

## **Emociones y género en la práctica de situaciones motrices cooperativas**

Francisco Lagardera<sup>1</sup>

Pere Lavega<sup>2</sup>

Unai Sáez de Ocáriz<sup>3</sup>

Jorge Serna<sup>4</sup>

Pablo Aires Araujo<sup>5</sup>

Esta investigación muestra los resultados correspondientes a la vivencia de emociones en las situaciones motrices de cooperación de los alumnos universitarios del INEFC (Universidad de Lleida). La cooperación representa un conjunto de prácticas que estimulan entre sus practicantes la vivencia de emociones positivas, y así mismo, supone el ámbito de los dominios de acción motriz en donde las emociones negativas tienen menos presencia. Sin embargo, un análisis más detallado y cualitativo de la información registrada hasta ahora, manifiesta tendencias de gran interés que tienen mucho que ver con el género, es decir, no se comportan del mismo modo los hombres y las mujeres, muy especialmente cuando se trata de situaciones motrices cooperativas con competición. El hecho de ganar o perder no se vive con la misma intensidad ni desencadena las mismas emociones en un caso o en otro. Así mismo, en las situaciones motrices cooperativas sin competición, también se manifiestan tendencias que marcan diferencias entre las vivencias de las mujeres y las de los hombres.

Esta información puede tener consecuencias relevantes a la hora de configurar programas pedagógicos cuyo objetivo consista en educar a los practicantes en la optimización de conductas motrices cooperativas, tan necesarias en la sociedad de hoy.

---

<sup>1</sup> Grupo de Estudios Praxiológicos del INEFC, Universidad de Lleida

<sup>2</sup> Grupo de Estudios Praxiológicos del INEFC, Universidad de Lleida

<sup>3</sup> Grupo de Estudios Praxiológicos del INEFC, Universidad de Lleida

<sup>4</sup> Grupo de Estudios Praxiológicos del INEFC, Universidad de Lleida

<sup>5</sup> Grupo de Estudios Praxiológicos del INEFC, Universidad de Lleida

Este estudio forma parte de una investigación interdisciplinaria e internacional que se está realizando en las universidades de Lleida, Zaragoza, Huesca, Girona, Murcia, Vitoria, San Sebastián (España); de Coimbra (Portugal), de Suiza (Locarno), del Reino Unido (Gales) y de Brasil (Santa María y Campinas). El estudio cuenta con el apoyo de diferentes instituciones: el Ministerio de Ciencia e Innovación de España en su programa I+D+i, el Instituto Catalán de la Mujer del Gobierno de Cataluña, el Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC) de la Universidad de Lleida.

### **Género, juegos motores cooperativos y emociones. Una investigación en curso.**

Considerando que los juegos deportivos, la igualdad de género y la educación de emociones son temas de máximo interés y repercusión en la sociedad del bienestar del siglo XXI en el año 2007 se inició un proceso de investigación en red, de carácter interdisciplinar, con la participación de investigadores de universidades de España, Reino Unido, Suiza, Portugal y Brasil.

Dado que se trata de una investigación en proceso, en este texto se muestran unos primeros resultados centrados en los juegos cooperativos realizados en Cataluña (España).

Esta investigación se realizó como una experiencia pedagógica para estudiantes universitarios en ciencias de la actividad física y del deporte. Se trataba de introducir al alumnado en un programa de educación física emocional, centrando la atención en la primera fase de la educación de competencias emocionales (Bisquerra, 2000; Salovey and Mayer, 1990) correspondiente a la toma de conciencia emocional de las propias emociones.

En estudios anteriores (Lavega et al. 2010, 2011) se observó que cada familia de juegos deportivos o dominios de acción motriz, agrupados en dominios en función de rasgos comunes en su lógica interna, (Parlebas, 2001) desencadenaba una vivencia desigual de emociones positivas, negativas y ambiguas. Atendiendo a la intensidad de las emociones la cooperación fue la

familia que registró valores más elevados y los juegos psicomotores (sin interacción motriz entre jugadores) provocaron los valores menos intensos. Los juegos de oposición y de cooperación y oposición a la vez, ocuparon una posición intermedia. También se obtuvieron diferencias significativas entre mujeres (que registraron valores menos intensos) y hombres.

Estos primeros resultados confirmaron la correspondencia directa entre dominios de acción motriz y vivencia de distintas emociones. Es decir, según la lógica interna de los juegos, los protagonistas manifestaron experimentar distintas tendencias en la vivencia de emociones, independientemente de su procedencia geográfica. La lógica interna (juego motor) se impuso ante la lógica externa cultural (región o país).

Por este motivo se decidió que cada sede, al estar ubicadas en provincias y países distintos, profundizaría en una de las familias de juegos deportivos, en nuestro caso, universidad de Lleida, la atención se dirige hacia los juegos cooperativos.

