

Análisis de la relación entre preferencia lúdica y la estructura de las actividades programadas en festivales lúdico-deportivos

Analysis of the relationship between playing preference and the structure of the programmed activities in recreational-athletic festivals

J.I. Alonso Roque¹, A. López de Sosoaga López de Robles², F. Segado Segado³

¹ Facultad de Educación. Universidad de Murcia

² Escuela Universitaria de Magisterio de Vitoria. Universidad del País Vasco

³ Facultad de Ciencias de la Salud, la Actividad Física y del Deporte. Universidad Católica San Antonio de Murcia

CORRESPONDENCIA:

J.I. Alonso Roque

Facultad de Educación. Universidad de Murcia

Campus de Universitario de Espinardo

30100 Murcia

jialonso@um.es

Recepción: noviembre 2010 • Aceptación: febrero 2011

Resumen

El objetivo del presente estudio fue analizar la relación entre la preferencia lúdica de los participantes de un festival de juegos y la lógica interna de las propuestas. La coherencia entre la oferta de actividades y las expectativas de los practicantes es un índice que permite medir la calidad de cualquier evento. Para ello se administró un autoinforme de ordenación de preferencias sobre aspectos internos de juegos motores a 369 participantes del Festival Internacional de Juegos de Vitoria-Gasteiz 2007. Los resultados se han comparado mediante un estudio descriptivo gracias a un análisis praxiológico de los 187 juegos planteados por la organización del festival. Los resultados indican que la preferencia lúdica de los encuestados no es coherente con el análisis interno de los juegos organizados por el Festival. Los participantes del estudio prefieren los juegos sociomotores por equipos y priman la diversión sobre el resultado o la victoria en los juegos. Las propuestas del festival por el contrario plantean juegos individuales con escasos elementos de relación motriz entre sus jugadores.

Palabras clave: preferencia lúdica, lógica interna, juegos motores, festival lúdico.

Abstract

The aim of this study was to analyze the relationship between playing preference of the participants in a festival of games and the internal logic of the proposals. The consistency between the range of activities and the expectations of the participants is an index for measuring the quality of any event. Therefore, self-report of preferences about internal aspects of motor games was provided by 369 participants at the International Games Festival at Vitoria-Gasteiz in 2007. The results were compared by a descriptive study utilizing a praxiological analysis of the 187 games planned by the festival organizing committee. The results indicate that the playing preference of respondents is not consistent with the internal analysis of games organized by the Festival. Respondents preferred sociomotor team games and fun is more important to them than the result or winning games. However, the games proposed by the festival are individual games with few motor elements between the players.

Key words: playing preference, internal logic, motor games, games festival.

Introducción

Los servicios públicos dedicados a la gestión del ocio cada vez necesitan de mayores indicadores de calidad y de satisfacción que les permitan adecuar los programas a la demanda de los usuarios. La percepción de los ciudadanos que participan en eventos públicos es el referente final para determinar la excelencia de los servicios programados (Crompton, Mackay y Fesenmaier, 1991; Dorado, 2006). El hecho de ser eventos públicos presenta por una parte la dificultad de que todos sus servicios son más sensibles a ser evaluados por fallos o carencias y por otra parte que los participantes asumen la obligada calidad de los mismos por el hecho de ser del sector público (Crompton, et al., 1991; Crompton y Lamb, 1986; Lovelock y Weinberg, 1984). Por otro lado, la satisfacción se encuentra ligada con la motivación intrínseca, la preferencia de los participantes y los posibles beneficios estimados por su práctica (Crompton y Love, 1995; Manell y Iso-Ahola, 1987; Manfredo, Driver, y Tarrant, 1996).

Los festivales lúdicos y deportivos son uno de los servicios públicos de participación ciudadana más popularizados. Encontramos multitud de eventos que destacan los valores, tradiciones, costumbres o celebraciones en países muy variados culturalmente. El Deporte para Todos y los Juegos Tradicionales han sido las temáticas principales en países como Alemania (Nasser, 1995), en donde los festivales se integran en las políticas del fomento del deporte. Túnez, por ejemplo, cuenta con gran variedad de festivales de verano en los que el aspecto lúdico es un medio para fomentar tradiciones y costumbres locales (Elloumi y Parlebas, 2009), permitiendo a sus ciudadanos correr a caballo, tirar con arco y toda una serie de actividades tradicionales de la zona. En este caso, el festival permite a las administraciones locales recuperar o reforzar la identidad etnomotriz de sus habitantes. Además de potenciar hábitos o rescatar costumbres, los festivales de juegos han sido analizados para estudiar comportamientos sociales diversos (Kaneko y Mitra, 2007), como la aparición de prejuicios a la hora de ubicar personas en los festivales o las conductas observadas durante el transcurso de las actividades por parte de distintas etnias.

Aprovechando la celebración de festivales tradicionales de juegos, Renson y Smulders (1981) recopilaron una extensa cantidad de juegos tradicionales en Holanda y Bélgica. La participación en los festivales de los propios informantes permitió analizar aspectos subjetivos de los usuarios que aportaron información muy valiosa desde el punto de vista sociocultural. Estudios como el de Vázquez (2010) llegan a plantear este siste-

ma de organización de actividades como ideal para que la familia se integre y se sensibilice en la educación de sus hijos. En nuestro país el Festival Internacional de Juegos de Vitoria es uno de los mayores exponentes de juego en la calle, actividades programadas y apoyo institucional (Alonso, López de Sosoaga, Segado y Argudo, 2010) y ya se ha celebrado su decimoquinta edición.

Encontramos en los festivales lúdicos una forma de generar satisfacción en los ciudadanos y aumentar su calidad de vida (Baker y Palmer, 2006), siendo un momento ideal para desarrollar y fomentar el espíritu de comunidad y disfrute de espacios públicos (Baker y Palmer, 2006; Skille y Waddington, 2006; Millán, 2009). Mientras se juega se realizan acciones motrices que al mismo tiempo activan procesos biológicos, cognitivos, emocionales y sociales (Parlebas, 2001) que hacen que estos festivales cumplan una función social, de participación y convivencia de gran calado.

