

Alonso Roque, J.I.; López de Sosoaga López de Robles, A.; Segado Segado, F. y Argudo Iturriaga, F.M. (2010). Análisis de las situaciones motrices lúdicas en eventos recreativos populares. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 10 (39) pp. 483-501. [Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista39/artbanalisis178.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista39/artbanalisis178.htm)

ORIGINAL

ANÁLISIS DE LAS SITUACIONES MOTRICES LÚDICAS EN EVENTOS RECREATIVOS POPULARES

ANALYSIS OF THE PLAYFUL MOTOR SITUATIONS IN POPULAR RECREATIONAL EVENTS

Alonso Roque, J.I.¹; López de Sosoaga López de Robles, A.²; Segado Segado, F.³ y Argudo Iturriaga, F.M.⁴

1. Doctor en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Profesor Ayudante Doctor. Universidad de Murcia. España (jjalonso@um.es)

2. Profesor de la Escuela de Magisterio de Vitoria-Gasteiz. Universidad del País Vasco. España (alfredo.lopezdesosoaga@ehu.es)

3. Doctor en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Profesor Adjunto. U.C.A.M. España (fsegado@pdi.ucam.edu)

4. Doctor en Psicología. Profesor Contratado Doctor. Universidad Autónoma de Madrid. España (quico.argudo@uam.es)

Clasificación UNESCO: 5899 Otras especialidades pedagógicas (Educación Física y Deportiva)

Clasificación del Consejo de Europa: 1. Administración organización y gestión del deporte

Recibido 24 junio de 2009

Aceptado 19 de septiembre de 2009

AGRADECIMIENTO

Los autores quieren agradecer a la organización del XII Festival Internacional de Juegos Vitoria-Gasteiz por la posibilidad de realizar este estudio. 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 del Grupo de Investigación de las Prácticas Motrices Lúdicas y Deportivas de Murcia por su colaboración en el registro y tratamiento de los datos.

RESUMEN

El Festival Internacional de Juegos de Vitoria-Gasteiz es un exponente europeo de evento lúdico popular por el elevado número de participantes, la larga duración y la profusión de los recursos que se destinan. El presente trabajo analiza las propuestas lúdicas del festival

a través del estudio de su lógica interna. Así, se pretende observar si la filosofía de este evento está relacionada con las propuestas lúdicas del programa. Para ello, se documentan todos los juegos (138). A continuación, se registran sistemáticamente para su análisis estadístico y se clasifican como motores, sedentarios y simbólicos. A la luz de los datos, se concluye que es necesario revisar el contenido lúdico del festival porque existe un desequilibrio significativo de las propuestas hacia los juegos individuales de tarea cerrada. En esta línea, destaca la escasa presencia de la cooperación y de la sociomotricidad en general.

PALABRAS CLAVE: eventos deportivos, juegos motores, lógica interna

ABSTRACT

The International Festival of Play of Vitoria-Gasteiz is a European exponent of popular playful event by the high number of participants, the long duration and the profusion of the resources that are destined. The present study analyzes the playful proposals of the festival through the study of its internal logic. Thus, it intends to observe if the philosophy of this event is related to the playful proposals of the program. For it, the entire are documented play (138). Subsequently, they are registered systematically for their statistical analysis and they are classified like motors, sedentary and symbolic. In light of the data, is concluded that is necessary to revise the playful content of the festival because a significant imbalance of the proposals toward the individual play of task closed exists. In this line, emphasizes the scarce presence of the cooperation and of the sociomotricity in general.

KEY WORDS: sports events, motor play, internal logic

1. INTRODUCCIÓN

La celebración de festivales lúdicos es una de las grandes herramientas que las instituciones públicas utilizan con frecuencia en distintos países (Skille y Waddington, 2006) debido, entre otros factores, a la fuerza emocional y desarrollo creativo que permite el juego en comunidad (Millán, 2009). Cuando un ayuntamiento planifica y oferta a sus ciudadanos la posibilidad de jugar en las calles, éstos responden con entusiasmo (Bernabé, 2003). Este hecho se constata en el Festival Internacional de Juegos de Vitoria-Gasteiz (FIJV-G). Es uno de los más representativos de Europa, tanto por la profusión de los recursos humanos y materiales y el número de potenciales jugadores, como por la cantidad de propuestas. Además, la popularidad del festival aumenta cada año debido a su gran repercusión pública, mediática y publicitaria (Figura 1).



Figura 1. Cartel anunciador de una plaza con juegos y propuestas del Festival.

Sin embargo, este aumento de la asistencia, la financiación y en definitiva, el crecimiento del evento, hace que las demandas de los usuarios sean cada vez mayores. Los organizadores deben ajustar la oferta a la demanda, tanto en volumen de contenidos como en calidad y adecuación de los mismos.

Con la intención de analizar estos aspectos del FIJV-G 2007 y así poder establecer un punto de partida para este tipo de análisis, tratamos de dar respuesta a las siguientes cuestiones: ¿Cómo están representados en el FIJV-G 2007 los diferentes tipos de juegos? ¿Existe una propuesta de juegos equilibrada, adecuada a los participantes y que responda a los objetivos de los organizadores? ¿Responden las actividades propuestas a filosofía de la organización del festival?

El objetivo del presente estudio es analizar las propuestas lúdicas del FIJV-G, describir los procesos que éstas pueden desencadenar en los participantes y demostrar si esos procesos tienen relación o no con los objetivos y la filosofía del festival. No es la finalidad de los autores ni evaluar los contenidos, su viabilidad, ni el desarrollo propuesto, sino aplicar una metodología científica basada en la ciencia de la acción motriz o praxiología motriz que aporte datos que ayuden a mejorar el servicio de este tipo de eventos. No es por tanto el objeto del estudio el análisis desde perspectivas más ecológicas que sin duda pueden incidir en su organización.

Dentro de los objetivos del Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Vitoria, destaca el desarrollo de programas que favorecen la ocupación del tiempo libre en diferentes grupos de jóvenes. Así, el Servicio de Ocio y Tiempo libre (SOT) cuenta con numerosas líneas de actuación (Memoria Departamento de relaciones ciudadanas, Ayto. Vitoria, 2007). Este servicio

cuenta con líneas de intervención sociocultural relevantes, como las redes de ludotecas infantiles, los ludoclubes y clubes para los jóvenes adolescentes. Estos servicios se prestan durante todo el año y se evalúan de manera rigurosa.