### **Concepto de Lógica Interna**

Cualquier juego motor se puede concebir como un sistema [praxiológico](#) ([Lagardera](#) y [Lavega](#), 2003, 2004), portador de una lógica interna que impone un sistema de obligaciones y orienta a sus protagonistas a llevar a cabo un determinado tipo de relaciones exigidas por las reglas de ese juego.

El concepto de lógica interna establece que los protagonistas de cualquier juego deben dar respuesta a la relación con los otros jugadores, a la relación con el espacio, a la relación con el tiempo y a la relación con el material (Parlebas, 2001). De ahí la necesidad de identificar los rasgos o características de cada una de esas cuatro relaciones o sectores de acción motriz.

Para realizar el análisis de contenido de los comentarios de los alumnos sobre las emociones que desencadenan los juegos de cooperación se consideran las siguientes sub-categorías o variables alusivas a la lógica interna del juego o tarea motriz

**Tiempo interno:** presencia o ausencia de términos relativos a la noción de tiempo de la lógica interna. Al presentar a los participantes, tanto juegos con victoria como sin ella, la amplitud de opciones es relativamente amplia.

**En los juegos con victoria** hemos observado alusiones a: “ganar”, “perder”, a la “competición”, y sus sinónimos como es el caso de “pique” entre contendientes, elementos relacionados con el “sistema de puntuación.

**En los juegos sin victoria** nuestro muestreo exploratorio nos sugiere términos y expresiones unidas a los cambios de roles y a los derechos y obligaciones de los jugadores: “cuando no tienes el balón toca correr y hasta que lo consigues robar” “cuando estaba dado no me pasaba en balón para librarme”. Los comentarios suelen estar vinculados a anécdotas ocurridas en el juego, a lances.

También se pueden encontrar términos que hacen referencia a la duración del juego o al número de veces en las que un jugador ha participado “tengo que decir que nos costó coger el ritmo del juego”. “Pasas de matar a poder ser matado en decimas de segundo muy divertido” (cambio de rol = tiempo interno; mención al rol = relación interna).

**Espacio interno:** presencia o ausencia de términos relativos a la noción de espacio de la lógica interna. Hemos identificado dos grupos de casos posibles:

**términos con referencias espaciales sobre el terreno de juego:** “había poco espacio”, “perdimos las referencias de las líneas del campo”, “compañera de la esquina”, “espacio desocupado”, “ni sabía a qué aro tenía que ir”, “la gente no se colocaba bien”...

Referencias más genéricas referidas a las posiciones del cuerpo en el espacio y sus posturas, “saltar”, “correr”, “con una sola pierna”, “con los ojos vendados”, “hay que agacharse”, vinculadas a ubicación del jugador en las tres dimensiones espaciales.

**Material interno:** presencia o ausencia de términos relativos a la noción de objetos de la lógica interna. Alusiones explícitas a la pelota, la raqueta, el indiacá, el paracaídas “Sorpresa por los imprevistos que me ocasionaba la indiacá que no sabía controlarla” [primera parte: sorpresa por los imprevistos que me ocasionaba la indiacá (Material interno); segunda parte porque no sabía controlarla (personas: condición transitoria para esa partida de los protagonistas)]; “Risas al caer la pelota (Material interno) y que no nos salga el ejercicio (Reglas ya que se refiere a la tarea motriz)”.

**Relación interno:** presencia o ausencia de términos relativos a las nociones de relación motriz entre los jugadores de la lógica interna.

Referencias a la interacción entre los participantes, alusiones a los compañeros, a los contrincantes o rivales, a la necesidad de cooperar... “la gente no se colocaba bien y había dudas de saber quien es quien”, “siempre había 1 contra 1”, “poco participativo para ser un pillado”; “sorpresa por el imprevisto que pueden realizar las acciones del adversario (Relación Interno), sobre todo al final cuando el resultado es el definitivo (Tiempo interno).

La dificultad reside en diferenciar cuando el término “compañero” o similares hacen alusión a la lógica interna o, por lo contrario, a la externa. Para ello se requiere una lectura de la expresión. Si la frase habla de “el compañero de mi equipo” hace referencia a los grupos organizados por las reglas del juego, lógica interna; pero si por el contrario dice “me reí mucho con mis compañeros” compañeros es sinónimo de participantes en sentido genérico, sin referencias a la norma, por lo que se debería de aceptar como lógica externa (variable personas).

**Reglas:** presencia o ausencia de términos relativos al pacto, al infrajuego, o al juego, en general al universo de la lógica interna.

- Cuando el comentario alude explícitamente al juego o tarea motriz, que es dinámico, divertido, aburrido..., “me ha gustado mucho”  
Cuando se hace referencia a la necesidad de pactar, dialogar o establecer acuerdos previos al juego (infrajuego) incluso a los modos de elección de los compañeros y rivales. “No me sabía bien las reglas”

Cuando en el texto ya se ha aludido explícitamente a algún rasgo de la lógica interna ya no se necesita ubicarlo en este apartado, a no ser que este haciendo una referencia explícita al juego o la situación motriz practicada. La dificultad reside en diferenciar dos tipos de frases que a menudo suelen ir juntas en un mismo comentario, por ejemplo: “Ha sido entretenido y divertido. Nos hemos reído un montón”. La primera frase “Ha sido entretenido y divertido” hace referencia al juego que es divertido, mientras que la segunda frase “Nos hemos reído un montón” alude al disfrute de los jugadores no explícitamente sugerida por el juego por lo que deberá de apuntarse a la lógica externa (personas). “Ha estado muy, muy reñido el resultado (Tiempo Interno), hasta que al final he perdido (Tiempo Interno), pero me lo he pasado muy bien bromeando en todo momento con mi compañero( Personas externo, situación transitoria con los compañeros de juego)”.