Este carácter holístico que se desprende de la conducta motriz del sujeto que participa plantea la necesidad de analizar sus preferencias a la hora de planificar un festival, ya que es un factor representativo de la demanda y permite identificar cómo, con qué, donde y con quién quieren consumir o jugar los participantes. Por otro lado, los rasgos distintivos de la lógica interna de los juegos motores que se van a desarrollar nos muestran cómo las relaciones de los jugadores con otros elementos del juego motor orientan distintas conductas dentro de cada uno, aportando la información necesaria para determinar qué rasgos de lógica interna son preferidos por los participantes. Finalmente es necesario entender, como nos apunta Parlebas (2001), los aspectos externos de la situación motriz, como pueden ser los acompañantes del juego, que nos indican la forma que los practicantes tienen de “reinterpretar las prácticas a su manera, según sus aspiraciones y motivaciones” (p. 307).

Entendemos que una parte de la evaluación de la percepción de la calidad y satisfacción de los servicios públicos, en este caso festivales de juegos, se corresponde con la correcta consideración de estos dos factores, además de aumentar la incorporación de nuevos clientes, fidelizar usuarios (tomado como consolidar los clientes existentes) u optimizar los recursos (Morales, Hernández-Mendo y Blanco, 2009).

En este sentido, los juegos motores son las actividades principales que componen los festivales lúdicos, por lo que el análisis de la preferencia de los participantes debe ser un punto de partida para su planificación. Cuando una o varias personas juegan se producen una serie de relaciones muy particulares, en las que las características y motivaciones de las personas orientan

una parte del desarrollo del juego (Lavega, Lagardera, Molina, Planas, Costes y Sáez de Ocáriz, 2006). Los aspectos emocionales, cognitivos, motrices y sociales se unen en un contexto único de relación interpersonal (Boreham y Riddoch, 2001; Ginsburg, 2007; Lagardera y Lavega, 2003; Parlebas, 2001; Navarro, 2002; Stuart, Gorely y Stensel, 2004). En el estudio de la preferencia lúdica de los participantes, una referencia es la aportada por la perspectiva del Modelo de Disfrute Deportivo en contextos educativos (Garn y Cothran, 2006), que se basa en el análisis de los aspectos intrínsecos o extrínsecos del logro en las tareas según el grupo social, etc. Este modelo profundiza sobre el concepto y el papel de la diversión en los programas de Educación Física y Deportiva, de tal manera que descubre la diversidad de enfoques y factores involucrados. En cambio, en el estudio de la demanda-preferencia de los participantes, diversas investigaciones apuestan por preguntar sobre sus preferencias a los potenciales participantes con la finalidad de descubrir cómo organizar el programa que se pretende realizar (Ballesta, Gómez, Guardiola, Lozano y Serrano, 2003).

Asimismo, otros estudios tratan de descubrir a través de cuestionarios cerrados si existe una relación entre el género y la preferencia por determinados materiales como los juguetes (Martínez y Vélez, 2009). En esta línea, algunos estudios indican que la preferencia lúdica no es permanente sino que está sujeta a factores contextuales que pueden influir en los participantes (Ortega, 1992).

Esto implica que el hecho de conocer la preferencia lúdica nos mostraría un factor más a la hora de programar actividades, pero no el definitivo. Además, diversos estudios, como el de Broetto (2005), han revelado que las diferencias y las similitudes entre los juegos inciden en la preferencia lúdica de los participantes puesto que la socialización, la percepción sobre estereotipos de género, las concepciones de lo que es juego y el propio jugar de los niños, y el aspecto cognitivo de los mismos, varían. Otros trabajos encontrados en la literatura (Ortega, 1992; Mergen, 1991; Campos, Yukumitsu, Fontealba y Bomtempo, 1994; Saracho, 1994) han profundizado a través de entrevistas y cuestionarios sobre la evolución de las preferencias de los niños.

Estos estudios relacionan dichas preferencias con el género y el tipo de actividades, o con la influencia de los estilos de aprendizaje. En todos estos casos, la interpretación aportada se sustenta en factores psicológicos o versa sobre el concepto que los niños tienen sobre el juego, el deporte y las relaciones con los compañeros. Por otra parte, Broetto (2005) analiza la preferencia lúdica para una muestra de 100 niños,

simétrica en cuanto a género, en la que pregunta sobre diversos factores que pueden aparecer en la preferencia lúdica infantil, como a) con quién prefiere jugar, b) a qué juegos y qué hace que le gusten esos juegos precisamente, c) qué necesita para jugar, o d) cuáles son los menos preferidos. Sus resultados muestran una clara preferencia por los juegos realizados en casa con los vecinos o familiares, sin que la presencia de los adultos aparezca entre sus preferencias. Aporta que tanto niñas como niños prefieren los espacios abiertos cuando juegan con grupos más numerosos a juegos de reglas, entendidos como motores con reglas o deportivos (Parlebas, 2001). La diversión es el motor principal indicado por los entrevistados. Además, se constata la fuerte presencia de los juegos sedentarios de tipo videojuego.

Todos estos estudios abordan la preferencia lúdica desde un enfoque externo principalmente, sin profundizar en los aspectos preferidos dentro de la propia lógica interna del juego. Únicamente el estudio de Broetto (2005) apunta algunos elementos internos de los propios juegos. Por lo tanto, se puede afirmar que no se han encontrado estudios que relacionen la preferencia de los participantes con el análisis de la estructura y dinámica de los juegos propuestos. Así pues es necesario programar las actividades lúdicas teniendo en cuenta que cada situación motriz provoca una serie de respuestas y conductas únicas en los jugadores. Cada juego deportivo dispone de una lógica interna que orienta a los participantes a la vivencia de un determinado tipo de procesos y relaciones que van a originar unos efectos en esos protagonistas (Parlebas, 2001, Lagardera y Lavega, 2003), por lo que estos elementos que los componen deben ser tenidos en cuenta para valorar la preferencia lúdica y comprobar que tanto preferencia como lógica interna siguen las mismas pautas.

