

COMPARACIÓN DE LA VIVENCIA EMOCIONAL SUSCITADA POR DOS JUEGOS DE COOPERACIÓN-OPOSICIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

María Fuensanta Caballero García, Juan Luis Yuste Lucas

(Universidad de Murcia)

Introducción

Desde un punto de vista pedagógico, se debe buscar el desarrollo integral de todo individuo, lo cual abarca la educación emocional. Para Puig, Lagardera y Juncà (2001), es fundamental que desde los centros educativos en general y desde el área de Educación Física en particular, se realice una formación emocional del alumnado.

Se establecen cuatro dominios de acción motriz según las relaciones establecidas por la comunicación motriz de los juegos o prácticas motrices: situaciones psicomotrices o individuales, situaciones de cooperación, situaciones de oposición y situaciones de cooperación-oposición (Parlebas, 2001). En este sentido, el dominio de acción motriz es considerado como un “campo en el que las prácticas motrices son consideradas homogéneas respecto a criterios pertinentes y precisos de acción motriz” (Parlebas, 2001, p. 161). Así, surge la necesidad de investigar acerca de las características propias de cada dominio.

Oiarbide, Martínez-Santos, Usabiaga, Etxebeste y Urdangarin (2014) determinaron en estudiantes universitarios que los juegos tradicionales de cooperación-oposición provocaron efectos en el estado de ánimo general. Los autores además, evidenciaron la necesidad de conocer la vivencia emocional suscitada por este dominio en todos los rangos de edad. De este modo, el objetivo de la investigación ha sido comparar la vivencia emocional en dos juegos del dominio de cooperación-oposición con victoria en Educación Primaria.

Método

PARTICIPANTES Y DISEÑO

Los participantes fueron seleccionados mediante muestro por conveniencia. Fueron 107 estudiantes, pertenecientes a 3º y 4º de Educación Primaria de un centro público de Murcia. El rango de edad de los participantes fue de 8 a 10 años (N=60 niños, M=8.85, DT=.732; N=47 niñas, M=8.70, DT=3.610).

INSTRUMENTO

Siguiendo a Alcaraz y Díaz (2015), se utilizó un instrumento *ad hoc* de reconocimiento emocional de expresiones faciales para las emociones positivas y negativas (alegría, felicidad, humor y afecto, tristeza, miedo, rechazo e ira).

PROCEDIMIENTO

Se realizaron dos juegos de cooperación-oposición: *Cuadrado y Diez pases*. Tras la realización de cada juego, los participantes completaban el instrumento, teniendo que repartir tres pegatinas sobre la ficha.

Para el análisis estadístico, se ha aplicado el estadístico de contraste de medias relacionadas. Se utilizaron los programas Microsoft Excel 2010 y el programa SPSS en su versión 19 para Windows.

Resultados

Las medias de los sumatorios de ambos tipos de emociones en función de la victoria en ambos juegos se muestran en la Figura 1 y la Figura 2.

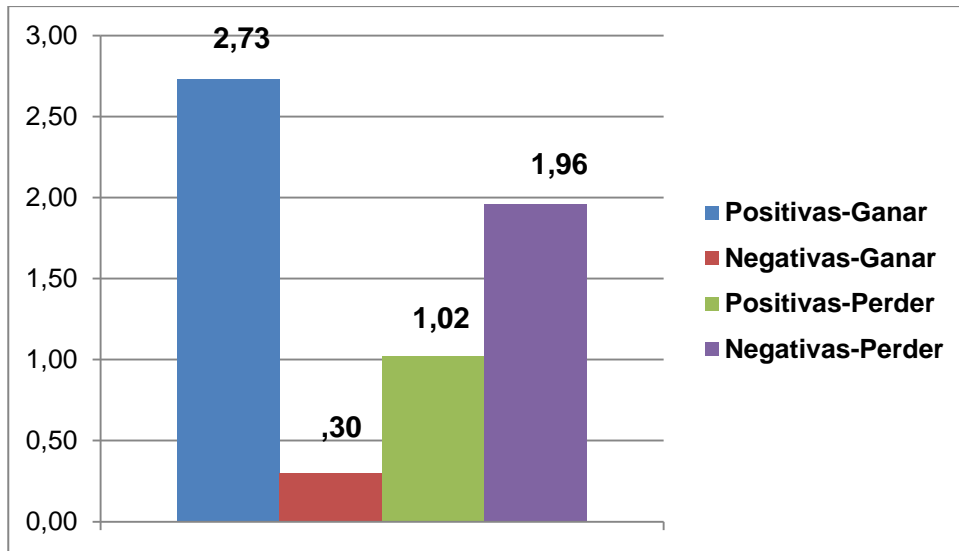


Figura 1. Intensidad media de emociones positivas y negativas, en función de ganar o perder, en Cuadrado