### **Concepto de Lógica Externa**

La lógica externa se refiere a aquellos aspectos que no están recogidos por las reglas del juego. Hacen alusión a características individuales de los jugadores o a otros aspectos del contexto.

En el análisis de contenido realizado se han identificado las siguientes sub-categorías o variables alusivas a la lógica externa del juego o tarea motriz.

**Tiempo externo:** presencia o ausencia de términos relativos a la noción de tiempo de la lógica externa. “Se practicaba a una hora muy temprana, era la última hora y me iba a casa a comer”, “la sesión se hizo un lunes por la mañana y no tenía muchas ganas...”, “era jueves por la tarde y tenía ganas de acabar”, “he pensado y recordado diversiones de mi infancia”...

**Espacio externo:** presencia o ausencia de términos relativos a la noción de espacio de la lógica externa. “En la sala hacía mucho frío o calor”, “se oía mucho ruido fuera de la sala de juego”, “el terreno de juego estaba muy duro”.

**Material externo:** presencia o ausencia de términos relativos a la noción de objetos de la lógica interna. “Las porterías se señalaban con botellas de plástico”, “la diana a alcanzar eran botes de yogur”, “los testigos de los relevos eran de cartón”, “los papeles que se pisaban eran hojas de periódico...”

Atención, existe una seria dificultad cuando se sustituye el objeto lúdico por el material mediante una metonimia, el contenido por el continente. Por ejemplo: “El yogurt era muy difícil hacer puntos, ya que la pelota pesa no rebota y salía disparada.” Está claro que en este caso lo que importa no es la marca del yogurt sino su función en el juego, es decir la regla, la lógica interna, por eso debe ir a la variable material interno.

**Relación externa:** presencia o ausencia de términos relativos a las nociones de relaciones de la lógica externa. Hay que orientarse hacia los términos vinculados con los *atributos personales permanentes*: “mi equipo estaba solo formado por chicas”, “en mi grupo estaban los más inteligentes de la clase”, “tengo problemas de visión de ahí mis errores”, “no soy muy fuerte”; “se me daba muy bien ese juego” (se entiende que esa capacidad es permanente del jugador para ese juego), “pierden porque son lentos” (condición estable de los jugadores).

**Personas (externo).** Alusiones a los rasgos personales de los jugadores. Se ubicará el texto en esta categoría los *estados transitorios* de las personas: “me despisté, ese día tenía muchas preocupaciones”, “mis compañeros parecían nerviosos”, “nos hemos reído un montón” “había además muy buen ambiente”; “había siempre risas”; “no me gusta el juego (reglas) porque hay que agacharse (espacio interno) y me duele la espalda (personas externo)”, “desgana de los participantes”. Este juego ha estado bien y ha sido muy divertido (comentario referido al juego por tanto Reglas). Lo hemos pasado muy bien (situación transitoria de la partida referida a nosotros, por tanto Personas)”. “Jugamos

entre amigos (Relación Externa ya que es una condición permanente, amigos) y lo pasamos genial (Personas ya que es una situación transitoria de la partida). “Porque es un juego que me gusta y me divierto (Reglas ya que se refiere a juego), aunque en esta ocasión no lo he disfrutado demasiado (tiempo interno) puesto que estaba muy cansado (personas: situación transitoria de la partida).

A partir del marco teórico de referencia se plantearon dos principales objetivos de investigación:

- Estudiar la relación existente entre los rasgos pertinentes de la lógica interna de los juegos motores cooperativos y la vivencia de emociones positivas, negativas y ambiguas.
- Estudiar desde la perspectiva de género la relación existente entre los rasgos pertinentes de la lógica interna de los juegos motores cooperativos y la vivencia de emociones positivas, negativas y ambiguas.

### **Avance de resultados del análisis de contenido de la información cualitativa**

Después de los primeros estudios realizados nos dimos cuenta de que aún siendo de gran interés las tendencias señaladas en el análisis estadístico de los datos, tanto en cuanto a intensidad como a frecuencias de las emociones experimentadas en los diferentes dominios de acción motriz, tanto en hombres como en mujeres, consideramos de importancia relevante añadir al cuestionario la posibilidad de incorporar un tipo de información cualitativa que explicase en profundidad que motiva el que se experimente más una u otra emoción.