El FIJV-G es un programa intensivo de dos semanas “extenso en el espacio, cubre toda la ciudad, que pretende convertir a Vitoria-Gasteiz en un espacio lúdico, intergeneracional, atractivo, y dinámico” (Memoria Departamento de relaciones ciudadanas, Ayto. Vitoria, 2007). El evento cuenta con un amplio dispositivo humano de unas 130 personas en diferentes tareas (montaje, monitores, seguridad, etc.) y con 14 zonas de juego muy diversas y en consonancia con sus plazas y calles. Se han calculado 304.000 usos aproximadamente durante las dos semanas del festival. Sin duda, nos encontramos con uno de los eventos de carácter lúdico más importante de España. En otros países europeos son innumerables los festivales de carácter lúdico, si bien los contenidos son casi exclusivos sobre juegos y deportes tradicionales de adultos (Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2009).

Existe un acuerdo muy importante sobre los beneficios de las actividades lúdicas en ámbitos como el educativo, deportivo-formativo, recreativo o sociocultural. Las actividades de ocio ayudan a crear hábitos de actividad física diaria y llegan fácilmente a personas diferentes (Muyor et al., 2009), siendo el programa en el que participan uno de los factores de adherencia al ejercicio físico. Este aspecto nos conduce a que una adecuada planificación de los programas de ocio, en el que se incluyen actividades lúdicas, puede generar actitudes de creación de hábitos hacia el ejercicio físico.

Además, el juego y el jugar “tienen una enorme capacidad potencial de difusión entre las culturas ya que posee un componente de diversión que lo hace muy fuerte para que ocurra”, incluso a pesar de que su significado pueda variar de una cultura a otra (Navarro, 2002). El juego es un hecho social que incluye el pacto, el acuerdo o el convenio y que refleja parte de los valores y de las formas de pensar de un pueblo (Parlebas, 2004; 2001). Como explica Navarro (2002), “el afán de jugar es un fenómeno que acompaña al ser humano a lo largo de toda su vida y con doble validez: divertida y perfecta”. Crece con las personas y se adapta a las preferencias, necesidades y ámbitos sociales. El juego se convierte en un modo de exploración del entorno, del mundo que nos rodea. Se convierte en vehículo de socialización (Navarro, 2002; Parlebas, 2001). Al principio satisface una necesidad vital, para poco a poco ser un “medio de vivenciar situaciones que permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta” (Paredes, 2003).

Así mismo, el juego se convierte en un fenómeno que implica al ser humano a través de sus conductas motrices (Lagardera y Lavega, 2003; Lavega, 2002). La persona que juega se implica en los aspectos motor, social, cognitivo y emocional (Kenneth et al., 2007). El ámbito educativo se ha beneficiado de una ingente producción científica que avala y constata los beneficios del juego motor en cada uno ámbitos mencionados anteriormente (Stuart et al., 2004; Boreham y Riddoch, 2001; Lavega, 2001, 1997; Garn y Cothran, 2006; Parlebas, 2001, 2004; Sánchez et al., 2008; Moor, 1977; Devís y Peiró, 1997).

El hecho de analizar propuestas lúdicas, nos conduce a entender cada una como una situación motriz diferenciada, en la que se generan diferentes procesos en función de la naturaleza de la situación y de la significación del sujeto. Parece lógico pensar que debemos analizar las diferentes lógicas internas de cada situación motriz y deducir qué acciones se pueden dar en el mismo. La praxiología motriz, nos ofrece la posibilidad de analizar la lógica interna de los juegos propuestos en los festivales lúdicos populares, gracias a un tratamiento sistemático de los componentes de cada juego (Parlebas, 2004, 2001). A causa de la división de los juegos propuestos en diferentes dominios de acción motriz (Parlebas, 2001; Lagardera y Lavega, 2003; Lavega, 2004) y analizando su lógica interna, podremos acercarnos a los procesos que cada juego desencadena en sus protagonistas.

Según Navarro (2006) los programas educativos han sufrido una predominancia excesiva de ciertos tipos de juegos. Esto implica un gran vacío en numerosas formas de relación lúdicas entre sus componentes y una merma en la formación del programa en cuestión. La coherencia y la equidad entre diferentes tipos de propuestas, debe ajustarse a los objetivos y a la filosofía de los programas diseñados. En este caso, la organización del FIJV-2007 plantea como objetivos prioritarios y filosofía subyacente los siguientes aspectos (Memoria Departamento de relaciones ciudadanas, Ayto. Vitoria, 2007):

1. En la descripción general, “pretende convertir a Vitoria-Gasteiz en un espacio lúdico, intergeneracional, atractivo, y dinámico”.
2. En el apartado de *objetivos* destaca “realizar una actividad abierta, intergeneracional, alrededor del juego, potenciando la convivencia, tolerancia y el respeto”; “dinamizar el centro de la ciudad, con actividades lúdicas, atractivas y coloristas que recuperen el juego espontáneo en la calle”; “descubrir la ciudad como un espacio privilegiado para la educación a través del juego”.
3. En el apartado dedicado a la evaluación, destaca de nuevo el aspecto intergeneracional y de convivencia, así como la originalidad en los planteamientos. En su parte final se valora que el festival “proyecta un mensaje positivo de la ciudad presentando a la misma como un gran espacio lúdico y un modelo de convivencia basado en el respeto, así como un modelo de defensa del derecho al juego”.

Si analizamos los focos más importantes de estos objetivos y filosofía, se plantearían:

1. Propuestas ajustadas para fomentar la convivencia ciudadana, mediante actividades dinámicas y atractivas. Implica que las situaciones lúdicas deben buscar cooperación y que estas deben estar distribuidas de manera coherente, facilitando el acceso a todos los juegos.
2. Propuestas ajustadas a la actividad intergeneracional, entendida como actividades que se desarrollen en presencia de padres, abuelos y familiares con niños y adolescentes.

3. Propuestas ajustadas al desarrollo del juego espontáneo, entendido como el juego tradicional infantil en la calle, ambivalente y con carácter sociomotor, características fundamentales de este tipo de juegos.
4. Propuestas ajustadas a la educación a través del juego, por lo que deben desarrollarse situaciones que respeten los principios educativos.
5. Propuestas ajustadas a la originalidad, por lo que se supone una gran variabilidad en los tipos de juegos así como de sus diferentes aspectos internos.
6. Propuestas ajustadas al respeto a los demás, lo que supone actividades regladas, en las que la oposición y la cooperación estén presentes para poder contemplar este aspecto.

