

## ¿Qué emociones experimentamos en clase de educación física? Ganar o perder ¿influye en qué sentimos?

V. Alcaraz-Muñoz<sup>1</sup>, J. I. Alonso Roque, J. L. Yuste Lucas

<sup>1</sup> Universidad de Murcia. E-mail: veronica.alcaraz2@um.es

Desde el área de educación física se puede contribuir a una formación emocional a través del juego motor. Es necesaria una educación física encaminada hacia la formación y desarrollo de competencias que permitan al alumno adaptarse con la mayor eficacia posible a todo tipo de situaciones. No obstante, para lograr este cambio se deben proponer diferentes perspectivas de pensamiento fundamentadas en aprender a conocer a través de la motricidad, incluyendo la vertiente lúdica y permitiendo la experimentación de nuevas posibilidades motrices y conductuales. Es importante plantearnos conocer a nuestro alumnado, sus intereses, vivencias emocionales, conductas, etc. Esto como base de todo proceso educativo nos va a permitir a los docentes tomar decisiones fundamentadas en relación a las emociones que se producen en los diferentes juegos motores y los objetivos pedagógicos que se pretenden conseguir. Se trata de intentar desarrollar una educación física que atienda al alumno en toda su globalidad, sin olvidar la parte emocional.

Propósito: el objetivo de este estudio fue analizar la intensidad emocional de alumnos de educación primaria en juegos de cooperación-oposición con competición, en función del resultado de ser ganador o perdedor y del género.

Método: participaron 209 alumnos de primaria (99 chicos y 110 chicas), de entre 10 y 12 años, de un centro educativos de la Región de Murcia. Al finalizar cada juego rellenaron un instrumento *ad hoc* para indicar la intensidad emocional experimentada mediante reconocimiento de ocho expresiones faciales representadas en dibujos. El diseño de la investigación se situó dentro de la *metodología cuasiexperimental* [1] o *semiexperimental* [3] con post-test, donde se recogieron datos de naturaleza cuantitativa. Es una *investigación aplicada* con carácter ideográfico, en un contexto natural y ecológico que tiene como finalidad conocer la práctica educativa y, en líneas futuras, que sirva para transformar las condiciones del acto didáctico y mejorar la calidad educativa [2].

Resultados: Las intensidades emocionales positivas más elevadas se obtuvieron al ganar ( $M = 0.63$ ;  $DT = .21$ ;  $p < .001$ ). La intensidad emocional negativa se elevó al perder ( $M = 0.39$ ;  $DT = .30$ ;  $p < .001$ ), independientemente del género ( $p > .05$ ; ♂  $M = 0.44$ ;  $DT = .31$ ; ♀  $M = 0.35$ ;  $DT = .28$ ). Las chicas experimentaron mayor intensidad emocional en el afecto ( $M = 0.34$ ;  $DT = .61$ ;  $p < .05$ ) frente a los chicos ( $M = 0.19$ ;  $DT = .42$ ).

Conclusión: Los resultados confirman que los juegos motores desempeñan un papel clave en la vivencia emocional, y permiten proporcionar orientaciones para mejorar la tarea del docente en educación física sabiendo qué juegos son más adecuados para proponer en función de los objetivos pedagógicos y las características de su alumnado.

### Referencias

- [1] Bisquerra, R. (2010). *Educación emocional y bienestar*. Madrid: Wolters Kluwer.
- [2] Latorre, A., del Rincón, D., & Arnal, J. (2005). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Ediciones Experiencia.
- [3] McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2012). *Investigación educativa. Una introducción conceptual*. Madrid: Pearson.