A partir del curso 2010-2011 los cuestionarios sobre juegos y emociones han incorporado información cualitativa referida a una breve explicación de por qué cada practicante justifica la emoción sentida con mayor intensidad, incluso referidas a las tres más relevantes.



Esta información cualitativa permite hacer diferentes tipos de análisis:

- Un primer nivel de análisis diferencia si la información vertida se refiere a rasgos de la lógica interna o a rasgos de la lógica externa. Aún siendo un cálculo estadístico, distribución de frecuencias, ofrece una primera información de trascendencia para el objeto de estudio de la investigación, a saber, discrimina si la intensidad de las emociones experimentadas están más vinculadas a la lógica interna del juego, como es la hipótesis central del estudio, o vinculadas a aspectos de la lógica externa, como se suele atribuir en la literatura más usual hasta ahora cuando se han abordado problemáticas similares.
- Un segundo nivel de análisis que permite construir unidades de significado que vinculen las emociones experimentadas a rasgos concretos de la lógica interna y la lógica externa, y a su vez, poder comparar las tendencias de los hombres en relación a las mujeres y si éstas y aquellos se expresan en la misma dirección cuando están agrupados de forma mixta y equitativa o por diferencia de género, lo cual podría ofrecer información muy valiosa en cuanto a diferencias de género en la práctica de los juegos cooperativos.

### ***Análisis referido a la densidad de información aludida de la lógica interna y de la lógica externa***

Este primer nivel de análisis revela con claridad que los textos analizados de los participantes hacen referencia a la lógica interna del juego cuatro veces más que cuando se mencionan aspectos asociados a la lógica

externa. En el 79'2% de los casos se hace referencia a la lógica interna frente al 20'8% en el que se mencionan aspectos relacionados con la lógica externa.

Esto quiere decir que los participantes, cuando tratan de justificar las emociones experimentadas con mayor intensidad, otorgan mucha mayor significación a las estructuras profundas del juego, es decir, a aquellos rasgos que lo configuran de una determinada manera, dándole mucha menor importancia a los aspectos más destacados del entorno en donde se desencadena la acción, como si hacen muchos estudiosos e investigadores de los juegos, de manera errónea al parecer.

Esta información resulta más relevante cuando se observa que el comportamiento entre los hombres y las mujeres es prácticamente equitativo, apenas existen dos puntos porcentuales entre los hombres, que tienden más a expresarse mediante rasgos relativos a la lógica interna, que las mujeres, cuya tendencia es ligeramente superior a la de los hombres al referirse a la lógica externa. Esto es indicativo de que, tanto para unos como para otras, lo que otorga significación a la intensidad de la emoción experimentada son los rasgos de la lógica interna del juego, es decir, sus características ontológicas, en mucha mayor medida que las contextuales.

Analizando la distribución de los contenidos de los textos en función de los diferentes rasgos tenidos en cuenta para la lógica interna y para la lógica externa, esta primera impresión queda corroborada de forma manifiesta.

- *Mención expresa de los rasgos de la lógica interna:*
- El 32% de los comentarios vienen referidos a las reglas del juego o bien a las características que tiene la tarea motriz propuesta, lo que expresa con claridad que son las tablas de la ley, en palabras de Parlebas (2001), las que determinan las características del juego, al menos, desde el punto de vista de la significación que le otorgan los participantes en esta investigación.
- El 27% hacen referencia a aspectos temporales de la lógica interna, específicamente a si se trata de un juego con o sin victoria. De manera masiva el contenido de este rasgo viene asociado a la sensación de

ganar o perder en los juegos competitivos, mientras que en aquellos en donde no existe victoria estos comentarios prácticamente desaparecen. Resulta curioso constatar que cuando los grupos se organizan en función del género, solo hombres o solo mujeres, este rasgo es tres puntos superior cuando los juegos se practican en grupos mixtos equitativos, mismo número de hombres que de mujeres. Es decir, el grado de competitividad se acrecienta cuando se trata solo de hombres o solo de mujeres.

- El 22% de las menciones que justifican las emociones vividas se refieren a la interacción motriz con los demás participantes, lo que indica la relevancia que para los participantes tiene la relación social.
- Las características del espacio de juego (14%) o los rasgos del material utilizado (5%) ostentan mucha menos significación.