2. MÉTODO

2.1. DISEÑO Y PROCEDIMIENTO DEL ESTUDIO

Se realizó una revisión bibliográfica extensa para determinar la clasificación más adecuada posible de las actividades lúdicas. Para ello se optó por acudir a la praxiología motriz, como disciplina que estudia el funcionamiento de las situaciones motrices (Parlebas, 2001; Lagardera y Lavega, 2003) y analiza la estructura interna de cada juego (Navarro, 2006). Con el marco teórico establecido y la clasificación determinada, se realizó el trabajo de campo, siguiendo una observación y documentación directa del evento. Los investigadores documentaron y cuantificaron todas las propuestas lúdicas y las acciones motrices que se daban en ellas. Una vez recogidas las imágenes, se clasificaron en función de la plaza de juego y se recogieron los datos en una hoja de registro creada para este estudio. Se realizó un estudio descriptivo de frecuencias y tablas de contingencia (programa estadístico SPSS v15.) y se analizó el mismo en función de los resultados más significativos.

En cada uno de los resultados se explican aquellos procesos que el tipo de juego genera en el participante. Para la realización de este estudio se obtuvo el consentimiento informado de la organización del festival, así como los permisos paternos para la realización de fotografías en el momento del juego.

Para la realización del análisis de las situaciones lúdicas planteadas se analizaron las siguientes variables:

1. Tipo de juego: a) juego motor (aquellas actividades lúdicas que necesitan de forma indispensable la motricidad de los jugadores y que sin ella, el juego no tiene significado en sí); b) juego simbólico (actividad lúdica que no implica necesariamente la motricidad y que además conlleva un componente teatral, disfraces o de concienciación sobre algún aspecto concreto); c) juego sedentario (aquella actividad lúdica realizada sin la utilización de la motricidad de manera significativa, pero que conlleva algún tipo de competición o de reto

cognitivo) (Lagardera y Lavega, 2003; Parlebas, 2001; Navarro, 2002).

2. Tipo de juego motor: partiendo del marco teórico de nuestra investigación, encontramos juegos individuales o psicomotores, juegos cooperativos, juegos de oposición, juegos de cooperación-oposición y juegos sedentarios.
3. Red de comunicación motriz: concreta el tipo de relaciones que se establecen dentro de cada juego motor. En su caso existen redes exclusivas, estables, inestables y ambivalentes, cada una con características determinadas.
4. Red de cambio de rol: nos indica el número de posibles variaciones en las funciones de los jugadores. Encontramos red de roles fijos (no existe cambio de rol en todo el juego), locales (en caso de haber roles hay cambios dentro de un mismo equipo) y generales (existe cambio tanto dentro de los equipos como en el resto de funciones del juego).
5. Red de interacción de marca: nos indica qué relaciones se tienen en cuenta para ganar o perder, distinguiendo 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).
6. 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.



Figura 2. Se muestran imágenes de dos tipos de juegos, motor en la imagen izquierda y sedentario en la derecha, en lo que sería un “juego de mesa”.

La observación de las imágenes y 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. Toda vez cumplidos los criterios de confiabilidad intraobservador e interobservador de referencia (90%), se registraron en una hoja Excel 2003 las diferentes variables analizadas.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación se exponen los resultados en las diferentes categorías de análisis de los juegos, explicando lo que implica para la organización del festival.

¿A qué se juega en el festival?

Uno de los objetivos del estudio consistía en observar si existe una coherente distribución de las propuestas en el festival. Conociendo cómo se distribuyen los tipos de juegos, podemos aproximarnos a las características del festival. Para ello se propuso la clasificación de juegos motores, sedentarios y simbólicos. Esta clasificación orienta hacia qué papel tiene la motricidad dentro de los juegos organizados.

En este caso se obtuvieron los siguientes resultados para las tres categorías de juego (Figura 3):

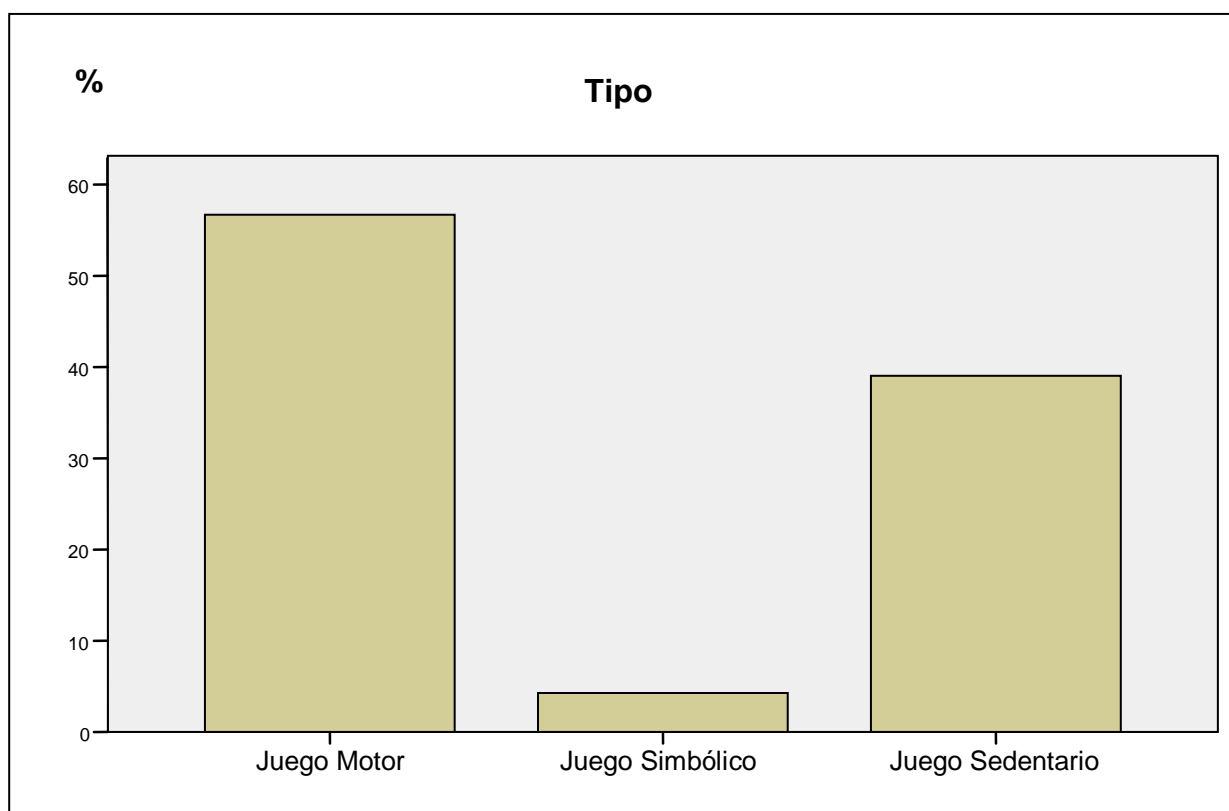


Figura 3. Distribución de apariciones de los tipos de juegos.