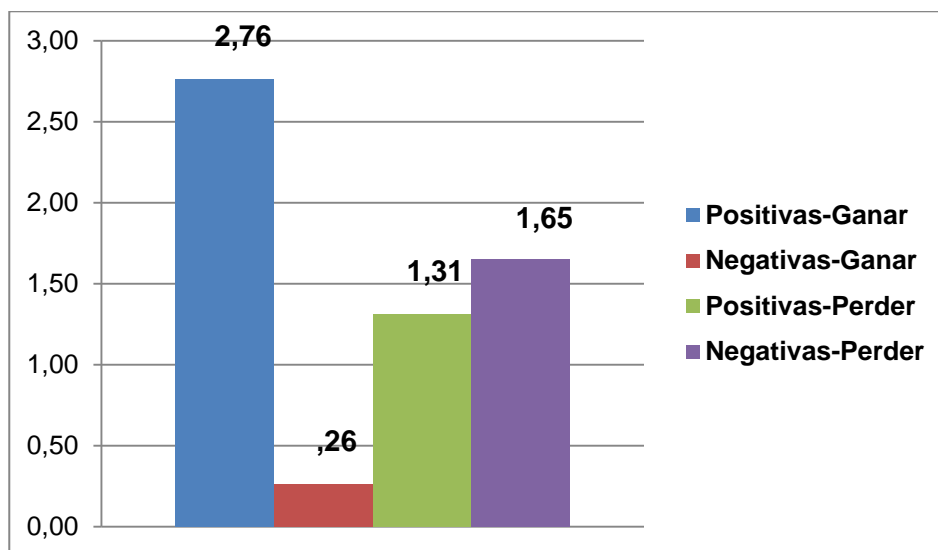


Figura 2. Intensidad media de emociones positivas y negativas, en función de ganar o perder, en Diez Pases

Por otra parte, los resultados de la prueba T para el contraste de medias relacionadas se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1. Contraste de medias de cada emoción según la victoria de ambos juegos

Prueba de muestras relacionadas							
		Diferencias relacionadas			t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media			
Par 1	Positivas ganando en ambos juegos	,054	,998	,164	,329	36	,744
Par 2	Negativas ganando en ambos juegos	,027	1,013	,167	-,162	36	,872
Par 3	Positivas perdiendo en ambos juegos	,171	1,317	,223	,770	34	,447
Par 4	Negativas perdiendo en ambos juegos	,143	1,309	,221	-,645	34	,523

Los resultados de nuestra investigación muestran la inexistencia de diferencias significativas entre las emociones positivas ganando o perdiendo entre ambos juegos. Del mismo modo, no se han encontrado diferencias significativas entre las emociones negativas ganando o perdiendo entre los dos juegos ($p > .05$).

Discusión y conclusiones

En relación con el objetivo comparar la vivencia emocional en dos juegos del dominio de cooperación-oposición con victoria, se concluye que el tipo de emociones de mayor intensidad han sido las emociones positivas cuando se gana y el tipo de emociones en las que se ha suscitado una menor intensidad han sido las negativas al perder, en ambos juegos. Estos resultados coinciden con Lavega et al. (2011), quienes determinaron que las emociones positivas son superiores en los cuatro dominios de comunicación motriz; así como con Alonso, Gea y Yuste (2013), quienes determinaron que las emociones positivas suelen ser mayores que las negativas, sobre todo cuando se consigue ganar.

Se determina que ambos juegos generan una vivencia emocional similar, tanto en emociones positivas como en emociones negativas, tanto ganando como perdiendo. Este hecho manifiesta que estas situaciones motrices con rasgos estructurales similares, en las que las relaciones establecidas por la comunicación motriz requieren de colaboración con compañeros y una simultánea oposición con adversarios, suscitan emociones similares. Nuestros resultados representan un gran valor pedagógico a la hora de seleccionar juegos; el hecho de que ambos juegos, distintos en cuanto a algunos elementos estructurales pero iguales en cuanto al dominio al que pertenecen, susciten emociones similares, puede aportarnos información imprescindible para poder diseñar sesiones de enseñanza-aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Alcaraz, V. y Díaz, A. (2015). Situaciones motrices lúdicas desencadenantes de emociones, en función del género. En J. J. Maquilón y N. Orcajada (Eds.), *Investigación y acción educativa en Infantil y Primaria* (pp.353-364). Universidad de Murcia.
- Alonso, J.I., Gea, G., y Yuste, J.L. (2013). Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación física. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16(1), 97-108.
- Lavega, P., Alonso, J.I., Araujo, P., Etxebeste, J., Jaqueira, A. R., Lagardera, F., March, J. Rodríguez, J. P. (2011). Incidencia de la perspectiva de género en la

clase de educación física: juegos deportivos y emociones. *IX Congreso Internacional sobre la Enseñanza de la Educación Física y el Deporte Escolar, 8 al 11 de septiembre de 2011, Úbeda, Jaén.*

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. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (25), 58-62

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona, España: Paidotribo.

Puig, N., Lagardera, F. y Juncà, A. (2001). Enseñando sociología de las emociones en el deporte. *Revista Apunts*, 64, 69-77.