En este sentido, con la finalidad de determinar la preferencia lúdica en cualquier franja de edad precisamos de información sobre aspectos relacionados con la persona (concepción de diversión, compañeros de juegos, etc.), pero debe ser completada por la preferencia en relación a los rasgos distintivos de la lógica interna de los juegos deportivos (tipo de interacción motriz, espacios empleados, uso de materiales, imperativos temporales, etc.). El análisis de las situaciones motrices programadas debe ser el segundo paso, el que nos confirme que la preferencia lúdica externa e interna y las situaciones motrices practicadas van de la mano. La oferta y la demanda deben ser coherentes.

Teniendo en cuenta lo aportado, el objetivo del presente estudio es analizar la preferencia lúdica de los participantes de un festival internacional de juegos

y la relación de esta preferencia respecto a las situaciones motrices lúdicas que dicho festival propone. En este sentido, la coherencia entre ambos aspectos determinaría una parte del grado de calidad percibida y, en consecuencia, la satisfacción respecto al evento lúdico, puesto que los juegos programados respetarían las preferencias de los participantes. Así, nos planteamos las siguientes preguntas de investigación:

1. ¿Qué tipo de relaciones motrices prefieren los usuarios? ¿Responden las actividades programadas a esta preferencia?

2. ¿Qué preferencia muestran los usuarios sobre ganar, perder o divertirse en las actividades realizadas? ¿Responden a esta preferencia las actividades programadas?

3. ¿Qué tipo de acciones motrices prefieren los usuarios? ¿Responden a esta preferencia las actividades suscitadas por el programa del festival?

Material y Métodos

Participantes

Respecto a la distribución de los participantes en el estudio respecto al género, se registró un 52,2% de niños y un 48,5% de niñas. Además, se les preguntaba si era la primera vez que participaban en el festival, encontrando que el 78,6% de los encuestados ya había participado en el festival otros años. La distribución de las características de los participantes del estudio muestra los siguientes datos respecto a la edad (Tabla 1). Como se puede observar, el mayor porcentaje de participantes se sitúa entre los 9-10 años y los 13-14 años (69,9%). A partir de los 16 años, la participación en las actividades fue mínima (5,7%), no encontrando apenas participantes fuera de estas edades.

Además, se analizaron las 187 situaciones motrices del XII Festival Internacional de Juegos de Vitoria-Gasteiz (FIJVG) y un total de 369 autoinformes sobre preferencia lúdica. El FIJVG se desarrolla en un contexto urbano, aprovechando las distintas plazas y jardines del centro de la ciudad de Vitoria. De esta forma la organización emplaza zonas de juegos distintos según las zonas donde se practique. Es de destacar la facilidad de acceso a las zonas por la cercanía de ellas y la posibilidad de ir a pie a cada una de ellas. El festival se desarrolla en el mes de julio, siendo de coste económico nulo para todas las personas que deseen participar o utilizar los materiales de juego. Este festival está considerado como uno de los más relevantes en cuanto a recursos destinados, popularidad y actividades propuestas.

Tabla 1. Distribución de frecuencias y porcentajes de la edad de los participantes del estudio

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	5-6 años	3	0,8
	7-8 años	15	4,1
	9-10 años	66	17,9
	11-12 años	103	27,9
	13-14 años	89	24,1
	15-16 años	69	18,7
	>16 años	21	5,7
	Total	366	99,2
Perdidos		3	0,8
Total		369	100,0

Instrumentos y procedimiento

Análisis de las situaciones motrices

Para el análisis de las situaciones motrices lúdicas se utilizó una hoja de registro en la que se cuantificaron las actividades en función de los criterios de análisis praxiológico (Parlebas, 2001; Lagardera y Lavega, 2003; Alonso et al., 2010; López de Sosoaga, 2010). Se siguió el paradigma sistémico-estructural para el análisis e interpretación de los datos. Se distinguieron los siguientes elementos de lógica interna en el análisis de las situaciones motrices lúdicas del FIJVG (Lagardera y Lavega, 2003; Parlebas, 2001; Navarro, 2002):

1. Tipo de juego motor: partiendo del paradigma de nuestra investigación, encontramos juegos individuales o psicomotores, juegos cooperativos, juegos de oposición, juegos de cooperación-oposición. Se registraron los juegos sedentarios (sin intervención significativa ni esencial en el juego) con el fin de cuantificar las propuestas sin motricidad, a pesar de no encontrarse dentro de la categoría de juego motor.

2. Red de comunicación motriz: concreta el tipo de relaciones que se establecen dentro de cada juego motor. Existen redes exclusivas (la relación motriz con los demás jugadores no cambia), ambivalentes (situaciones en las que los jugadores pueden colaborar u oponerse en el mismo juego, como por ejemplo en el juego de las cuatro esquinas), estables (las relaciones no cambian en el juego, como en los duelos por equipos como el fútbol) o inestables (las relaciones sí que pueden cambiar, pasando de ser compañeros a adversarios), cada una con obligaciones diferentes.

3. Red de cambio de rol: indica el número de posibles variaciones en las funciones de los jugadores mientras juegan. Así, la red de roles fijos se caracteriza por la

inexistencia de cambios en el transcurso el juego; la red local, porque en caso de haber cambio éste se realiza dentro de un mismo equipo; y la red de cambio general, porque los cambios son de equipo o de función durante el juego.

4. Red de interacción de marca: nos indica qué relaciones se tienen en cuenta para ganar o perder. Así, se distinguen la red antagónica (acciones de marca de oposición, como un disparo a portería), cooperativa (acciones de marca cooperativas, como un pase a un compañero) y mixta (acciones en las que se premian tanto las cooperativas como la de oposición, tal es el caso del juego tradicional del marro).

5. Acciones motrices: se distribuyen las acciones de juego principales y necesarias para la realización de cada juego. Se permite una distribución abierta y posteriormente agrupada. Se tomó como acción motriz predominante la que implicaba la consecución de la meta del juego, debido a que no se podían analizar de forma sistemática todos los juegos para varias personas y durante los días del festival.