Este resultado indica que el FIJV 2007 cuenta con un porcentaje elevado de juegos motores (57,6%), pero que a su vez, los juegos sedentarios tienen una alta presencia en el mismo (39%). El juego simbólico queda de manera muy limitada en tercer lugar (4,3%). Este resultado conduce a pensar que sería aconsejable aumentar el porcentaje tanto de juego

simbólico como de juego motor y que debería descender el sedentario. El juego motor, por sus propiedades de activación y empleo de la motricidad, es hoy en día un gran instrumento para combatir el sedentarismo infantil. Aumentar el número de juegos con componente motor debe ser uno de los primeros retos a batir. A pesar de ser superiores a los sedentarios, la diferencia no es importante. Entendiendo el objetivo de que todos los tipos de juegos estén representados en función de las necesidades de los ciudadanos, el porcentaje de juegos sedentarios debería descender, en beneficio de los otros dos tipos de juego.

Una vez observados los tipos de juegos predominantes en el festival, nos centraremos en los juegos motores y la naturaleza de los mismos. De esta forma se profundiza en el entendimiento de los procesos desencadenados en los jugadores a través de las relaciones que se establecen en cada tipo de juego.

Las relaciones que subyacen en los juegos motores del festival: tipos de juegos motores

Es un aspecto fundamental observar las relaciones existentes en cada juego motor propuesto. Las relaciones que se marquen en cada uno de los juegos, van a determinar los procesos desencadenados y por lo tanto tendrán una potencialidad singular. A través del análisis de las relaciones entre jugadores dentro de un juego motor, podremos entender el carácter de las propuestas.

Dentro de los juegos motores, se encuentran cuatro tipos determinados por las relaciones que se dan dentro del mismo. Cada tipo de juego genera una serie de procesos o de conductas en el jugador que deben ser tenidas en cuenta a la hora de programarlos (Lagardera y Lavega, 2003). Observando los cuatro tipos en la Figura 4, se observa como se distribuyen. Debido a la escasa aparición de juegos simbólicos, se ha omitido la expresión de dicho dato. Además se han incluido los juegos sedentarios para obtener una visión general del papel de la motricidad y del tipo de relaciones establecidas.

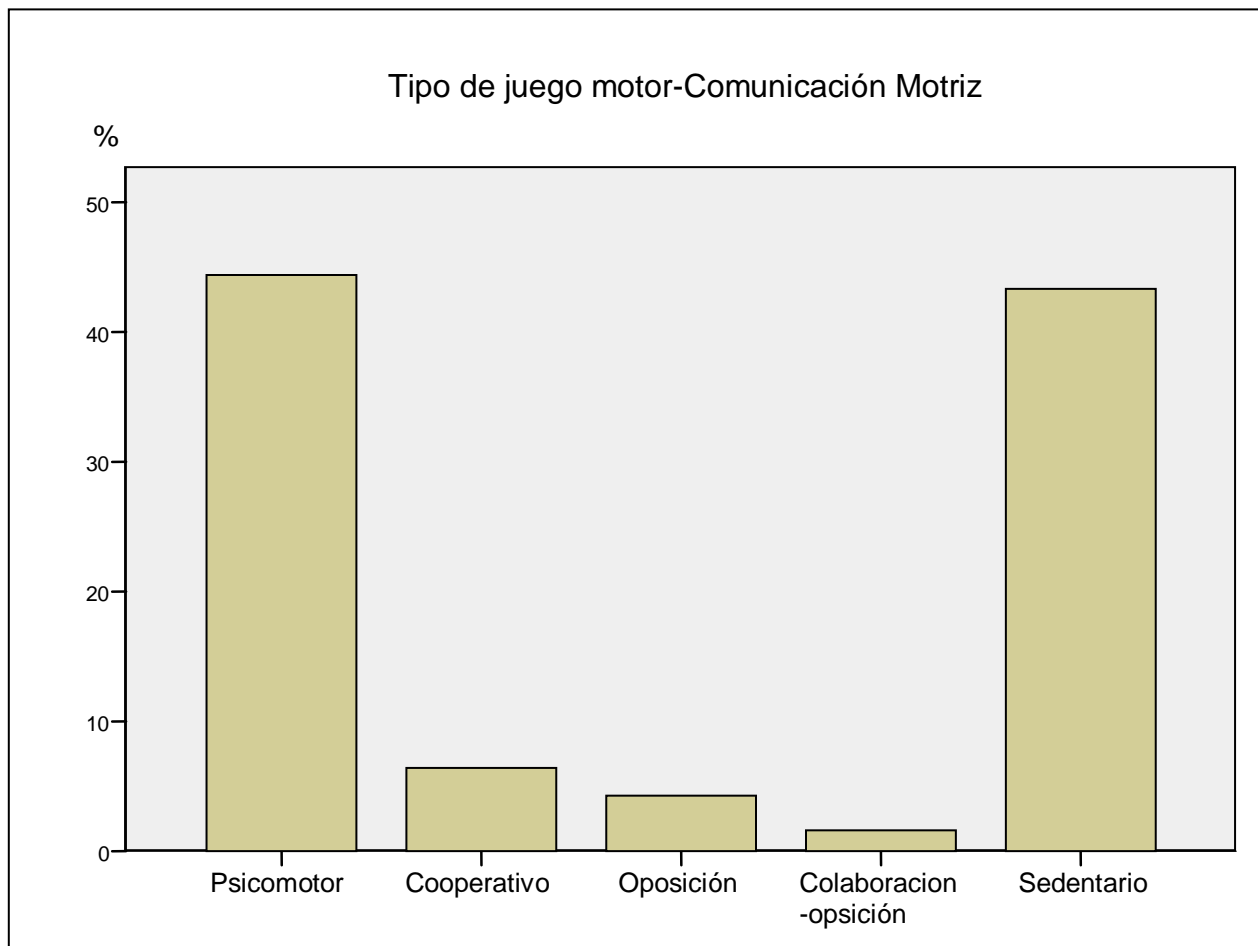


Figura 4. Distribución de los tipos de juegos motores. Se muestran los sedentarios para observar diferencias con el resto.