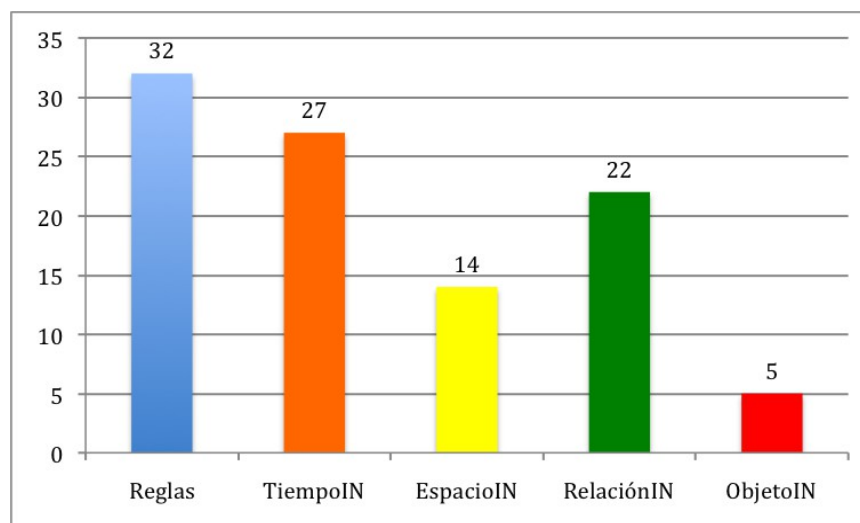


Fig. 1 Distribución de los comentarios de emociones referidos a variables de la lógica interna

- *Mención a los rasgos de la lógica externa:*
- De forma masiva las alusiones a las características de las personas que participan, sea el propio protagonista o de aquellas personas que le acompañan en el juego, son mayoritarias, el 79%, correspondiendo a los demás rasgos considerados de la lógica externa una significación muy poco relevante.

En este apartado se hacen alusiones a los rasgos personales de los jugadores, es decir los textos que aluden a estados transitorios de las personas que participan: *“me despisté, ese día tenía muchas preocupaciones”, “mis compañeros parecían nerviosos”, “nos hemos reído un montón”, “había siempre risas”, “desgana de los participantes”.*

Un ejemplo de este modo de proceder en el análisis de contenido son estos testimonios: *“no me gusta el juego (reglas, lógica interna) porque hay que agacharse (espacio, lógica interna) y me duele la espalda (personas, lógica externa)”.*

*“Este juego ha estado bien y ha sido muy divertido (comentario referido al carácter del juego por tanto Reglas, lógica interna). Lo hemos pasado muy bien” (situación transitoria de la partida referida a nosotros, por tanto Personas, lógica externa)”.*

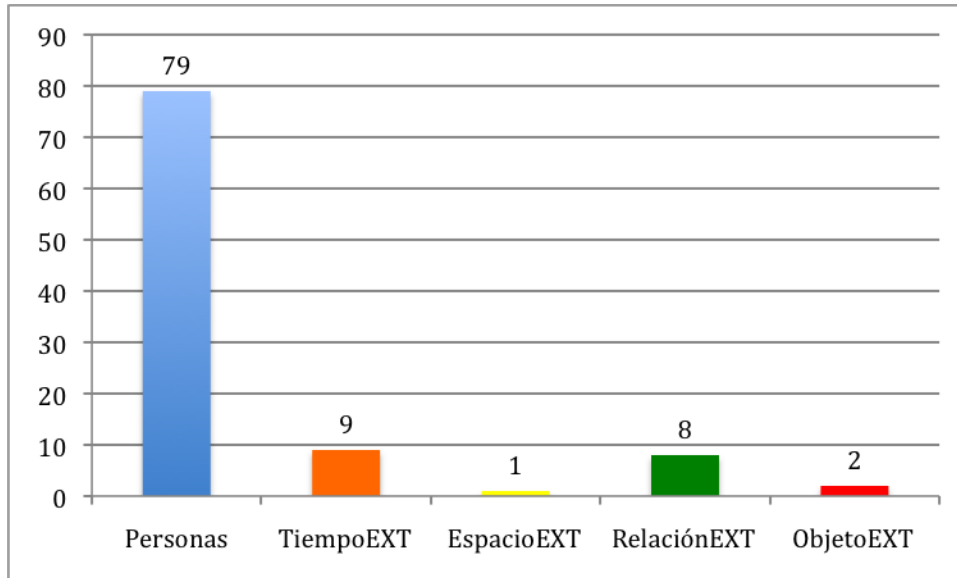


Fig. 2 Distribución de los comentarios de emociones referidos a variables de la lógica externa

Pero un análisis más profundo a nivel de género muestra ya claras diferencias entre las alusiones de unos y de otras.

Las menciones masculinas son mayoritarias en referencia a las reglas (26´4% los hombres v cuatro puntos menos las mujeres. 22´4%) v al tiempo como r en el c 22%