La observación de las imágenes y el registro de las variables se realizó por parte de tres observadores externos que siguieron un proceso de entrenamiento (Anguera et al., 2000; Anguera et al., 2003) y validación. Una vez cumplidos los criterios de confiabilidad intraobservador e interobservador de referencia (95%), se registraron en una hoja Excel 2003 las diferentes variables analizadas. Tras ser filtradas en este programa, se trasladaron al paquete Spss v. 15 para su análisis estadístico.

Análisis de la preferencia lúdica

Se utilizó un autoinforme validado por expertos en el que se debía ordenar la preferencia lúdica respecto a cinco bloques de opciones. El autoinforme se construyó siguiendo el marco teórico de referencia para el análisis de lógica interna y externa. Además, se realizaron diversas entrevistas con preguntas abiertas a profesionales de la enseñanza, gestión y niños de edades comprendidas entre los 9 y los 16 años, determinándose mediante análisis de contenido los bloques de opciones. Construidos dichos bloques de preguntas, un experto en didáctica de las matemáticas revisó la fórmula de ordenación por números, determinando su viabilidad.

Una vez que el encuestado aceptaba participar, se le explicaba el cuestionario y se le administraba uno. No había límite de tiempo para rellenarlo y el encuestador se quedaba cerca por si había alguna duda. La forma de realizarlo implicaba ordenar las siete opciones que cada bloque tenía. En función de la preferencia, se es-

cribía entre un 7 si la opción le gustaba mucho o la prefería, y un 1 si no le gustaba ni lo prefería. No se podía repetir el mismo número para una opción, por lo que ordenaban según el número más cercano a su preferencia. Los seis bloques de opciones preguntaban por:

1. Ordena del 1 al 7 qué prefieres hacer cuando juegas, ordenando las opciones Competir, Jugar solo, Divertirme aunque pierda, Cooperar juntos, Jugar por equipos, Ganar el juego y Jugar contra alguien.

2. Ordena del 1 al 7 los sitios que prefieres para jugar, ordenando las opciones En la calle o una plaza, En la montaña o en el campo, En instalaciones deportivas, En la piscina, En un parque, En el patio del colegio y En casa.

3. Ordena del 1 al 7 con qué materiales prefieres jugar, ordenando las opciones Juguetes comprados, Pelotas o balones, Videojuegos, Sin materiales, Hinchables, Cuerdas y aros, Bicicleta o patines.

4. Ordena del 1 al 7 con quién te gustaría más jugar, ordenando las opciones Profesores, Amigos colegio, Amigos vecinos, Mis padres, Mis abuelos, Mi/s hermano/s, Compañeros de equipo.

5. Ordena del 1 al 7 lo que más te gusta hacer cuando juegas, ordenando las opciones Nadar, Correr, Tregar o escalar, Hacer puntería o lanzar objetos, Saltar, Bailar, Montar en bici o patinar. Como resultado de estudios exploratorios previos se seleccionaron estas acciones como más repetidas en cuanto a preferencia lúdica se refiere.

Cada bloque trataba de obtener información sobre lógica interna y externa para las formas preferidas en el juego (ganar, cooperar, perder, diversión, equipos, etc.), espacios, materiales, compañeros de juegos y acciones motrices preferidas al jugar, así como acompañantes del juego y tipos de materiales.

Se administró el autoinforme a todos los participantes que se encontraban jugando en los distintos lugares preparados por la organización durante los tres días centrales del festival, pero por cuestiones de funcionalidad no se accedió al 100% de los mismos. Debemos tener presente la duración de varias jornadas, así como la realización en espacios abiertos del festival. Estos factores imposibilitan el control de todos los participantes y por lo tanto del acceso a los mismos. Antes de realizar el mismo, el encuestador se aseguraba de que el encuestado había participado ya al menos durante una jornada del festival. Asimismo, con el objeto de estimar el número de participantes a encuestar, se realizó un estudio previo del número y tipo de actividades que tienen lugar en plazas emblemáticas del centro de la ciudad, de forma que se recogen datos de todas ellas en función del número de actividades que se practican

en cada una. Estos datos orientaron a los investigadores para calcular el número de encuestadores por lugar de juego, así como el número de cuestionarios a administrar. La organización del mismo autorizó oficialmente la elaboración del estudio y el registro de imágenes, administración de cuestionarios y publicación de los datos. Este hecho se comunicaba a los adultos a cargo de los participantes y se les solicitaba, no obstante, consentimiento oral para la realización del autoinforme.

Análisis estadístico

Para el análisis de los datos, una vez filtrados y depurados, se utilizaron cálculos descriptivos (media y desviación típica) para a) las características de los participantes, b) el número de juegos analizados, c) las características de los rasgos distintivos de la lógica interna de cada juego y d) características de la preferencia lúdica de los participantes. En todos los casos se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 15.

Resultados y Discusión

¿Qué tipo de relaciones motrices prefieren los usuarios del FIVG? ¿Responden las actividades programadas a esta preferencia?

Los participantes valoraron la forma de relación motriz dentro de un juego. Se busca conocer cómo prefieren jugar: en solitario o estableciendo relaciones motrices con otras personas. Tal y como se observa en la Tabla 2, la relación que muestra un valor más elevado es “Jugar por equipos” seguido de “Cooperar”. Cabe reseñar que el valor de preferencia más bajo es el referido a “Jugar solo”, que obtiene una puntuación media de 1,79 sobre 7. En definitiva, los participantes prefieren actividades en grupo, bien por equipos o cooperando. No desean jugar en solitario, quieren jugar con los demás.

Los resultados del análisis de lógica interna de los juegos motores del FIJVG referentes a las formas de relación promovidas por la organización del festival se muestran en la Figura 1. Se constata un absoluto predominio de los juegos individuales sobre las otras tres posibilidades (44,4%). Los juegos motores individuales o psicomotores son situaciones en que no se interactúa con otros jugadores. Esta tendencia mayoritaria encontrada en el festival obliga al jugador a actuar sin que sea necesaria la presencia de otro jugador que se oponga o que colabore. Puede darse competición o no, pueden jugar a la par (en comotricidad simultánea), pero no se influyen de manera motriz. Se

trata de una familia de juegos en la que los jugadores tienden a imitar un estereotipo motor y su ejecución (Parlebas, 2001; Elloumi y Parlebas, 2009; López de Sosoaga, 2010). Generan situaciones de repetición de acciones en busca del mejor resultado posible. Son ejemplos de este tipo de juegos: la rana, la peonza o los juegos malabares. Durante los mismos se generan acciones de gran predominancia propioceptiva en las que es necesario el control de las respuestas motrices (Lagardera y Lavega, 2003). La precisión o la puntería son capacidades asociadas a estos juegos. Requieren conductas que potencian el autoesfuerzo y la superación de un reto.