A la luz de los resultados, se constata un absoluto predominio de los juegos individuales sobre las otras tres posibilidades (83 juegos, 44,4%). Los juegos motores individuales son situaciones en las que el objetivo del juego no requiere la presencia de interacción motriz con otra persona. Esta tendencia mayoritaria 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 juntos, 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. Generan situaciones de repetición de acciones en busca del mejor resultado posible. Son ejemplos de este tipo de juegos la rana, peonzas o juegos malabares. Se generan acciones de gran predominancia propioceptiva, controlando mucho las respuestas motrices (Lagardera y Lavega, 2003). La precisión, puntería, control muscular, etc., son capacidades asociadas a estos juegos. Conductas que potencian autoesfuerzo y superación de un reto. Juegos con carreras, saltos, lanzamientos, etc., son los más representados en el presente festival. Así se puede afirmar que se están activando en los jugadores procesos cercanos al control del

cuerpo, comparación de resultados con otros, automatismos de estereotipos y repeticiones de acciones motrices.

Por el contrario las situaciones de colaboración (6,4%), colaboración con oposición (1,6%) (equipos generalmente) y oposición (4,3%) (1 contra 1, 1 contra todos o todos contra todos), en los que se van a desencadenar procesos asociados a la interacción motriz y emocional de los participantes, toma de decisiones estratégicas, adecuación a diferentes situaciones de juego, alianzas, etc., no están apenas representadas. Con este resultado se aprecia que la característica ideal de compartir juegos con otros niños en un entorno abierto no se estaría potenciando desde el planteamiento actual. Teniendo en cuenta que la aplicación educativa o recreativa del juego tendría que intentar activar la relación con los demás, la socialización y la actuación en conjunto respetando las normas y al resto de jugadores (Lavega, 1997), parece lógico pensar en un predominio de situaciones sociomotrices, en las que la interacción motriz sea real y significativa.

Distribución de los tipos de redes de relaciones encontradas en el festival

Las redes de comunicación motriz de un juego motor ahondan en el tipo de relaciones que se dan entre los jugadores. Por ello, uno de los objetivos era profundizar en cómo los juegos motores propuestos, orientan la participación de los jugadores. En este punto es importante destacar dentro de las relaciones subyacentes en los tipos de juegos motores, otros elementos que inciden en ellas.

Este aspecto se ve reflejado en la Tabla 1, en la que se observa que dentro de los juegos motores, las redes exclusivas y estables de juego predominan sobre el resto. Esto quiere decir que en los juegos motores programados en el festival, la mayor parte no permiten situaciones de cambio de papeles. Esto se debe a que la red exclusiva y estable en los juegos motores implica que siempre se sabe quién es el compañero y el adversario en el juego. Este aspecto hace que los juegos motores planteados en FIJV 2007 no permitan un gran abanico de soluciones estratégicas a los jugadores participantes. Más bien se les induce a situaciones en solitario, en las que lo más importante es realizar una sola acción o dos y repetirla hasta que salga bien.

Tabla 1. Redes de comunicación motriz encontradas en los juegos motores.

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Exclusiva-estable	104	55,6
	Exclusiva-inestable	2	1,1
	Sedentario	81	43,3
	Total	187	100,0

Esto no es positivo ni negativo, indica qué reacciones provoca en los jugadores cuando se plantea este tipo de juegos. Dentro del abanico de posibilidades de tipos de redes en los juegos motores, existen otras cuatro opciones que permiten desarrollar muchas otras conductas a los jugadores. Por ejemplo la red inestable, que se ha encontrado en un 1,1%, implica que los jugadores pueden cambiar de papeles o de equipos durante el juego.

El desequilibrio hacia juegos motores individuales, con acciones cerradas y de repetición de una acción, hace más complicado el objetivo de la práctica intergeneracional. Parece lógico pensar que se deben programar juegos motores en los que la participación de varias personas sea necesaria, en los que padres, hijos, abuelos y nietos, tengan la opción de practicar a la vez, en lugar de esperar turno en el mejor de los casos. Además destacamos la escasa presencia de juegos tradicionales que puedan ser enseñados o transmitidos por estos familiares. Los juegos tradicionales registrados pertenecen más bien a la familia de deportes tradicionales para adultos y se caracterizan por la poca participación del cambio de reglas y de la espontaneidad en el juego.

Distribución de las redes de cambio de rol: los cambios de papeles en los juegos motores

Como se expresaba más arriba, el estudio de las redes de cambio de rol nos permitiría conocer la variabilidad en el tipo de participación de los jugadores. Esto indica que si la propuesta quiere ser rica y variada en los juegos motores planteados debe mostrar distintos tipos de redes de cambio de rol. Esta característica aportará gran cantidad de luz sobre la naturaleza de los juegos motores propuestos.

Los resultados obtenidos para esta variable muestran que: a) no se han encontrado redes de rol general y b) predomina la red de cambio de rol fijo. 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. Por el contrario, la red de rol fijo genera situaciones en las que el jugador siempre realiza la misma función, siempre detenta el mismo rol. El predominio de este tipo de red disminuiría enormemente las potencialidades formativas. Parece más enriquecedor dar la posibilidad de que el jugador detente diversos roles, lo que conllevaría una adaptación mayor a distintas funciones estratégicas y un aumento en las experiencias motrices (Lagardera y Lavega, 2003; Navarro, 2002, 2006). Este aumento de bagaje motor, da la oportunidad de experimentar con todo el abanico de posibilidades lúdicas y está en consonancia con lo recomendado para un juego educativo, divertido y original (Stuart et al, 2004; Boreham y Riddoch, 2001; Lavega, 2001, 2004). Aspectos todos ellos dentro de los objetivos del festival analizado. Los juegos con red de rol general no se han encontrado dentro del festival. Estos permiten una mayor experimentación dentro del juego, provocando cambios de equipo durante el juego, lo que multiplica las posibilidades estratégicas. Serían ejemplos el juego de la cadena, el gavilán o la pelota cazadora (Lagardera y Lavega, 2003).

