

ESTUDIO EXPLORATORIO DE LAS RELACIONES ENTRE ESTRUCTURA DE JUEGO Y PERSONALIDAD

RELATIONSHIP BETWEEN PLAYERS PERSONALITY AND GAMES STRUCTURES: AN EXPLORATORY STUDY

Félix Casero Carrillo (ESPAÑA). Universidad de Valladolid
Alfonso García Monge (ESPAÑA). Universidad de Valladolid
Contacto: agmonge2@gmail.com

Fecha recepción: 28-2-17
Fecha aceptación: 14-6-17

Resumen

Se pretende en este estudio indagar en cómo se articula la relación entre los rasgos de personalidad de los jugadores y las estructuras de juegos motores. Para ello, se realizó un seguimiento durante 3 meses de un grupo de 25 escolares recogiendo abundante información sobre sus rasgos de personalidad en función de los comportamientos observados en las clases de lengua, matemáticas, educación física y en los recreos, tomando como referencia las dimensiones del modelo "Big Five" para el análisis de la personalidad. Luego se compararon esos rasgos con sus comportamientos en tres juegos diferentes (uno de cooperación, otro de cooperación-oposición, y otro de oposición). Los resultados nos muestran tres tipos de adaptaciones: aquellos que conservan sus rasgos de personalidad sobre la influencia de la estructura del juego, los que cambian sus rasgos influidos por la estructura, y los que cambian algunos de sus rasgos.

Palabras clave: Personalidad, Estructura de los juegos motores, Educación Física, Big Five.

Abstract

The aim of this study is to research how is articulated the relationship between players personality and the structures of motor games. For this purpose, a group of 25 schoolchildren were followed up for 3 months, collecting information about their personality traits in terms of the behaviors observed in language classes, mathematics, physical education and recess, taking as reference the dimensions of the "Big Five" model. These traits were then compared to their behaviors in three different games (one of cooperation, one of cooperation-opposition, and one of opposition). The results show us three types of adaptations: those that retain their personality traits on the influence of the structure of the game, those that change its features influenced by the structure, and those that change some of its features.

Key words: Personality, Structure of motor games, Physical Education, Big Five.

Introducción

Podemos contemplar el encuentro lúdico como un microsistema (Bronfenbrenner, 1987) en el que se produce una interacción entre las características de los participantes, los condicionantes que establece la estructura del juego en la que esos participantes se introducen y la red de significados culturales (Geertz, 1992) en la que se sitúa ese hecho social y da sentido a lo que allí pasa. Ese diálogo entre estructura y agencia descrito por Giddens (1995) hace de cada encuentro lúdico algo particular, de manera que las respuestas esperadas condicionadas por la lógica interna del juego (Parlebas, 2001) son matizadas por otro tipo de lógicas a las que Parlebas (2001, p. 308) denomina "lógica externa" que reinterpreta los rasgos de la lógica interna y se mezcla con ella para generar finalmente las conductas reales. Esta "lógica externa" incluiría la "lógica individual" de cada participante y la "lógica de los grupos sociales" (esas redes de significados compartidos en la que los participantes estarían suspendidos, Geertz, 1992) y que dan sentido a los intercambios lúdicos (García-Monge, 2001; Guest, 2013).

Centrándonos en la "lógica individual", Parlebas (2001, p. 307) señala que:

El individuo percibe y actúa frente a las dificultades según sus capacidades cognitivas, y atribuye significados de acuerdo con sus motivaciones y sus sentimientos. [...] No hay pues por qué extrañarse de que la lógica interna de un juego experimente algunas desviaciones al atravesar el prisma subjetivo de la lógica de un jugador.

Esas maneras particulares que cada jugador tiene de interpretar la lógica interna del juego sería la "conducta motriz" (Parlebas, 2001), a través de la cual cada participante nos muestra sus procesos internos (Collinet, 2005, citado en Oiarbide, Martínez-Santos, Usabiaga, Etxebebe y Urdangarin, 2014, p.58).

Tal y como nos muestran trabajos clásicos como los de Baumeister y Senders (1989), Kamii y DeVries (1988), Pérez (1984), o Piaget (1971), algunas de esas respuestas individuales dependerían del nivel de maduración de los participantes; pero también podemos apreciar "estilos de intervención" o "lógicas personales" (García-Monge y Rodríguez-Navarro, 2013) que van más allá del encuentro lúdico y que reflejarían rasgos de comportamiento propios de cada persona.