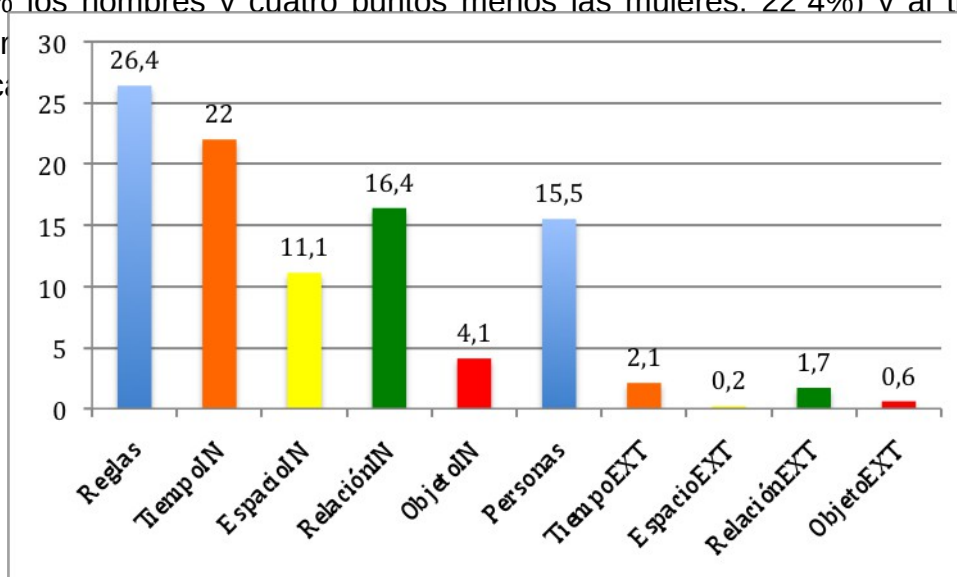


Fig. 3 Distribución de los comentarios de emociones de la población masculina referidos a variables de la lógica interna y lógica externa

Sin embargo ellas aluden con mayor frecuencia a aspectos relativos a las relaciones sociales, es decir, a la interacción motriz como rasgo de la lógica interna, 20´1% en el caso de las mujeres y 16´4% en el caso de los hombres. Mientras que las alusiones a las características de las personas como información de la lógica externa, el 19´4% corresponde a las mujeres y solo el 15´5% a los hombres. No se trata de grandes diferencias porcentuales, pero ya indican una desviación de género que ostenta un elevado grado de significación social. Las mujeres otorgan mucha mayor importancia a las relaciones sociales y a las características de las personas mientras que para los hombres ganar o perder es mucho más relevante.

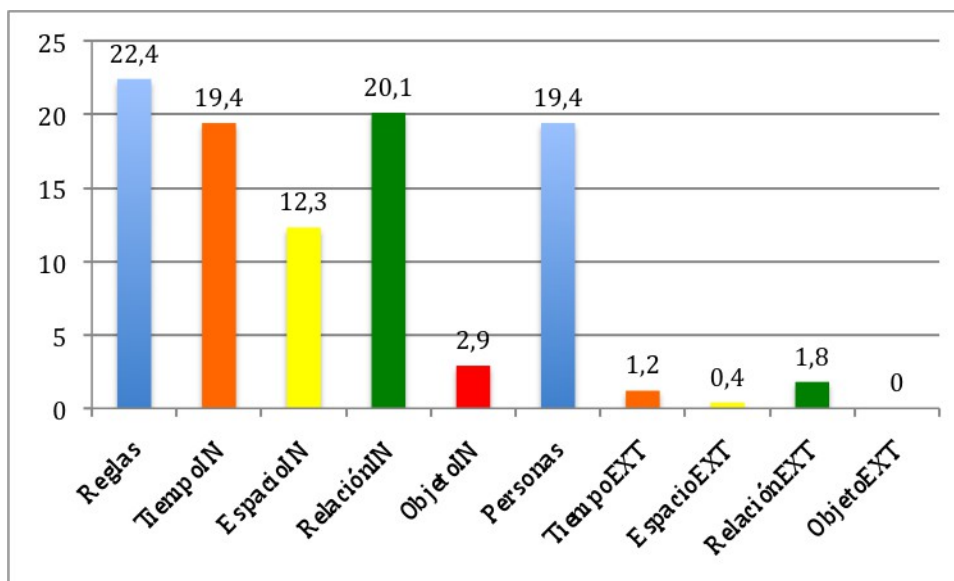


Fig. 4 Distribución de los comentarios de emociones de la población femenina referidos a variables de la lógica interna y lógica externa

### ***Análisis referido a las emociones experimentadas***

La distribución de frecuencias en relación a las veces que los participantes hacen referencia a las emociones experimentadas con la práctica de los juegos cooperativos, es masivamente superior a las emociones positivas (69´2%), en relación a las ambiguas (15´8%) y las negativas (15´0%).

El humor es la emoción positiva más veces mencionada (24´8%), seguida de la alegría (23´9%), la felicidad (19´9%) y el amor (0´6%). En relación a esta última emoción, los participantes tienden a asociarla cuando existe una interacción cooperativa práxica, cuerpo a cuerpo entre los participantes, lo que ya constatamos años anteriores con las prácticas motrices introyectivas cooperativas, pero que por entonces no estaba ese estudio sometido al mismo protocolo de investigación que la actual, aunque recientemente ya si las hemos incorporado.

La sorpresa (8´9%) y la esperanza (5´5%) tienen frecuencias destacadas como emociones ambiguas, casi siempre asociadas a la variable tiempo de la lógica interna, ganar o perder algún juego competitivo; al igual que la ira (3´1%) y la ansiedad (3´0%) como emociones negativas, aunque la más destacada, dentro de constituir una dimensión menor, sea el miedo (5´3%) muy vinculado

al espacio como parte de la lógica interna cuando se participa en juegos en los que hay que llevar los ojos vendados.