Las situaciones motrices basadas en carreras y lanzamientos son las que predominan en el festival. En cambio, las situaciones de colaboración (6,4%), las de colaboración-oposición (1,6%) y las de oposición (4,3%) (1 contra 1, 1 contra todos o todos contra todos), apenas están representadas. Durante las mismas se desencadenan procesos asociados a la interacción motriz y emocional de los participantes, la toma de decisiones estratégicas o la adecuación a diferentes situaciones de juego. Este resultado parece contravenir lo expresado por los encuestados en la preferencia lúdica cuando eligen mayoritariamente las opciones “Cooperar juntos” y “Jugar por equipos” y postergan la opción “Jugar solo”. Los niños expresan su deseo de compartir juegos con los demás y la organización del festival propone juegos individuales de manera predominante.

Además, la finalidad del festival, según lo expresado por la organización, es que se potencie el juego en convivencia y en grupo (Alonso et al., 2010). Esto pone de manifiesto que la filosofía perseguida por la

Tabla 2. Valores indicados sobre la preferencia en las relaciones y diversión

	Media	Desv. típ.
Relación competir	3,62	1,979
Relación jugar solo	1,79	1,473
Relación cooperar	4,53	1,513
Relación equipos	4,86	1,627
Relación contra	3,83	1,630

Tabla 3. Distribución de frecuencias Red Cambio de Rol

	Frecuencia	Porcentaje
Válidos		
Fijo	103	55,1
Local	3	1,6
General	0	0
Total	187	100,0

Nota: se han excluido los juegos no motores.

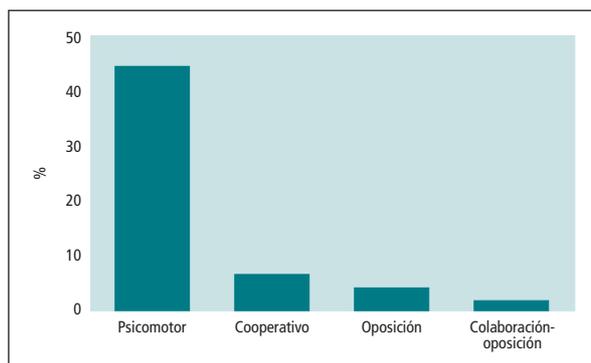


Figura 1. Distribución de los tipos de juegos motores respecto a la aparición en el FIJVG.

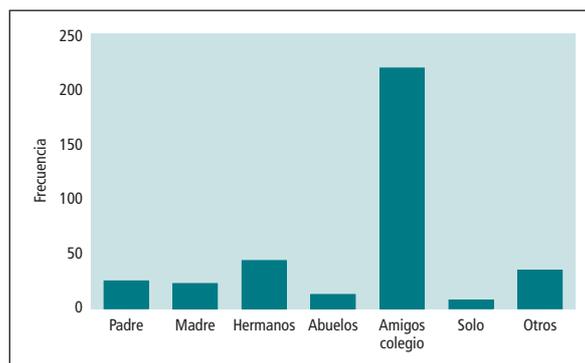


Figura 2. Distribución de frecuencias respecto a las personas que habían acompañado a los participantes del estudio.

organización del festival y la preferencia lúdica de los participantes se ajustan y coinciden. Sin embargo, la falta de relación entre los participantes que subyace en los juegos programados va en contra de ambas consideraciones. Por lo tanto, parecería lógico que las situaciones sociomotrices fueran las propuestas lúdicas predominantes, si se quiere atender al deseo de la demanda y a la finalidad del festival. Esto parece corroborar lo señalado por Broetto (2005) en el sentido de que los juegos más demandados por los niños son los denominados “de colaboración con oposición” (fútbol, baloncesto, voleibol, etc.). Los dos estudios expresan la preferencia de los niños de jugar de manera sociomotriz antes que jugar en solitario.

Si a este dato le sumamos el resultado de la pregunta realizada a los participantes de “Con quién has venido al festival” (Fig. 2) y de la preferencia lúdica respecto a los compañeros de juego (Tabla 4), podemos observar que los participantes acudieron al festival acompañados de los amigos del colegio (59,3%), seguido de los hermanos (11,2%) y de otros familiares a mucha distancia. Este dato parece corresponderse con la edad más representativa de los participantes del estudio que era la franja entre los 11 y 16 años, en la que el grupo de amigos es determinante en la realización de prácticas lúdicas. La Tabla 4 nos muestra cómo la preferencia lúdica es coherente con lo expresado, ya que se le otorga a la presencia de amigos del colegio en el juego una puntuación media de 5,91 y a los amigos del vecindario una media de 4,32, siempre sobre 7. Por último, se observa que la segunda preferencia es la de jugar con compañeros de equipo (4,78), lo que refuerza todavía más la preferencia por juegos sociomotrices.

¿Qué preferencia muestran los usuarios del FIJVG sobre ganar-perder o divertirse sin competir en las actividades realizadas? ¿Responden a esta preferencia los juegos programados por el festival?

De nuevo se estudian los datos del análisis de preferencia lúdica, concretamente los referidos al bloque

Tabla 4. Medias encontradas para la preferencia sobre las personas a la hora de jugar

	Media	Desv. típ.
Jugadores profesor	1,83	1,580
Jugadores amigos cole	5,91	1,612
Jugadores amigos y vecinos	4,32	1,674
Jugadores padres	3,62	1,527
Jugadores abuelos	3,14	1,642
Jugadores hermanos	4,36	1,565
Jugadores equipo	4,78	1,665

de relaciones motrices del cuestionario en las opciones de “Cooperar juntos”, “Ganar el juego” y “Divertirme aunque pierda”. Los resultados obtenidos se comparan con el análisis praxiológico de las actividades en lo relativo a red de marca cooperativa y antagonica.