Cabría preguntarse por cómo se articula ese diálogo entre la "lógica interna" y las "lógicas individuales" de los participantes. Al dar cabida a los jugadores dentro del estudio de los juegos, atendemos a una demanda registrada en la literatura (Göncü et al., 1999; Kirk, Brooker y Braikua, 2003; Kulewicz, 1981; Smith, 1991) necesaria para entender los procesos que se dan cita en las clases de Educación Física Escolar.

Estas lógicas individuales han sido estudiadas en el juego infantil desde la perspectiva de las motivaciones (Li, Liau, Gentile, Khoo y Cheong, 2013), la autorregulación y las funciones ejecutivas (Shaheen, 2014); o los modos de juego atendiendo a estados de entrega, implicación, tensión y euforia (Skovbjerg Karoff, 2013); pero aunque el tema de la personalidad de los participantes ha sido ampliamente estudiado en el caso de los deportes (Aidman, Schofield y Morris, 2004; Morris, 2000; Piñar et al. 2009; Ruiz-Barquín y García-Naviera, 2013; Vealey, en Horn, 2002) o los video juegos (Estallo Martí, 1994; Quick, Atkinson y Lin, 2012), en el caso de los juegos motores infantiles es un terreno por explorar en el que comenzamos a ver trabajos que intentan indagar en esas lógicas individuales en contextos de Educación Física (Miravé Vivas et al., 2017; Muñoz et al., 2017; Zamorano García et al., s.f).

El estudio que aquí se presenta, pretende dar un primer paso en la relación que se establece entre las "lógicas individuales", centrándonos en algunos rasgos de personalidad, y la "lógica interna" de los juegos.

Método

Participantes

El estudio se desarrolló con 26 escolares de 7 años (13 niños y 13 niñas) de 2º curso de Educación Primaria de un colegio público de una ciudad de aproximadamente 400.000 habitantes. La selección de los participantes se debió, principalmente, a la posibilidad de acceso al campo dado el conocimiento del profesorado del mismo y la posibilidad de contar con el consentimiento informado de familiares y profesorado.

Instrumentos

Escalas de Dimensiones Observables de la Personalidad (EDOP).

Adaptación del cuestionario BFQ-NA (Barbaranelli et al., 2006) a unas escalas de observación de los comportamientos en el aula, en las clases de Educación Física y en los recreos. El cuestionario BFQ-NA evalúa las cinco dimensiones del "Big Five" (Modelo de los Cinco Factores): Tesón o Responsabilidad (subdimensiones: escrupulosidad y perseverancia), la Apertura (apertura a la cultura y apertura a la experiencia), la Energía (subdimensiones: dinamismo y dominancia), la Amabilidad o Afabilidad (subdimensiones: cooperación y cordialidad) y la Estabilidad Emocional (control de emociones y control de impulsos). Este cuestionario de 65 ítems, fue reducido a 4 indicadores de observación para cada dimensión. Para ello se procedió a un análisis entre 5 expertos (2 psicólogos, 2 maestros y un experto en educación física). Cada experto propuso 4 indicadores de observación para cada dimensión y para observar el comportamiento en las clases de Matemáticas y Lengua española, en Educación física y en los recreos. A partir de las propuestas individuales se llegó a un acuerdo, seleccionando aquellas valoradas como más relevantes y observables. El resultado son las siguientes escalas de observación de comportamientos tipo Likert (N:nunca; P:poco; AV: a veces; VV: varias veces; S: siempre):

Tabla 1.
Escala para la observación en las clases de Lengua y Matemáticas

INDICADORES OBSERVACIÓN DENTRO DEL AULA - BIG FIVE						
ALUMNO 1						
ENERGÍA						
1	Muestra facilidad de palabra.	N	P	AV	VV	S
2	Se muestra dominante ante sus compañeros.	N	P	AV	VV	S
3	Realiza las tareas de forma activa y dinámica.	N	P	AV	VV	S
4	Se muestra extrovertido en clase.	N	P	AV	VV	S
AFABILIDAD						
5	Comprende los problemas de los demás y les ayuda	N	P	AV	VV	S
6	Coopera con sus compañeros para conseguir un fin común.	N	P	AV	VV	S
7	Genera confianza y muestra apertura a los demás.	N	P	AV	VV	S
8	Muestra generosidad y altruismo.	N	P	AV	VV	S
TESÓN						
9	Es meticuloso al realizar las tareas.	N	P	AV	VV	S
10	Es ordenado con sus materiales.	N	P	AV	VV	S
11	Realiza las tareas en el tiempo establecido.	N	P	AV	VV	S
12	Mantiene una regularidad a la hora de realizar las tareas.	N	P	AV	VV	S
ESTABILIDAD EMOCIONAL						
13	Controla su respuesta en situaciones de conflicto.	N	P	AV	VV	S
14	Mantiene un comportamiento correcto en clase.	N	P	AV	VV	S
15	Expresa lo que quiere sin ningún temor.	N	P	AV	VV	S
16	Se muestra emocionalmente controlado.	N	P	AV	VV	S
APERTURA MENTAL						
17	Tiene interés por aprender cosas nuevas.	N	P	AV	VV	S
18	Se muestra informado sobre la actualidad del mundo que le rodea.	N	P	AV	VV	S
19	Da respuestas creativas.	N	P	AV	VV	S
20	Trabaja con cualquier niño o niña.	N	P	AV	VV	S