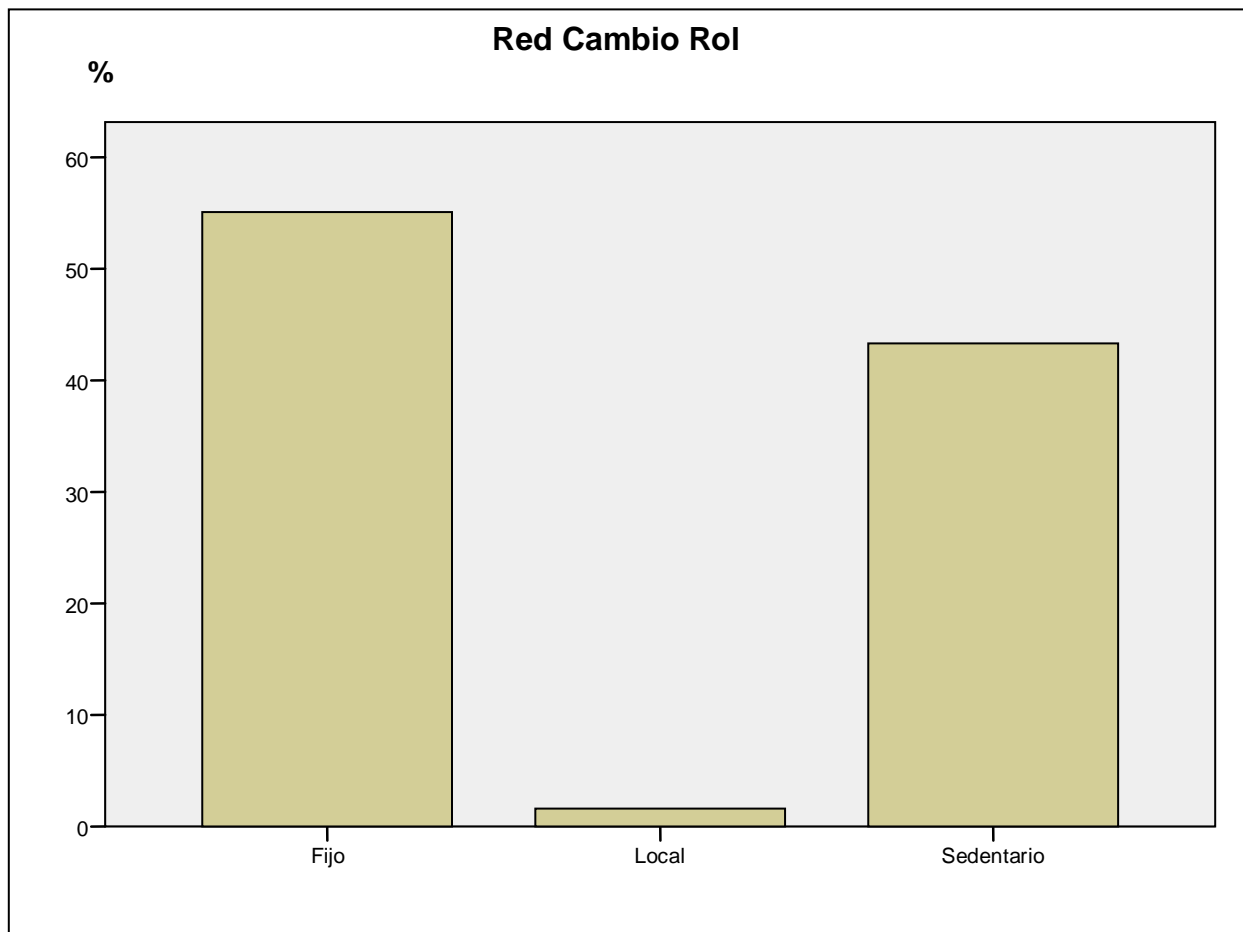


Figura 5. Las redes de cambio de rol fijo se muestran como los más predominantes.

Ganar o perder en los juegos motores del festival

El factor denominado “red de interacción de marca” (Parlebas, 2001) indica de qué manera los jugadores consiguen sus puntos u objetivos en el juego; es decir, las relaciones necesarias para ganar el juego. El diseño o propuesta de juegos motores en los que la victoria y derrota se consigan mediante acciones motrices de carácter cooperativo o antagónico, es uno de los aspectos de mayor interés para el análisis del festival. Independientemente de la existencia o no de competición o comparación de resultados, el carácter de las acciones motrices que provocan la ganancia del juego, privilegia una serie de conductas u otras. Por ejemplo, la acción antagónica de lazar contra un oponente en el balón prisionero, o la acción cooperativa de pasar de forma amistosa en la pelota sentada.

La Figura 6, muestra los resultados obtenidos para esta variable, dándose una clara superioridad de la red antagónica sobre la cooperativa. Se observa que no se ha registrado ningún juego motor con red de marca mixta.

