la mise en œuvre des programmes d'éducation physique et sportive dans les établissements du second degré.

Programme

A partir d'une analyse du contexte spécifique, proposer, discuter et justifier des conditions d'enseignement favorables aux apprentissages en éducation physique et sportive et à la réussite scolaire de tous les élèves.

Quatre axes thématiques retenus

Axe 1 : la matrice disciplinaire de l'EPS

- Parcours de formation pour la diversité des élèves dans un EPLE
- Les activités et les pratiques physiques supports et moyens de l'EPS : savoirs, performances et compétences en EPS

Axe 2 : l'enseignement

- Les savoirs professionnels de l'enseignant : planifier, agir, interagir, différencier, réguler, évaluer
- La prise en compte du corps et des dimensions masculines et féminines dans les APSA comme leviers d'accès à la réussite des élèves

Axe 3 : les apprentissages

- Le développement des différents types de ressources d'ordre physiologique, moteur, neuro-informationnel, psychologique, psychosociologique chez les élèves en EPS
- L'élève en difficulté en EPS

Axe 4 : questions scolairement vives

- EPS et interdisciplinarité
- Les usages du numérique en EPS : intérêt et limites.

Liens Utiles

Communiqué par notre ami, le Pr. Joao Francisco Magno Ribas, de l'Université Fédérale de Santa Maria au Brésil, ce lien qui donne accès aux contenus des 3^e séminaires Latino-américains et Brésiliens de praxéologie motrice tenus de 30 Avril au 3 Mai 2015 :

<http://w3.ufsm.br/gepbrasil/index.php/latino-americano-de-praxiologia-motriz>

Cotisations 2016, annuaire des membres : rappel

Il est demandé aux membres de l'association internationale de praxéologie motrice, en application des décisions du conseil d'administration, de s'acquitter de leur cotisation annuelle.

Rappel des tarifs

Pour les pays d'Europe, d'Amérique du Nord, l'Australie, le Japon :

Membre actif enseignant, professionnel : 30 euros

Membre étudiant : 10 euros

Pour tous les autres pays :

Membre actif enseignant, professionnel : 15 euros

Membre étudiant : 5 euros

Les virements sont à faire sur le compte AIPRAM

N° IBAN : ES 43 0049 2346 1721 1436 4683

Pour l'annuaire, se reporter aux numéros précédents...

Un bon été à toutes et tous !