Tabla 2.
Escala para la observación en los Recreos

INDICADORES OBSERVACIÓN EN LOS RECREOS - BIG FIVE						
ALUMNO 3						
ENERGÍA						
1	Muestra facilidad de palabra.	N	P	AV	VV	S
2	Se muestra dominante ante sus compañeros.	N	P	AV	VV	S
3	Practica juegos que implican movimiento corporal constante.	N	P	AV	VV	S
4	Se muestra extrovertido en el recreo.	N	P	AV	VV	S
AFABILIDAD						
5	Comprende los problemas de los demás y les ayuda	N	P	AV	VV	S
6	Coopera con sus compañeros para conseguir un fin común dentro de un juego.	N	P	AV	VV	S
7	Genera confianza y muestra apertura a los demás.	N	P	AV	VV	S
8	Muestra generosidad y altruismo.	N	P	AV	VV	S
TESÓN						
9	Va directamente a la fila cuando toca el timbre.	N	P	AV	VV	S
10	Trata bien los espacios, objetos de juego y ropa.	N	P	AV	VV	S
11	Persiste en los juegos y habilidades.	N	P	AV	VV	S
12	Respeto las reglas de los juegos y las hace cumplir.	N	P	AV	VV	S
ESTABILIDAD EMOCIONAL						
13	Controla su respuesta en situaciones de conflicto.	N	P	AV	VV	S
14	Mantiene un comportamiento correcto en el recreo.	N	P	AV	VV	S
15	Expresa lo que quiere sin ningún temor.	N	P	AV	VV	S
16	Se muestra emocionalmente controlado.	N	P	AV	VV	S
APERTURA MENTAL						
17	Tiene interés por aprender juegos nuevos.	N	P	AV	VV	S
18	Juega con los niños y niñas recién llegados al colegio.	N	P	AV	VV	S
19	Da respuestas creativas.	N	P	AV	VV	S
20	Se asocia con cualquier niño o niña en los juegos.	N	P	AV	VV	S

Tabla 3.
Escala para la observación en los Recreos

ITEMS DE OBSERVACIÓN EN E. FÍSICA - BIG FIVE						
ALUMNO 17						
ENERGÍA						
1	Muestra facilidad de palabra en las reflexiones grupales.	N	P	A	V	S
				V	V	
2	Se muestra dominante ante sus compañeros, queriendo imponer sus decisiones sin dialogar con el resto.	N	P	A	V	S
				V	V	
3	Realiza los retos motrices de forma activa y dinámica.	N	P	A	V	S
				V	V	
4	Se muestra extrovertido en la clase de EF.	N	P	A	V	S
				V	V	
AFABILIDAD						
5	Comprende los problemas de los demás y les ayuda	N	P	A	V	S
				V	V	
6	Coopera con sus compañeros para conseguir un fin común.	N	P	A	V	S
				V	V	
7	Genera confianza y muestra apertura a los demás.	N	P	A	V	S
				V	V	
8	Muestra generosidad en las actividades y no se lo toma como una competición constante.	N	P	A	V	S
				V	V	
TESÓN						
9	Realiza las actividades dando lo mejor de sí mismo/a.	N	P	A	V	S
				V	V	
10	Es ordenado con los materiales utilizados en la clase de EF.	N	P	A	V	S
				V	V	
11	Realiza los retos motrices en el tiempo establecido.	N	P	A	V	S
				V	V	
12	Mantiene una regularidad a la hora de realizar los retos.	N	P	A	V	S
				V	V	
ESTABILIDAD EMOCIONAL						
13	Controla su respuesta en situaciones de conflicto.	N	P	A	V	S
				V	V	
14	Mantiene un comportamiento correcto en la clase de EF.	N	P	A	V	S
				V	V	
15	Expresa sus impresiones sobre un hecho sin ningún temor.	N	P	A	V	S
				V	V	
16	Llora ante cualquier percance ocurrido durante el desarrollo de una actividad en la clase de EF.	N	P	A	V	S
				V	V	
APERTURA MENTAL						
17	Tiene interés por aprender y aplicar conceptos relacionados con la EF.	N	P	A	V	S
				V	V	
18	Se muestra abierto a cualquier contenido de EF.	N	P	A	V	S
				V	V	
19	Da respuestas creativas.	N	P	A	V	S
				V	V	
20	Se asocia por igual con cualquier niño o niña durante el desarrollo de la clase de EF.	N	P	A	V	S
				V	V	

Registro de incidentes anecdóticos.