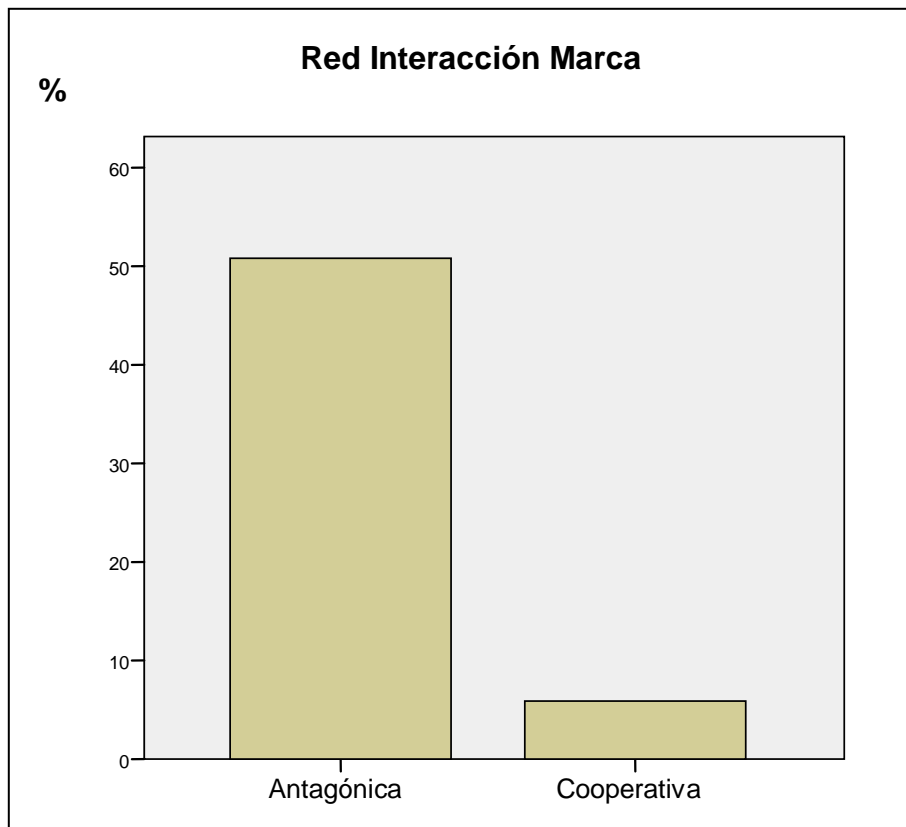


Figura 6. Frecuencias de los tipos de red de marca encontrados. No se han registrado redes de marca mixta.

Esta variable muestra las relaciones que deben adoptar los jugadores dentro de un juego para ganar. Sin contar con los juegos sedentarios, la red antagónica (50%) es muy superior a la cooperativa. La mixta no se da en los 187 juegos registrados. Pensamos que este aspecto ya debe orientarnos para equilibrar las propuestas, pero además hay que tener en cuenta que queremos trabajar la cooperación y la solidaridad como valores de futuro, pero que por el contrario, los juegos en los que hay que oponerse para ganar son los más representativos. Los valores de ciudadanía, solidaridad, cooperación y respeto hacia los demás, pueden ser orientados mediante práctica motriz (Parlebas, 2001; Lavega, 2004). Los juegos son como espejos de los valores de una cultura y reflejan perfectamente el contexto social. No parece lógico pensar en fomentar actitudes como las expuestas en la filosofía del festival y que luego este aspecto no se potencie por la naturaleza de los juegos propuestos. Como expresan Lagardera y Lavega (2003), “si se pretende fomentar la solidaridad o el espíritu cooperativo, será más coherente introducir juegos sociomotores con una red de interacción de marca cooperativa, ya que esa estructura orienta a los jugadores a buscar compañeros para vencer”. Además se observa que la red mixta, que puede ofrecer grandes mejoras en el pensamiento estratégico y variedad de juego, ni tan siquiera está representada.

Si se pretende fomentar la solidaridad o el espíritu cooperativo, sería coherente introducir juegos que inciten a ello mediante redes cooperativas o mixtas en todo caso (Sánchez, et al., 2008). Si queremos tener unas propuestas equilibradas, también tendremos que ver cambios en los tipos de juegos propuestos. No se trata únicamente de cooperar, sino de proponer unas actividades acordes al equilibrio educativo que el festival debería favorecer en función de sus propósitos y filosofía. Esto no quiere decir que juegos de tipo antagónico no puedan potenciar estos valores, ya que el factor pedagógico es fundamental en todos los casos. Sin duda complementar factores pedagógicos con adecuados diseños de juegos motores, es un camino coherente hacia la consecución de los objetivos planteados.

Acciones motrices provocadas en los juegos motores del festival: ¿qué hacen los jugadores?

Cada juego dispone de una serie de elementos, analizados anteriormente, que orientan las acciones motrices de los jugadores. El estudio de los tipos de acciones motrices recogidos en los juegos motores, junto al resto de resultados, puede dejar ver un perfil concreto de las propuestas del festival. Las acciones motrices son el resultado visible, es lo que se observa directamente en un juego, por lo tanto aportan la información necesaria para determinar qué hacen los jugadores del festival. La Tabla 2 muestra las acciones motrices necesarias para realizar los juegos motores registrados.

Tabla 2. Distribución de frecuencias referidas a la acción motriz necesaria para realizar el juego.

		Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Lanzamiento	31	16,6
	Pedalear	8	4,3
	Patinar	1	,5
	Andar-correr	7	3,7
	Pescar	5	2,7
	Transportar	2	1,1
	Derribar objeto	1	,5
	Golpear con implemento	8	4,3
	Cortar tronco	1	,5
	Levantar peso	2	1,1
	Equilibrar	4	2,1
	Construir	4	2,1
	Escalar-trepar	3	1,6
	Sedentario	83	44,4
	Otras	27	14,4
	Total	187	100,0

Si nos centramos en las acciones motrices principales que cada juego precisa para su realización, se observa cómo la que más se repite es el lanzamiento. De acuerdo con el resultado ya expuesto sobre la gran presencia de juegos individuales, no es de extrañar que una acción tan asociada a los juegos individuales se manifieste como la más repetida en los juegos motores analizados. Golpear y pedalear, se muestran como los siguientes en representatividad, pero alejados de los porcentajes de lanzar. Podemos pensar que los lanzamientos de objetos de distintos tamaños, como discos, anillas, balones de pequeño tamaño, bolas, etc., son acciones fácilmente controlables, con materiales sencillos y de fácil manejo. No obstante, se trata de una acción motriz cerrada, que forma parte de un gran número de juegos en los que se favorece la comparación del resultado y la competitividad, como el caso de la rana o de las anillas (Ver Figura 7).



Figura 7. La imagen muestra un juego motor psicomotriz, rana "alternativa".

Tal y como muestra la Tabla 5, encontramos juegos que requieren acciones muy diversas, como levantar pequeños pesos, construir legos gigantes, escalar o trepar. En este sentido existe una gran variabilidad acciones, pero que aún 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. Se ha optado por un control de las actividades y del espacio en detrimento de otros criterios acordes con la diversidad de acciones y su equilibrio en cada una de las propuestas.

4. CONCLUSIONES

Tras analizar la lógica interna de las situaciones motrices lúdicas del FIJV-2007, se puede concluir lo siguiente respecto al tipo de objetivos y filosofía del festival:

1. En referencia a que el programa de juegos se ajuste al fomento de la convivencia ciudadana, dinamismo, atracción y originalidad de las propuestas, se observa que carece de propuestas sociomotrices que potencien más aún el juego en grupo, así como de propuestas que favorezcan la diversidad de roles y de experiencias.
2. En referencia a que el programa de juegos se ajuste a la actividad intergeneracional, los resultados muestran que la lógica interna de la mayor parte de los juegos motores no

potencia esta característica, debido principalmente a un predominio del juego individual de acciones cerradas.