Si se observa nuevamente la Tabla 2, los participantes prefieren la diversión por encima de otras posibilidades a la hora de jugar; incluso prefieren perder, pero divirtiéndose. Este aspecto coincide con el estudio de Broetto (2005), en que a la pregunta de “qué era lo que más le gustaba de su juego favorito”, 32 respuestas (N = 151) dijeron que les parecía divertido. En el mismo sentido, los datos aportados en esta investigación reiteran que la diversión es el factor que más presencia tiene en la preferencia lúdica, aspecto también destacado por Garn y Cothran (2006) en contextos educativos. Entendemos que el factor “diversión” es una línea de investigación en la que se debe profundizar en los estudios futuros sobre la evaluación de eventos lúdicos, por la relevancia que muestra en los datos del presente estudio, así como la diversidad de elementos que pueden confluir en la propia diversión (Ortega, 1992). Además, entendemos que la orientación de las actividades de suscitar vivencias de emociones positivas debe ser otro de los factores en los que profundizar para futuros estudios en torno al juego deportivo.

Asimismo, los datos recogidos muestran una discreta preferencia de los participantes por “Ganar el juego” (3,99), que concuerda con las opciones “Competir” (3,62) y “Jugar contra alguien” (3,83), siempre con valores inferiores al obtenido por la diversión (“Divertirme aunque pierda”). Además, la opción “Colaborar juntos” obtiene una presencia relevante (4,53). En este caso se trata de situaciones motrices de carácter cooperativo, con un reto conjunto a superar y sin la oposición directa de otras personas. Todos estos datos refuerzan, por una parte, el argumento esgrimido en el punto anterior sobre la preferencia de los participantes por jugar en presencia de otras personas, tanto en equipos como para colaborar en un reto. Por otra parte, la competición y el hecho de ganar el juego no conforman un elemento de relevancia, a pesar de estar presente. Estos datos, al igual que los presentados por Garn y Cothran (2006), revelan la necesidad de incorporar en la evaluación de los eventos lúdicos preguntas sobre la motivación intrínseca y la percepción de competencia en la tarea de los participantes que complete y profundice el factor de la diversión.

Estudios como el de Alonso et al. (2010) animan a que en cualquier propuesta lúdica como el festival estudiado se introduzcan juegos con redes de cambio de rol general y con redes de comunicación motriz inestables, asociadas a cambiar de compañeros o adversarios durante la partida; circunstancia que favorece la proyección socializadora de la experiencia y la efervescencia social y emocional.

Los resultados obtenidos para esta variable (Tabla 3) muestran que no se han encontrado redes de rol general, de tal manera que el jugador no cambia de equipo ni de rol mientras juega. Ejemplos de juegos de red de cambios de rol general son *La cadena*, *El gavilán* o *La pelota cazadora* (Lagardera y Lavega, 2003), que no se han encontrado en este estudio. Predomina, por tanto, la red de cambio de rol fijo (103 juegos) en la que el jugador siempre realiza la misma función, detenta el mismo rol. Esto indica que los participantes del festival no han podido disfrutar de juegos motores en los que hubiera cambios en las funciones globales del juego. En este sentido, la preferencia lúdica registrada sugiere que el jugador detente diversos roles que le obliguen a adaptarse a distintas funciones estratégicas y a experimentar situaciones motrices variadas (Lagardera y Lavega, 2003; Navarro, 2002, 2006). Este aumento del bagaje motor da la oportunidad de experimentar el amplio abanico de posibilidades lúdicas y concuerda con las recomendaciones para que un juego sea educativo, divertido y original (Stuart et al., 2004; Boreham y Riddoch, 2001; Lavega et al., 2006; Lavega y Lagardera, 2005).

Asimismo, los juegos con redes de comunicación motriz ambivalentes y con cambios de rol general no están presentes en el festival, cuando dichos juegos se caracterizan porque la competición y el binomio ganar-perder carecen de importancia y la diversión está potenciada debido a que las relaciones que se establecen son paradójicas (permitiendo que los jugadores sean al mismo tiempo compañeros y adversarios) y los cambios de papel son continuos, pasando constantemente de perseguir a capturar, de huir a salvar, etc. Tal y como hemos señalado anteriormente, los participantes también prefieren la diversión y la práctica en grupo.

Si estudiamos la red de interacción de marca de los juegos propuestos como un apartado más del análisis praxiológico, se obtiene información sobre cómo se consigue el éxito en cada juego, es decir, sobre la manera en la que los jugadores consiguen sus puntos u objetivos del juego. Puede ser a través de acciones cooperativas (por ejemplo conseguir 10 pases seguidos con la pelota sin que la robe el equipo contrario), antagónicas (marcar un gol o robar un pañuelo en *El Robacol*) o bien mixtas (se consiguen puntos por acciones cooperativas y antagónicas). Este elemento de lógica interna es uno de los de mayor interés para el análisis de los juegos sociomotores del festival, ya que el carácter antagónico, cooperativo o mixto de las acciones que provocan la ganancia de los juegos privilegia una serie de conductas u otras.

El análisis praxiológico de las redes de interacción marca pone al descubierto la igualdad entre la red antagónica y la cooperativa (Fig. 3) en las propuestas lúdicas del festival. Cabe recordar que este elemento de lógica interna sólo puede darse en situaciones sociomotrices. La red mixta no se ha encontrado en los 187 juegos registrados. Pensamos que la propuesta de la organización del festival se contradice con la preferencia mostrada por las personas encuestadas en el sentido de “Cooperar en grupo” y “Jugar por equipos” antes que “Ganar el juego” y “Jugar contra alguien”. Las dos primeras opciones privilegian la red cooperativa y las

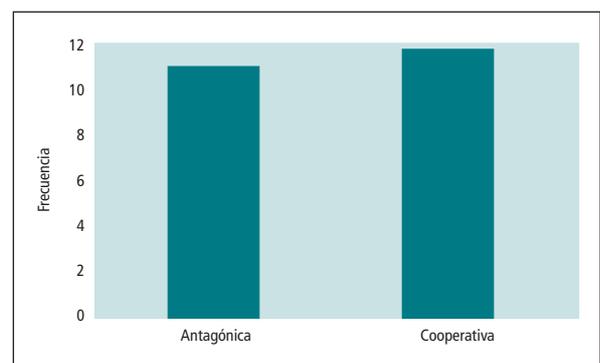


Figura 3. Frecuencias de los tipos de red de marca encontrados.