Además de la observación sistemática a través de las escalas EDOP anteriores, se anotaron de cada escolar comportamientos ante situaciones concretas que permitían contextualizar y comprender los datos de las escalas. A partir de esos registros anecdóticos o de incidentes críticos se fueron elaborando pequeños informes de cada escolar que no usaremos en la presentación de resultados en este artículo, pero que nos ayudaron a ver más matices de los comportamientos infantiles y a comprender algunos resultados de la observación sistemática. A modo de muestra, presentamos a continuación un ejemplo muy resumido de uno de ellos:

Tabla 4.
Informe alumno

ALUMNO 5
DESCRIPCIÓN
Es un alumno bastante inteligente y con un comportamiento bueno dentro del aula. Tiene una imaginación bastante desarrollada, la cual se ve reflejada en las tareas que implican el hecho de inventar una historia, realizar un dibujo libre,... Es muy estable emocionalmente y controla su respuesta ante cualquier tipo de conflicto, demostrando una madurez no muy propia de su edad.
DIFERENTES SITUACIONES
MATEMÁTICAS
Realiza siempre las actividades de una forma activa y dinámica. Es meticuloso al realizar dichas tareas e intenta hacerlas siempre de la mejor forma posible de una manera limpia y ordenada. Escribe todo el desarrollo de los problemas y operaciones, lo cual reduce sus posibilidades de equivocarse durante el proceso.
LENGUA
Tiene una caligrafía bastante buena y su nivel de lectura es alto. Comprende los problemas de sus compañeros y les ayuda si se han perdido mientras leen o si le preguntan alguna duda que tengan.
RECREO
No suele jugar a juegos que impliquen demasiado movimiento corporal. Suele estar con otros niños de su clase o de otras clases de segundo cambiando cromos, jugando a la peonza o sentados en un banco hablando.
E. FÍSICA
Coopera siempre con sus compañeros para conseguir objetivos comunes. Nunca trata de imponer sus ideas a los demás sino que tiene la capacidad de saber escuchar a sus compañeros. Se asocia por igual con chicos y chicas ya que no pone pegas a la hora de realizar grupos mixtos.

Procedimiento

El estudio se llevó a cabo en dos fases:

Primera fase

Observación sistemática del grupo escogido durante tres meses. Durante este tiempo un observador fue recogiendo datos sobre cada participante en el aula, en las clases de Educación Física y en los recreos. Los datos eran constantemente contrastados con el profesorado responsable de estos niños y niñas, lo cual, junto con el tiempo prolongado de observación, nos aseguraba la validez ecológica de los datos. Realmente, al cabo de un mes, se produjo una saturación de la información obtenida y los datos comenzaban a ser redundantes.

Segunda fase

Participación del alumnado objeto de seguimiento en tres tipos de juegos diferentes. Dentro de las clases de Educación Física se propusieron tres situaciones de juego diferentes con el fin de ver si los rasgos observados se mantenían o se modificaban. Las situaciones de juego propuestas fueron:

- Retos cooperativos en los que el alumnado tenía que resolver diferentes situaciones planteadas por el docente (meter canasta manteando un balón entre varios, trasladar un balón entre varios manteándolo sin que se caiga, hacerse pases de balón manteándolo entre varios...).
- Juego de oposición de uno contra todos. Se escogió el "pilla-pilla".
- Juego de cooperación-oposición de duelo simétrico y estable. Se escogió el juego de "los diez pases".

Los comportamientos del alumnado en estos juegos fueron observados atendiendo a las dimensiones y subdimensiones con las que habíamos construido la Escala de Observación EDOP: Energía (dinamismo y dominancia, actividad, entusiasmo, asertividad, autoconfianza); Afabilidad (cooperación y cordialidad, preocupación y sensibilidad hacia los otros y sus necesidades); Tesón o Responsabilidad (escrupulosidad y perseverancia; autonomía, orden, precisión, cumplimiento de normas y compromisos); Estabilidad Emocional (control de emociones e impulsos; ansiedad, descontento o ira); y la Apertura Mental (apertura a la cultura y a la experiencia; creatividad). A modo de ejemplo, presentamos una ficha resumida de un participante:

