

# **INTENSIDAD EMOCIONAL EN LA CLASE DE EDUCACIÓN FÍSICA EN FUNCIÓN DE LA VICTORIA: JUEGOS DE COOPERACIÓN- OPOSICIÓN**

María Fuensanta Caballero García, Verónica Alcaraz Muñoz, José Ignacio Alonso  
Roque, Juan Luis Yuste Lucas  
*(Universidad de Murcia)*

## **Introducción**

Durante la puesta en práctica de las sesiones de Educación Física, al igual que en la mayoría de situaciones diarias de la vida cotidiana, se generan en los alumnos emociones de diversa índole. Para Alcaraz, Caballero y Alonso (2014), la intensidad de una emoción dependerá del juicio individual que cada personal realice sobre la situación, el contexto y sus relaciones con éste, tanto en contextos sociales como en contextos lúdicos.

Desde la praxiología motriz, se pretende que los profesionales de la actividad física conozcan e identifiquen cuáles son los elementos constituyentes del sistema motrices desarrollados en las sesiones de Educación Física, a fin de intervenir en alguno de los elementos si los objetivos educativos lo requieren, siendo necesario que los maestros de Educación Física conozcan las distintas emociones suscitadas en cada tipo de juego, en función del dominio de acción motriz y la presencia o ausencia de victoria (Lavega, 2010; Lavega, Filella, Agulló, Soldevila y March, 2011).

De este modo, los dos objetivos de investigación son los siguientes:

1. Analizar la vivencia emocional que suscita el dominio de cooperación-oposición.
2. Analizar la incidencia de la variable competición en el tipo de vivencia emocional para el dominio de cooperación-oposición.

## **Método**

### **PARTICIPANTES Y DISEÑO**

La muestra estuvo formada por 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**

Para la recogida de datos 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 cuatro juegos de cooperación-oposición: *Atrapa la bola*, *Ultimate*, *Diez pases* y *Cuadrado*. 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 estadístico SPSS en su versión 19 para Windows.

## **Resultados**

Las medias de los sumatorios de ambos tipos de emociones se muestra en la Tabla 1.

Tabla 1. Intensidades obtenidas en cada tipo de emoción según la victoria

	<b>N</b>	<b>Media</b>	<b>Desv. típ.</b>
Emociones positivas	107	7.64	3.154
Emociones positivas ganando	107	5.36	3.441
Emociones positivas perdiendo	107	2.28	2.638
Emociones negativas	107	3.95	3.100
Emociones negativas ganando	107	.55	.993
Emociones negativas perdiendo	107	3.24	3.129

Los resultados referidos a la vivencia emocional total muestran la existencia de diferencias significativas entre las emociones positivas totales y las emociones negativas totales ( $p < .001$ ).

Teniendo en cuenta el factor victoria y cada tipo de emoción, se constata la existencia de diferencias significativas entre las emociones positivas ganando y las emociones positivas perdiendo ( $p < .001$ ). Del mismo modo, se muestran diferencias significativas entre las emociones negativas ganando y las emociones negativas perdiendo ( $p < .001$ ).

Teniendo en cuenta los dos tipos de emociones y el hecho de ganar o perder, se encuentran diferencias significativas entre las emociones positivas ganando y las emociones negativas ganando, así como entre las emociones positivas perdiendo y las emociones negativas perdiendo ( $p < .05$ ).

## **Discusión y conclusiones**

En relación con el objetivo de analizar la vivencia emocional que suscita el dominio de cooperación-oposición, se concluye que este dominio es principalmente generador de una mayor intensidad emocional positiva. La utilización de situaciones motrices lúdicas con presencia de compañeros y adversarios genera una mayor intensidad de la vivencia emocional positiva, siendo éstas de gran utilidad pedagógica. Estos resultados de nuestro estudio coinciden con los encontrados por Alonso, Gea y Yuste (2013), quienes determinaron que para cualquier dominio de acción motriz, las emociones positivas eran mayores que las negativas. En relación a la competición en el tipo de vivencia emocional suscitada para el dominio de cooperación-oposición, ganar o perder un juego influye en la experiencia emocional, siendo mayores las emociones positivas ganando y mayores las negativas al perder. Por tanto, el resultado del juego es determinante para que se susciten emociones negativas o positivas. Las situaciones de cooperación-oposición con competición, generaron emociones diversas. Los docentes podrán seleccionar aquellas situaciones que pertinentes a sus objetivos didácticos, así como realizar acciones que enseñen a manejar la victoria y la derrota.

## **Referencias bibliográficas**

- Alcaraz, V., Caballero, M. F. y Alonso, J. I. (2014). Análisis de las emociones experimentadas en juegos de cooperación con oposición desde la perspectiva de género: revisión de la literatura. En M. Sánchez, A. B. Mirete y N. Orcajada (Eds.), *Investigación educativa en las aulas de Primaria* (pp.497-510). Murcia: Editum.
- 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. (2010). Juegos tradicionales, emociones y educación de competencias. *II Curso de formación sobre O Patrimonio Lúdico. O Jogo Tradicional e as didácticas específicas*. Melide, 22 al 23 de octubre 2010.

Lavega, P., Filella, G., Agulló, M. J., Soldevila, A. y March, J. (2011). Conocer las emociones a través de juegos: Ayuda para los futuros docentes en la toma de decisiones. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 9(2), 617-640.

Lavega, P., Rodríguez, J. P., Alonso, J.I., Araujo, P., Etxebeste, J., Jaqueira, A. R., Lagardera, F. y March, J. (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. GREJE.