Tabla 5. Medias encontradas para la preferencia sobre las acciones preferidas a la hora de jugar

	Media	Desv. típ.
Acción correr	4,30	2,198
Acción nadar	4,40	1,804
Acción trepar	3,93	1,862
Acción puntería	3,78	1,989
Acción saltar	3,61	1,519
Acción bailar	3,20	2,257
Acción patinar-bici	4,83	1,850

Tabla 6. Distribución de frecuencias referidas a la acción motriz necesaria para realizar el juego

	Frecuencia	Porcentaje
Lanzamiento	31	16,6
Pedalear	8	4,3
Patinar	1	0,5
Andar-correr	7	3,7
Pescar (imitar)	5	2,7
Transportar	2	1,1
Derribar objeto	1	0,5
Golpear con implemento	8	4,3
Cortar tronco	1	0,5
Levantar peso	2	1,1
Equilibrio	4	2,1
Construir (imitar)	4	2,1
Escalar-trepar	3	1,6
Otras	27	14,4

dos últimas, la red antagonica. Además, la preferencia relacionada con “Competir” tiene valores inferiores a las mencionadas anteriormente (ver Tabla 2).

Por lo tanto, si se quiere ajustar la preferencia mostrada por los participantes con la propuesta de la organización del festival se debería potenciar más la cooperación en grupos o las actividades por equipos. Como expresan Lagardera y Lavega (2003), el espíritu cooperativo debería potenciarse mediante juegos sociomotores con una red de interacción de marca cooperativa, ya que esa estructura orienta a los jugadores a buscar compañeros para conseguir el reto. Asimismo, la red mixta, que ofrece la posibilidad de mejorar el pensamiento estratégico por la variedad en las alternativas de éxito, ni tan siquiera está representada.

¿Qué tipo de acciones motrices prefieren los usuarios del FIVG? ¿Responden a esta preferencia las actividades programadas del festival?

Otro apartado sobre la preferencia lúdica en el FIJVG es el referente a las acciones motrices (Correr, Nadar, Trepar o escalar, Hacer puntería o lanzar objetos, Saltar,

Bailar y Patinar o montar en bicicleta). En la Tabla 5 se muestran los resultados obtenidos respecto a qué acciones preferían los participantes del estudio. Por un lado, destaca la presencia de las acciones motrices de “Patinar-montar en bicicleta” (4,83), “Nadar” (4,40) y “Correr” (4,30). Por otro, los valores menos considerados se refieren a las acciones motrices de “Bailar” (3,20), “Saltar” (3,61) y “Hacer puntería o lanzar objetos” (3,78).

Estos datos se deben relacionar con los resultados del análisis praxiológico de las actividades propuestas por la organización del festival, lo que permite determinar la acción motriz predominante de cada juego. Así, la Tabla 6 muestra las acciones motrices en los juegos motores registrados a través del análisis praxiológico. Se vuelve a recordar que se registraron 187 juegos motores que podían contar con diversas acciones motrices dentro del juego, pero que únicamente se contabilizaron las que estaban directamente relacionadas con la consecución de la meta.

Tal y como muestra la Tabla 5, encontramos juegos con acciones muy diversas, como levantar pequeños pesos, construir legos gigantes, escalar o trepar. Sin embargo, se observa que el lanzamiento es la acción de juego más determinante y más repetida (16,6%). Este resultado guarda coherencia con el predominio de juegos individuales comentado con anterioridad. Los golpes y montar en bici se revelan como los siguientes más repetidos pero ya alejados del valor obtenido por el lanzamiento (ambos con un 4,3%).

A pesar de que es necesario considerar estos datos con relativa cautela debido a la gran cantidad de acciones que intervienen en 187 juegos motores, se observa una cierta desconexión entre la propuesta de la organización del festival y la preferencia lúdica de los participantes. De tal manera que el “Hacer puntería o lanzar objetos” es la acción motriz más propuesta, pero no está entre las primeras opciones de preferencia de los participantes como correr, nadar, patinar o montar en bicicleta. Pero esta variedad podría ser mucho más rica si se equilibra con otras de carácter sociomotor, es decir, con la participación de otras personas de manera directa en el juego, tal y como ha mostrado la preferencia lúdica respecto a las acciones motrices de juego.

Conclusiones

1. Los participantes del estudio prefieren los juegos sociomotores en los que existen equipos y en los que el hecho de ganar o perder no sea lo relevante, puesto que anteponen la diversión a todo lo demás. Sin embargo, en la propuesta del festival predominan los juegos psi-

comotores o individuales en los que la comunicación con los demás se refiere tan solo a la espera de turno y que potencian la comparación de resultados sin participación por equipos. La opción “Jugar solo” ha sido la menos elegida entre los encuestados.

2. El “Divertirme aunque pierda” es la opción más destacada en la preferencia lúdica. Esto implica que la diversión debería orientar cualquier programación lúdica a jugar con red de cambios de rol generales y locales, además de redes de comunicación motriz ambivalentes, que reducen el valor de ganar-perder el juego. Esta preferencia no se ve desarrollada suficientemente en los juegos motores del festival puesto que los jugadores mantienen el rol fijo y la red estable, propios del juego individual.

3. Los participantes prefieren colaborar para conseguir un reto antes que competir o ganar el juego. Por el contrario, la presencia de juegos cooperativos es muy reducida en la propuesta de la organización del festival. Además, el análisis de la red de marca indica equilibrio entre las propuestas de red de marca

antagónica y cooperativa, cuando la preferencia lúdica mostrada orienta a un desequilibrio mayor hacia la cooperación.