Tabla 5.
Ficha comportamiento alumno

ALUMNO 4	
JUEGO COOPERACIÓN	
Le costó ponerse de acuerdo con sus compañeros a la hora de realizar los retos planteados. Su actitud de querer imponer siempre sus ideas supuso que su equipo perdiera tiempo y no fuese de los primeros en conseguir los retos.[...] Esto coincide con su perfil ya que le cuesta respetar y aceptar las opiniones o puntos de vista diferentes que tienen sus compañeros en las distintas situaciones.[...]	
JUEGO DE PILLA-PILLA (OPOSICIÓN UNO CONTRA TODOS)	
En este juego a la hora de esquivar a los que le perseguían se mostraba muy activo y dinámico no dejándose pillar casi nunca.[...] Por otro lado, cuando le tocaba a él ser el perseguidor, iba normalmente a pillar a las chicas o a sus compañeros más lentos. Su competitividad se demostró una vez más como ya lo había hecho en ocasiones anteriores, lo cual coincide con lo observado en su perfil. [...]	
JUEGO DE LOS DIEZ PASES (COOPERACIÓN - OPOSICIÓN)	
Intentaba pasar el balón siempre a sus amigos o a los que él considera más hábiles para recibir o pasar la pelota. Esto pone de manifiesto que mantiene su competitividad.[...] Le cuesta también interactuar por igual con chicos que con chicas, ya que apenas pasaba el balón a sus compañeras a no ser que no le quedara otra opción. Lucha por los balones y presiona mucho defendiendo. Protesta continuamente cuando su equipo pierde el balón, echando la bronca a sus compañeros. Esto se corresponde con los resultados de los test realizados tras la observación de sus comportamientos. [...]	

Resultados

Dada la extensión de los resultados, presentamos aquí un resumen de los mismos.

En cuanto a las observaciones en el aula destacamos los comportamientos de facilidad de palabra, la falta de dominancia de la mayoría, los comportamientos afables, la regularidad en las tareas, la expresión sin temor, y la apertura mental de los miembros del grupo. En la siguiente tabla se presenta un resumen del número de personas registradas en cada indicador.

Tabla 6.
Resumen de la Escala de Observación EDOP en el aula

Aula ENERGÍA					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
1. Muestra facilidad de palabra.	1	3	4	6	12
2. Se muestra dominante ante sus compañeros.	18	1	0	7	0
3. Realiza las tareas de forma activa y dinámica.	0	4	7	10	5
4. Se muestra extrovertido en clase.	0	4	6	9	7
AFABILIDAD					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
5. Comprende los problemas de los demás y les ayuda	0	2	8	12	4
6. Cooperar con sus compañeros para conseguir un fin común.	0	1	7	12	6
7. Genera confianza y muestra apertura a los demás.	0	2	6	12	6
8. Muestra generosidad y altruismo.	0	3	6	11	6
TESÓN					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
9. Es meticuloso al realizar las tareas.	0	6	7	5	8
10. Es ordenado con sus materiales.	0	7	6	7	6
11. Realiza las tareas en el tiempo establecido.	1	3	9	10	3
12. Mantiene una regularidad a la hora de realizar las tareas.	0	1	8	12	5
ESTABILIDAD EMOCIONAL					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
13. Controla su respuesta en situaciones de conflicto.	0	4	5	6	11
14. Mantiene un comportamiento correcto en clase.	0	1	7	7	11
15. Expresa lo que quiere sin ningún temor.	0	3	2	3	18
16. Se muestra emocionalmente controlado.	0	1	3	8	14
APERTURA MENTAL					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
17. Tiene interés por aprender cosas nuevas.	0	2	4	10	10
18. Se muestra informado sobre la actualidad del mundo que le rodea.	0	5	7	10	4
19. Da respuestas creativas.	0	0	8	10	8
20. Trabaja con cualquier niño o niña.	0	5	8	11	1

En las clases de Educación Física, de forma resumida señalamos que salvo algún rasgo como la competitividad (algunos niños y niñas que en el aula no se mostraban competitivos, lo muestran en alguna ocasión en la clase de EF, lo cual nos habla de la influencia de la lógica de las tareas sobre el comportamiento); rasgos asociados al tesón (cuidado de los materiales, actuación en el tiempo establecido, regularidad); mayor control ante situaciones de conflicto y mejor comportamiento; en el resto de aspectos hay bastante estabilidad entre los comportamientos en el aula y en la clase de Educación Física.

