

¿QUÉ DETERMINA LA VIVENCIA EMOCIONAL EN JUEGOS DE COOPERACIÓN-OPOSICIÓN?

Verónica Alcaraz-Muñoz, José Ignacio Alonso Roque

(Universidad de Murcia)

Introducción

Cuando una persona se predispone a participar en una determinada situación motriz se encuentra ante características específicas de dicha situación que debe realizar, esto se conoce desde la praxiología motriz como lógica interna (LI). La LI son las interacciones que debe mantener el jugador con el espacio, con el material, con el tiempo y con los demás jugadores (Lagardera & Lavega, 2003). No obstante, ante un mismo juego cada persona actúa de un modo particular y diferente al resto dependiendo de sus motivaciones, sentimientos o características personales. Esto ya no depende de las propias reglas del juego si no del modo de interpretarlo desde fuera, la lógica externa (LE) (Parlebas, 2012). La LE alude a esa parte emocional, sobre todo emociones positivas, que la persona experimenta al intervenir físicamente en juegos (Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, 2014; Sáez de Ocáriz, Lavega, Mateu, & Rovira, 2014).

Esta experiencia emocional podrá depender de la naturaleza del juego, por ello se identifican cuatro dominios de acción motriz (a) el psicomotor, en el que el jugador interviene en solitario (e.g., salto de longitud en atletismo); y el sociomotor diferenciado por tres tipos de prácticas motrices (b) cooperación, en el que dos o más jugadores se ayudan motrizmente para alcanzar el objetivo motor (e.g., los castillos humanos o *castells*); (c) oposición, en el que un jugador se enfrenta a uno o más adversarios (e.g., tenis 1x1); y (d) colaboración-oposición, en el que un equipo se enfrenta a otro (e.g., baloncesto).

En este estudio se planteó como objetivo identificar qué rasgos de la LI de los juegos y rasgos de la LE generaron emociones positivas en los participantes de un juego de colaboración-oposición con competición.

Metodología

Participaron 211 estudiantes de educación primaria de la Región de Murcia (100 niños y 111 niñas), con edades comprendidas entre 10 y 12 años. El estudio se realizó en el contexto de una experiencia pedagógica habitual de educación física. Los padres o tutores legales de los alumnos fueron informados y dieron su consentimiento para que los estudiantes menores de edad participaran en la investigación.

Se realizó un juego de colaboración-oposición llamado *Diez pases*. Los jugadores, agrupados en dos equipos equitativamente, deben pasarse una pelota entre los compañeros sin desplazarse en el momento de lanzamiento, mientras que los adversarios deben interrumpir los pases. Gana el equipo que realiza 10 pases consecutivos.

La vivencia emocional experimentada fue registrada mediante un instrumento *ad hoc* con símbolos gráficos (DeKlerk, Dada, & Alant, 2014). Los estudiantes aportaron explicaciones subjetivas sobre las emociones sentidas con mayor intensidad. Estas narraciones fueron transcritas a un documento Microsoft Excel y analizadas considerando la presencia o ausencia de argumentos referentes a la lógica interna del propio juego o de aspectos vinculados con la lógica externa.

Resultados

Se analizaron 41 comentarios que justificaban el tipo de vivencia de bienestar experimentado por la práctica de un juego de colaboración-oposición competitivo.

Aspectos de la lógica interna generadores de bienestar

La victoria desencadenó emociones positivas en 26 (63.4%) comentarios. El hecho de ganar ya fue considerado como motivo suficiente para estar feliz: *Muy contento porque hemos ganado* (Sujeto 1); *Este juego no me ha gustado mucho, pero por lo menos hemos ganado* (Sujeto 2).

Los jugadores que sintieron indiferencia ante el resultado final de ganar o perder experimentaron felicidad en 9 (22%) narraciones porque el juego fue divertido: *Me ha gustado mucho el juego, he ganado, pero si hubiera perdido también me hubiera gustado* (Sujeto 3).

También hubo participantes que otorgaron importancia al hecho de que existiera colaboración entre los compañeros del equipo para experimentar emociones positivas en 5 (12.2%) comentarios. Cuando los niños se sintieron parte del equipo porque todos intervinieron en las acciones motrices del juego experimentaron una explosión de felicidad: *Porque jugamos todos en equipo* (Sujeto 4); *Porque me la han pasado muchas veces* (Sujeto 5).

Aspectos de la lógica externa generadores de bienestar

El hecho de que predominara el buen humor entre los jugadores, las risas, la propia diversión o ser consciente de la felicidad que se estaba experimentando en ese momento generó emociones positivas en 14 (34.10%) narraciones: *Nos hemos reído un montón* (Sujeto 6). También estuvo presente la idea de jugar con amigos como causa de experimentar felicidad independientemente del juego en 2 (4.9%) comentarios: *Me ha encantado jugar con mis mejores amigos* (Sujeto 7).

Discusión y conclusiones

Este estudio confirma la importancia de considerar los aspectos propios del juego como principales desencadenantes de emociones positivas, coincidiendo con estudios previos (Lavega et al., 2014; Sáez de Ocáriz et al., 2014). Los comentarios analizados muestran que la vivencia lúdica está condicionada hacia un marcador final: ser ganador, cuando se introduce la competición. También se han identificado dos aspectos relevantes referidos al nivel de gratificación de las reglas (juego divertido) y la propia relación motriz de colaboración entre los jugadores determinado por el dominio del juego (Parlebas, 2012). Tal vez debido a que el modo de actuar en el jugador viene determinado por la LI. No obstante, en otras ocasiones el bienestar es asociado a momentos de risas o jugar con amigos, ya que entra en juego la propia personalidad del jugador (Lagardera & Lavega, 2003).

Referencias bibliográficas

- DeKlerk, H. M., Dada, S., & Alant, E. (2014). Children's identification of graphic symbols representing four basic emotions. Comparison of Afrikaans-speaking and Sepedi-speaking children. *Journal of Communication Disorders*, 52, 1-15.
- Lagardera, F., & Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85, 457-467.
- Parlebas, P. (2012). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Sáez de Ocáriz, U., Lavega, P., Mateu, M., & Rovira, G. (2014). Emociones positivas y educación de la convivencia escolar. Contribución de la expresión motriz cooperativa. *Revista de Investigación Educativa*, 32(2), 309-326.