3. En referencia a que el programa de juegos se ajuste al desarrollo del juego espontáneo, entendido como el juego tradicional infantil en la calle y con carácter sociomotor, el programa carece de suficientes propuestas como para potenciar este aspecto, debido principalmente a que proporciona actividades con pocos cambios de roles, con carácter individual y con una gran presencia de los juegos sedentarios.
4. En referencia a que el programa se ajuste a los principios educativos del juego, los resultados muestran como no se produce dicho ajuste, ya que el juego entendido como educativo debe proporcionar un gran abanico de posibilidades motrices, emocionales y relacionales, mucho mayor que el ofertado, con predominio de juegos individuales que fomentan el tipo de marca antagonista y con una enorme escasez respecto a los juegos de marca cooperativa.
5. En referencia a que el programa de juegos se ajuste al fomento hacia el respeto de las normas y a los demás, los resultados muestran carencia de actividades sociomotrices de colaboración con oposición, por lo que las propuestas no potencian dicho aspecto, ya que esta carencia evita la confrontación de intereses en el juego y por ende la resolución de los conflictos y convenios necesarios para adquirir estos valores a través del juego motor.

Debemos considerar a tenor de los resultados obtenidos, que la pregunta de investigación que nos planteamos al principio sobre ¿Cómo están representados en el FIJV 2007 los diferentes tipos de juegos? ¿Existe una propuesta de juegos equilibrada y adecuada a los participantes? y si ¿responden las actividades propuestas a filosofía de la organización del festival?, debemos concluir que no se encuentra un equilibrio en cuanto a la estructura y funcionamiento interno de los juegos propuestos. Además el desequilibrio que se observa no incide en una mejora de la vivencia variada de actividades en los protagonistas de los juegos. Esto se debe a una exagerada presencia de juegos individuales, con una red invariable de cambios de papel, así como a una gran prevalencia de los juegos con contenido marcadamente antagónico. Quiere esto decir, que se incita con los juegos propuestos a actividades con escasa socialización emocional entre jugadores, se potencian acciones de repetición y de estereotipo motor (como el lanzamiento) y se evitan juegos con componente estratégico motor. Pero sin duda el punto débil más serio es el alto porcentaje de actividades lúdicas sedentarias, aspecto que refuerza la corriente actual de nuestros jóvenes a este tipo de hábitos.

Sin duda el análisis de un festival de estas características debe ser analizado desde más perspectivas, que contemplen aspectos de gestión del tiempo, organización espacial de las propuestas, análisis de preferencia lúdica de los participantes y de satisfacción de los adultos respecto a lo que han vivido. Sin duda estas limitaciones se convierten en los siguientes pasos a dar para la realización de un estudio completo y multidimensional.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anguera, M. T., Blanco, A., Losada, J. L. & Hernández, A. (2000). La metodología observacional en el deporte: conceptos básicos. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 24.
- Anguera, M. T. & Blanco, A. (2003). *Registro y codificación en el comportamiento deportivo*. En A. Hernández Mendo (Coord.), *Psicología del deporte. Metodología* (pp. 6-34). Buenos Aires: Edeportes.
- Boletín Oficial JUGAGE INFO (2009) Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. www.jugage.com.
- Bernabé, J. (2003) *Juegos murcianos de siempre*. Editora regional de Murcia, Murcia.
- Boreham, C. y Riddoch, C. (2001) The physical activity, fitness and health of children. *Journal of Sports Sciences*, 19, 915- 929.
- Devís, J. y Peiró, C. (1997) *Nuevas perspectivas curriculares en Educación física: la salud y los juegos modificados*. Ed. INDE, Barcelona.
- Garn, C., y Cothran, D. (2006) The Fun Factor in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 25, 281-297.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003) *Introducción a la praxiología motriz*. Ed. Paidotribo, Barcelona.
- Lavega, P. (1997) Aplicación educativa-recreativa del juego a partir de sus distintos niveles de organización .Comunicación presentada en el *20th World Play Conference "Play and Society"*, ICCP Facultad Motricidad Humana, Lisboa.
- Lavega, P. (2001) *Aproximación al conocimiento científico del juego con significación práxica*. www.praxiologiamotriz.es, Inefc-Lleida, Universidad de Lérida.
- Lavega, P. (2002) Aplicaciones de la noción de conducta motriz en la enseñanza. Ponencia presentada en el *VII Seminario Internacional de Praxiología Motriz*. Lleida.
- Memoria Departamento de relaciones ciudadanas, Ayto. Vitoria (2007).
- Millán, S. (2009) El derecho al juego en la infancia. *Revista Digital Lecturas Educación Física y Deportes*, Nº 130.
- Muyor, J. M.; Águila, C.; Sicilia, A. y Orta, A. (2009). Análisis de la motivación autodeterminada en usuarios de centros deportivos. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 9 (33) pp. 67-80
- Moor, P. (1977) *El juego en la educación*. Ed. Herder, Barcelona.
- Navarro, V. (2002) *El afán de jugar*. Ed. Inde, Barcelona.
- 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.
- Paredes, J. (2003) Actividad lúdica y proyecto de vida. *Revista Digital Lecturas Educación Física y Deportes*, nº 64.
- Parlebas, P. (2001) *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Ed. Paidotribo, Barcelona.
- Parlebas, P. (2004) *El destino de los juegos: herencia y filiación*. Lagardera, F. y Lavega, P. (eds). *La ciencia de la acción motriz*. Ed. Universidad de Lleida, Lleida.
- Kenneth, R. (2007) The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, Volume 119, Number 1, 182-191.

- Sánchez, A., Mosquera, M^a J., Bada, J. y Cebrián, Y. (2008) *Educación en valores a través del deporte*. Wanceulen Editorial Deportiva, Sevilla.
- Stuart, J., Gorely, T. y Stensel, D. (2004) Health-enhancing physical activity and sedentary behaviour in children and adolescents. *Journal of Sports Sciences*, 22, 679–701.
- Skille, E. y Waddington, I. (2006) Alternative sport programmes and social inclusion in Norway. *European Physical Education Review*, 12(3), 251–271.

[Rev.int.med.cienc.act.fis.deporte](#)- vol. 10- número 39- septiembre 2010 - ISSN: 1577-0354

**ESPACIO RESERVADO PARA SU PATROCINIO
PERMANENTE DE ESTE ARTÍCULO**
PERMANENT SPACE FOR YOUR SPONSORSHIP
Information rsanzdelara@hotmail.com