Tabla 7.
Resumen de la Escala de Observación EDOP en la clase de Educación Física

Educación Física					
ENERGÍA					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
1. Muestra facilidad de palabra en las reflexiones grupales.	1	3	4	5	13
2. Se muestra dominante ante sus compañeros, queriendo imponer sus decisiones sin dialogar con el resto.	14	5	1	4	2
3. Realiza los retos motrices de forma activa y dinámica.	0	5	6	9	6
4. Se muestra extrovertido en la clase de EF.	1	4	8	9	4
AFABILIDAD					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
5. Comprende los problemas de los demás y les ayuda	0	3	5	14	4
6. Cooperar con sus compañeros para conseguir un fin común.	0	2	8	7	9
7. Genera confianza y muestra apertura a los demás.	0	3	6	6	11
8. Muestra generosidad en las actividades y no se lo toma como una competición.	2	6	6	7	5
TESÓN					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
9. Realiza las actividades dando lo mejor de sí mismo/a.	1	2	3	7	13
10. Es ordenado con los materiales utilizados en la clase de EF.	0	1	8	9	8
11. Realiza los retos motrices en el tiempo establecido.	0	2	8	16	0
12. Mantiene una regularidad a la hora de realizar los retos.	0	2	6	16	2
ESTABILIDAD EMOCIONAL					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
13. Controla su respuesta en situaciones de conflicto.	0	1	5	3	17
14. Mantiene un comportamiento correcto en la clase de EF.	0	1	2	8	15
15. Expresa sus impresiones sobre un hecho sin ningún temor.	0	3	0	8	14
16. Llorar ante cualquier percance ocurrido durante el desarrollo de una actividad en la clase de EF.	21	2	2	1	0
APERTURA MENTAL					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
17. Tiene interés por aprender y aplicar conceptos relacionados con la EF.	0	10	4	2	10
18. Se muestra informado sobre los temas de actualidad relacionados con la EF.	5	7	4	4	6
19. Respeta las diferentes opiniones, sobre un mismo tema, del resto de compañeros.	0	2	4	9	11
20. Se asocia por igual con chicas y chicos durante el desarrollo de la clase de EF.	0	5	6	12	3

Los recreos permiten ampliar la perspectiva de los perfiles de cada escolar. En ellos se muestran nuevos comportamientos que, en ocasiones quedan velados con la presencia directa de los docentes y, por ello, nos ayudan a aproximarnos más a sus rasgos de personalidad.

Frente a los comportamientos en el aula, destacan como cambios más significativos durante el recreo, la mayor facilidad de palabra; algunos cambios entre los que imponen sus criterios en el aula y los que lo hacen en el terreno de juego; aumento del número de personas que son cuidadosas con los materiales del juego (respecto al cuidado de los materiales del aula), así como en la persistencia en los juegos (frente a la persistencia en las actividades del aula), persistencia que lleva a que no tengan interés por variar de juegos en el recreo; y una modificación de algunos comportamientos en cuanto a los agrupamientos con cualquiera (niñas y niños que en el aula se ponen con cualquiera, en el recreo tienden a estar siempre con las mismas personas).

Encontramos una alta estabilidad en las dimensiones de afabilidad y estabilidad emocional entre los comportamientos en el aula y en el patio.

Tabla 8.
Resumen de la Escala de Observación EDOP en el recreo

Recreos					
ENERGÍA					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
1. Muestra facilidad de palabra.	0	3	0	9	14
2. Se muestra dominante ante sus compañeros.	15	3	1	4	3
3. Practica juegos que implican movimiento corporal constante.	1	9	2	2	12
4. Se muestra extrovertido en el recreo.	0	4	7	5	10
AFABILIDAD					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
5. Comprende los problemas de los demás y les ayuda	0	2	8	13	3
6. Cooperar con sus compañeros para conseguir un fin común dentro de un juego.	0	2	10	12	2
7. Genera confianza y muestra apertura a los demás.	0	3	6	11	6
8. Muestra generosidad y altruismo.	0	3	6	11	6
TESÓN					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
9. Va directamente a la fila cuando toca el timbre.	0	6	4	13	3
10. Trata bien los espacios, objetos de juego y ropa.	0	8	2	14	2
11. Persiste en los juegos y habilidades.	0	0	1	4	21
12. Respeta las reglas de los juegos y las hace cumplir.	0	2	7	10	7
ESTABILIDAD EMOCIONAL					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
13. Controla su respuesta en situaciones de conflicto.	0	3	5	7	11
14. Mantiene un comportamiento correcto en el recreo.	0	0	5	7	14
15. Expresa lo que quiere sin ningún temor.	0	3	1	3	19
16. Se muestra emocionalmente controlado.	0	1	3	11	11
APERTURA MENTAL					
Indicadores	N	P	AV	VV	S
17. Tiene interés por aprender juegos nuevos.	0	5	6	11	4
18. Juega con los niños y niñas recién llegados al colegio.	11	8	2	2	3
19. Da respuestas creativas.	0	2	6	15	3
20. Se asocia cualquier niño o niña en los juegos.	1	8	5	11	1