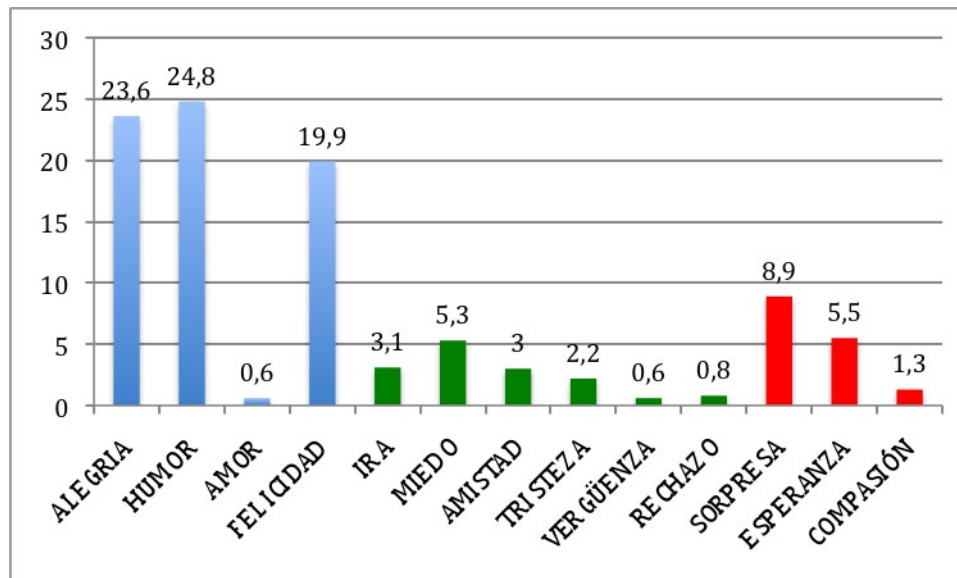


Fig. 5 Distribución de los comentarios referidos a cada una de las 13 emociones.

La vinculación de las emociones positivas con los diferentes rasgos de la lógica interna y de la lógica externa también arroja luz sobre los datos estadísticos y las tendencias generales.

La mención a las emociones positivas están asociadas mayoritariamente a alusiones a las características del juego y su mención explícita (28´7%), tanto a alegría como a felicidad y a humor.

La felicidad y la alegría también están muy asociadas al hecho de ganar en los juegos con competición (19´8%, el tiempo como parte de la lógica interna), así como también a las características de la interacción motriz (17´2%).

Sin embargo, el humor aparece muy asociado a las características personales aludidas de los participantes (18´9%), es decir, un rasgo de la lógica externa, pero que siempre o casi siempre aparece en la misma frase en que se menciona la regla o rasgo distintivo del juego: *“Es un juego muy divertido por esto me he reído mucho”*.



En definitiva, el avance de los datos cualitativos tienden a reafirmar las tendencias claramente determinadas por los resultados cuantitativos en los que se valora la intensidad otorgada a cada una de las emociones registradas en el cuestionario, sin embargo, merece la pena resaltar la especificidad de las emociones positivas más destacadas así como las diferencias de género claramente manifestadas aunque no abrumadoramente diferenciadas.

### **Análisis de las unidades de significación:**

#### **La alegría en relación con el tiempo como parte de la lógica interna**

El análisis de contenido se encuentra en la fase de estudiar las unidades de significación que se han encontrado de gran interés para el objeto del estudio. Esta fase mucho más pormenorizada, nos permite profundizar en los diferentes argumentos y justificaciones que cada participante da a su testimonio con el fin de otorgarle fuerza y veracidad.

Ya hemos mencionado en el análisis de la distribución general de frecuencias la especial vinculación de la alegría con el hecho de ganar (apartado referido a Tiempo Interno) aquellos juegos cooperativos que se presentan como competiciones.