4. Las acciones motrices preferidas han sido las de patinar y andar en bicicleta, seguidas de correr y nadar. El programa del festival determina la acción motriz de lanzamiento con puntería como la más repetida, por lo que tampoco existe coherencia en este aspecto.

Agradecimientos

Los autores quieren agradecer a la organización del XII Festival Internacional de Juegos Vitoria-Gasteiz por la posibilidad de realizar esta investigación. Así mismo, a los alumnos de la Escuela de Magisterio de la Universidad del País Vasco, por su colaboración en la administración de los cuestionarios, y a los alumnos internos de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia, por su colaboración en el registro, observación y tratamiento de los datos.

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, J.I., López de Sosoaga, A., Segado, F. y Argudo, F. (2010). Análisis de las situaciones motrices lúdicas en eventos recreativos populares. *Rev. Int. Med. Cienc. Act. Fis. Deporte*, 39(10), 483-501.
- Ballesta, J., Gómez, J., Guardiola, P., Lozano, J. y Serrano, F. (2001). El consumo de medios en los jóvenes de secundaria. *Educatio*, 20-21, 247-249.
- Baker, D.N. & Palmer, R.J. (2006). Examining the effects of perceptions of community and recreation participation on quality of life. *Social Indicators Research*, 75, 395-418.
- Boreham, C. & Riddoch, C. (2001). The physical activity, fitness and health of children. *Journal of Sports Sciences*, 19, 915-929.
- Broetto, C. (2005). Preferência lúdica de uma amostra de crianças e adolescentes da cidade de Vitória. *Psicologia: Teoria e Prática*, 7(2), 87-114.
- Campos, L., Yukumitsu, M., Fontealba, L. & Bomtempo, E. (1994). Videogame: um estudo sobre as preferências de um grupo de crianças e adolescentes. *Estudos de Psicologia*, 11(3), 65-72.
- Crompton, J.L., Mackay, K. J. & Fesenmaier, D.R. (1991). Identifying dimensions of service quality in public recreation. *Journal of Park and Recreation Administration*, 9(3), 15-25.
- Crompton, J.L. & Lamb, C.W. (1986). *Marketing government and social services*. New York: John Wiley.
- Crompton, J.L. & Love, L.L. (1995). The predictive validity of alternative approaches to evaluating quality of a festival. *Journal of Travel Research*, 34(1), 11-25.
- Dorado, S.A. (2006). *Análisis de la satisfacción de los usuarios: hacia un nuevo modelo de gestión basado en la calidad para los servicios deportivos municipales*. Consejo Económico y Social de Castilla-La Mancha.
- Elloumi, A. y Parlebas, P. (2009). Análisis sociocultural de los juegos deportivos tradicionales tunecinos. *Revista Digital Acción Motriz*, 3, 52-64.
- Garn, C., & Cothran, D. (2006). The Fun Factor in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25, 281-297.
- Ginsburg, K. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003) *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- Lavega, P. y Lagardera, F. (2005). La pedagogía de las conductas motrices. *Tándem: Didáctica de la educación física*, 18, 79-101.
- Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A. y Sáez de Ocariz, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa: entre la tradición y la modernidad. *Apunts Educación Física y Deportes*, 85, 68-81.
- López de Sosoaga, A. (2010). Análisis praxiológico de la Educación Física de Primaria (6-12 años) en el País Vasco: un estudio de casos. *Revista Acción Motriz*, 5, 12-24.
- Lovelock, C.H. & Weinberg, C. (1984). *Marketing for public and nonprofit managers*. New York: John Wiley.
- Manell, R.C. & Iso-Aholla, S.E. (1987). Psychological nature of leisure and tourism experience. *Annals of Tourism Research*, 14, 314-331.
- Manfredo, M.J., Driver, B.L. & Tarrant, M.A. (1996). Measuring leisure motivation: a meta-analysis of the recreation experience preference scales. *Journal of Leisure Research*, 28 (3), 188-213.
- Martínez, M.C. y Vélez, M. (2009). Actitud en niños y adultos sobre los estereotipos de género en juguetes infantiles. *Ciencia Ergo Sum*, 16(2), 137-144.
- Mergen, B. (1991). Ninety-five years of historical change in the game preference of american children. *Play and Culture*, 4, 272-283.
- Millán, S. (2009). El derecho al juego en la infancia. *Revista Digital Lecturas Educación Física y Deportes*, 130.
- Morales, V., Hernández-Mendo, A. y Blanco, A. (2009). Evaluación de la calidad en organizaciones deportivas: adaptación del modelo SERVQUAL. *Revista de Psicología del Deporte*, 18(2), 137-150.
- Nasser, D. (1995). Desarrollo y estructura del deporte en Alemania: con especial énfasis en el Deporte para Todos. *Asociación Española del Deporte Para Todos (AEDPT)*, 1,16-24.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Ed. Inde.
- Navarro, V. (2006). 40 años de propuestas de juegos motores en educación física. Comparativa entre las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores. *Revista de Educación*, 340, 787-808.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Ed. Paidotribo.
- Renson, R. & Smulders, H. (1981). Research methods and development of the Flemish folk games file. *International Review for the Sociology of Sport*, 16(1), 97-107.
- Saracho, O. (1994). The relationship of preschool children's cognitive style to their play preferences. *Early Child Development and Care*, 97, 21-33.
- Stuart, J., Gorely, T. & Stensel, D. (2004). Health-enhancing physical activity and sedentary behaviour in children and adolescents. *Journal of Sports Sciences*, 22, 679-701.
- Skille, E. & Waddington, I. (2006). Alternative sport programmes and social inclusion in Norway. *European Physical Education Review*, 12(3), 251-271.
- Kaneco, M. & Mitra, A. (2007). *An Analysis of Discrimination in Festival Games with Limited Access*. Department of Social Systems and Management Discussion Paper Series, n.º 1183. Tsukuba: University of Tsukuba.
- Vázquez, C. (2010). La participación de la familia de los niños y niñas de tres a cuatro años en las actividades físico-recreativas educativas. *Revista Digital Lecturas Educación Física y Deportes*, 148.