Comparando los perfiles personales con las respuestas de cada escolar en los tres juegos planteados tenemos los siguientes resultados generales en la figura 1:



Figura 1. Resultados finales comparando las respuestas del alumnado en los juegos con sus perfiles de personalidad

Los resultados nos muestran tres tipos de relaciones entre estructura del juego y rasgos de personalidad:

- Aquellas personas que cambian totalmente sus comportamientos en función del tipo de juego en el que participen (21%), lo cual, en sí, puede ser interpretado como un rasgo de personalidad adaptativa, muy dependiente de las condiciones contextuales y la regulación de su actividad.
- Aquellas personas que mantienen constantes sus rasgos de personalidad en cualquiera de los juegos (34%). En este caso la estructura tiene una influencia limitada sobre los comportamientos de los participantes.
- Las que modifican algunos de sus comportamientos en función del tipo de juego (21%).

Discusión y Reflexiones finales

A pesar de las limitaciones metodológicas del estudio (proceso de validación de los instrumentos, muestra insuficiente, edades en las que muchos rasgos aún están en formación, contraste con más estructuras de juego...), los resultados nos muestran sugerentes vías de investigación futura. Los resultados sugieren que puede haber participantes más proclives a ver influido su comportamiento por la estructura del juego. Esta sería nuestra hipótesis emergente para futuros estudios, a partir de este primer acercamiento al tema de la articulación entre estructura y personalidad.

La literatura del Área es clara sobre la influencia que el tipo de actividades lúdicas tienen sobre los comportamientos de los participantes (Muñoz et al., 2017; Velázquez, 2010; Zamorano, en prensa) pero nos encontramos con muchas limitaciones metodológicas que nos impiden responder con claridad cuestiones básicas de nuestra profesión como por ejemplo ¿qué tiempo de exposición a un juego lleva a cambios más profundos en los participantes? Metodológicamente es difícil de saber porque los factores contextuales (motivación del grupo jugando al mismo juego o la influencia del docente introduciendo modificaciones, consignas o premiando comportamientos) y personales (cada jugador, a medida que juega va viendo más partes de la estructura del juego y atendiendo a nuevas demandas que en las primeras jugadas no era capaz de apreciar).

Así como algunos trabajos sobre personalidad y deporte o personalidad y video juegos (Aidman, Schofield y Morris, 2004; Estallo Martí, 1994; Ruiz-Barquín y García-Naveira, 2013) apuntan en la dirección de la elección de actividad en función de la personalidad del participante ("hipótesis de selección", Elman y McKelvie, 2003, en Ruiz-Barquín y García-Naveira, 2013), en el caso de los juegos en Educación Física Escolar nos encontramos con la paradoja del "juego obligatorio". En ese contexto tan particular, el alumnado, obligado a jugar en unos tiempos y de unas formas determinadas (las que podemos denominar "lógicas docentes") desarrolla su juego dentro de una doble estructura: la demarcada por las normas del juego y la delimitada por las normas de la clase de Educación Física. En esa doble influencia estructural, metodológicamente se hace difícil saber si los cambios son producidos por la estructura lúdica, por la estructura pedagógica o por la articulación de ambas.

Más allá de esas estructuras, los resultados parecen mostrarnos que las relaciones entre los elementos que confluyen en esta situación social no mantienen relaciones causales. La estructura no siempre cambia a todos los participantes. Parece que cada niño o niña, dentro del espacio que le brindan las normas, manifiesta su peculiaridad y, solo en ocasiones, se ve permeado por la estructura (incorpora o encarna la norma y ello le transforma).

Como se puede ver, este trabajo exploratorio nos abre más preguntas que respuestas. Esperamos que este reto estimule a los lectores tanto como a nosotros.

Bibliografía

- Aidman, E., Schofield, G. & Morris, T. (2004). Personality and individual differences in sport. En: J. Summers (Ed). (2004), Sport psychology: Theory, applications and issues, 2nd ed., (pp. 22-47). Milton, QLD, Australia: John Wiley & Sons Australia.
- Barbaranelli, C., Caprara, G. V., Rabasca, A., Barrio Gándara, M. V., Carrasco Ortiz, M. Á. & Holgado Tello, F. P. (2006). BFQ-NA: cuestionario «Big Five» de personalidad para niños y adolescentes. Madrid: TEA.
- Bronfenbrenner, U. (1987). La ecología del desarrollo humano. Experimentos en entornos naturales y diseñados. Barcelona: Paidós.
- Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6 (2), pp.181-190.