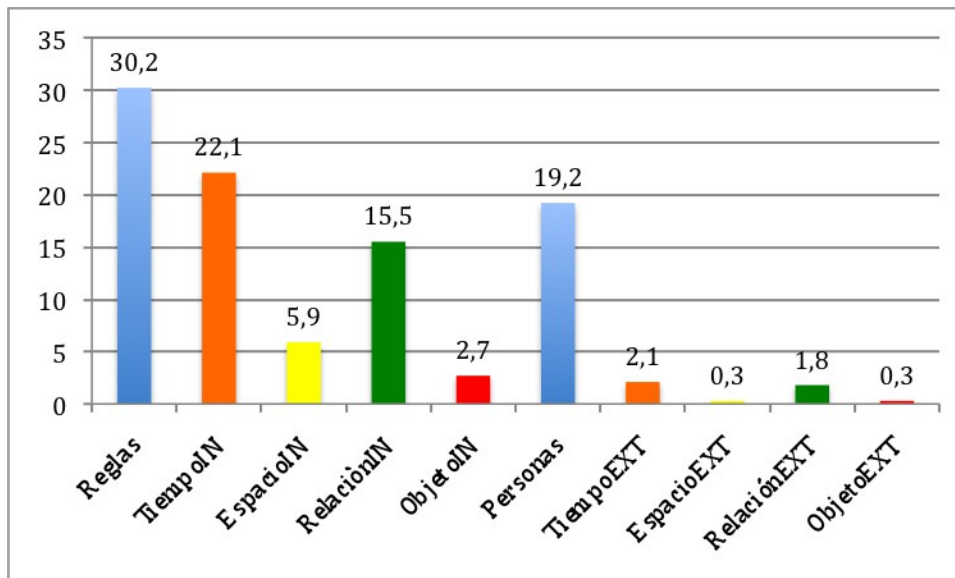


Fig. 6 Distribución de los comentarios de la alegría referidos a las variables de la lógica interna y de la lógica externa

Cuando los grupos de participantes se organizan mixtos y equitativos en el número de hombres y de mujeres, se constata una mayoría de testimonios masculinos vinculados al hecho de ganar, pero siempre vinculados a aspectos referidos a la competitividad (resultado disputado, euforia por ganar, ganar a rivales muy competitivos, ganar con esfuerzo...), mientras que las menciones femeninas son minoritarias respecto a estos rasgos de la competición, muy al contrario las chicas mencionan como rasgo más destacado el hecho de ganar gracias a la interacción positiva o compenetración existente con los compañeros, en tres casos las mujeres en uno solo los hombres.

Las mujeres suelen referirse al hecho de ganar porque les proporciona buenas sensaciones, se trata de una competición sana entre compañeros, al hecho de pasarlo bien o al jugar limpio, sin trampas..., todas ellas valoraciones sutiles de la competición que provocan una decantación evidente entre las motivaciones masculinas y femeninas.

Lo mismo ocurre al justificar las derrotas en los grupos equitativos, aunque los testimonios son mucho menores.

Cuando se trata de juegos cooperativos sin victoria las alusiones se dirigen al hecho de haber logrado el objetivo propuesto. En este ámbito el número de testimonios masculinos es también superior al de las mujeres pero con un nivel de significación muchísimo menor.

El hecho de constatar que el nivel de competitividad está mucho más asociado al género masculino se muestra con mayor claridad en el caso de las agrupaciones realizadas en función del género, grupos masculinos y grupos femeninos por separado. En estos casos el número de testimonios masculinos alusivos al hecho de ganar se duplican, lo que pone en evidencia que la tensión agonal se dispara cuando se compite entre iguales o entre aquellos que se consideran entre sí iguales. Este número también aumenta en el caso de las mujeres, pero muy ligeramente, tres casos más, casi todos ellos vinculados al

hecho de poder celebrarlo con las amigas o a comentarios generales sobre la victoria.

En los hombres se destaca sin embargo el hecho de ganar varias veces, hacerlo después de haber perdido o de vencer a un grupo considerado altamente competitivo.

Aparece claramente constatado en este análisis mucho más profundo que al hecho de ganar o perder no le otorgan la misma importancia los hombres que las mujeres, mientras que los primeros justifican su alegría claramente por el hecho simple de ganar. Las mujeres suelen recurrir a justificaciones con clara repercusión en las relaciones interpersonales, estar con las amigas o jugar y divertirse juntas.

### **Agradecimientos**

Este trabajo ha recibido financiación del Ministerio de Ciencia e Innovación. Proyectos I+D+i. Ref. DEP2010-21626-C03-01; DEP2010-21626-C03-02; DEP2010-21626-C03-03. También ha recibido financiación del Institut Català de les Dones (Generalitat de Catalunya). Ref. U-95/10. También ha contado con el apoyo de la Agencia de Gestió d'Ajuts Universitaris y de Recerca de la Generalitat (AGAUR-INEFC). Ref. 2009SGR1404; VCP/3346/2009, y del INEFC (adscrito a la Universidad de Lleida). Finalmente agradecer la contribución en el uso de nuevas tecnologías para la recogida y tratamiento de datos del Sr. Óscar Farrús del INEFC.

### **Referencias bibliográficas**

- Lagardera, F., & Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lagardera, F., & Lavega, P. (eds). (2004). *La ciencia de la acción motriz*. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.
- Lavega, P., Mateu, M., Lagardera, F., & Filella, G. (2010) Educar emociones positivas a través de los juegos deportivos. En M. A. Torralba, M. De Fuentes, J. Calvo, & J. F. Cardozo (Eds.), *Docencia, innovación e*

XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz: Educación Física y contextos críticos  
Departamento de Educación Física  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación  
Universidad Nacional de La Plata

*investigación en educación física*. (pp. 111-139). Barcelona: INDE Publicaciones

Lavega, P., Fiella, G., Agulló, M.A., Soldevila, A., & March, J. (2011). Understanding emotions through games: Helping trainee teachers to make decisions. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 9(2)617-640.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico comentado en praxeología motriz* Barcelona: Paidotribo.