- Geertz, C. (1992). La interpretación de las culturas. Barcelona: Gedisa.
- Giddens, A (1995). La constitución de la sociedad: Bases para la teoría de la estructuración. Buenos Aires: Amorrortu.
- Göncü, A., Tuermer, U., Jain, J. & Johnson, D. (1999). Children's Play as Cultural Activity. En A. Göncü (Ed.), Children's engagement in the World: Sociocultural Perspectives (pp. 148-170). Cambridge: Cambridge University Press.
- Guest, A. (2013). Cultures of play during middle childhood: interpretive perspectives from two distinct marginalized communities. *Sport, Education and Society*, 18(2), 167-183.
- García-Monge, A. (2001). Juego Motor Reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la Educación Física*, 1, 55-70.
- García-Monge, A. & Rodríguez-Navarro, H. (2013). Descripción de "lógicas" en el juego motor de reglas en educación física escolar. *Cultura y Educación*, 25:1, 35-47.
- Horn, T. S. (Ed). (2008). *Advances in sport psychology*. Champaign: Human Kinetics.
- Kamii, C. y Devries, R. (1988). Juegos colectivos en la primera enseñanza: implicaciones de la teoría de Piaget. Madrid: Visor.
- Kirk, D.; Brooker, R. & Braikua, S. (2003). Enseñanza de los juegos para la comprensión: perspectiva situada en el aprendizaje de los estudiantes. *Agora para la Educación Física y el Deporte*, 2, 154-164.
- Kulewicz, S. (1981). The Children, Not the Games. *Journal of Physical Education and Recreation*, 52(4), 67-69.
- Li, D. D.; Liao, A. K.; Gentile, D. A.; Khoo, A. & Cheong, W. D. (2013). Construct and Predictive Validity of a Brief MMO Player Motivation Scale. *Journal of Children and Media*, 7(3), 287-306.
- Linaza, J. & Maldonado, A. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos Promat.
- Maravé Vivas, M., Gil Gómez, J., Chiva Bartoll, O. & Moliner Miravet, L. (2017). Validación de un instrumento de observación para el análisis de habilidades socio-emocionales en Educación Física. *Retos, Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 31, 8-13.
- Morris, T. (2000). Psychological characteristics and talent identification in soccer. *Journal of Sports Science*, 18, 715-726.
- Muñoz, V., Lavega, P., Serna, J., Sáez de Ocaíz, U. & March, J. (2017). Estados de ánimo al jugar en solitario o en cooperación: dos vivencias motrices y afectivas desiguales. *Anales de Psicología*, 33(1), 196-203.
- Oiarbide, A.; Martínez-Santos, R.; Usabiaga, O.; Etxebeste, J.; y Urdangarin, C. (2014). Efectos de los juegos de cooperación-oposición en el ánimo de los universitarios. *Retos.*, 25, 58-62.
- Parlebas, P. (2001). *Léxico de Praxiología Motriz. Juegos, deporte y sociedad*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. & Dugas, E. (2003). Transferencia de aprendizaje. *Actas del VIII Seminario Internacional de Praxiología Motriz*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Pérez, L. (1984). *Psicología de los estadios lúdicos*. (Tesis Doctoral inédita). Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Piñar, M. I., Cárdenas, D., Alarcón, F., Escobar, R., Estévez, F. & Torre, E. (2009). Characteristics of the Dimensions and Sub-Dimensions of Young Basketball Players Personalities. *Revista de Psicología del Deporte*, 18, 415-419.
- Quick, J. M., Atkinson, R. K. & Lin, L. (2012). Empirical Taxonomies of Gameplay Enjoyment: Personality and Video Game Preference. *International Journal of Game-Based Learning*, 2 (3), 11-31.
- Ruiz-Barquín, R. & García-Naveira, A. (2013). Personalidad, edad y rendimiento deportivo en jugadores de fútbol desde el modelo de Costa y McCrae. *Anales de Psicología*, 29(3), 642-655.

Shaheen, S. (2014). How Child's Play Impacts Executive Function-Related Behaviors. *Applied Neuropsychology: Child*, 3(3), 182-187.

Skovbjerg Karoff, H. (2013). Play practices and play moods. *International Journal of Play*, 2(2), 76-86.

Smith, S. J. (1991). Where is the Child in Physical Education, *Quest*, 43(1), 37-54.

Velázquez, C. (Coord.) (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas*. Barcelona: INDE.

Zamorano García, M., Gil Madrona, P., Prieto-Ayuso, A. & Zamorano García, D. (s.f). Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de educación física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. Recuperado de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/inpress/artemociones869.pdf>