



Revista Electrónica Interuniversitaria de
Formación del Profesorado

E-ISSN: 1575-0965

emipal@unizar.es

Asociación Universitaria de Formación
del Profesorado
España

Caballero García, María Fuensanta; Alcaraz Muñoz, Verónica; Alonso Roque, José
Ignacio; Yuste Lucas, Juan Luis
Intensidad emocional en la clase de educación física en función de la victoria: juegos de
cooperación-oposición
Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 19, núm. 3,
septiembre, 2016, pp. 123-133
Asociación Universitaria de Formación del Profesorado
Zaragoza, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217047011012>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Caballero García, M.F., Alcaraz Muñoz, V., Alonso Roque, J.I. & Yuste Lucas, J.L. (2016). Intensidad emocional en la clase de educación física en función de la victoria: juegos de cooperación-oposición. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 123-133.

DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.19.3.267291>

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

Resumen

Las emociones determinan constantemente el comportamiento humano, por lo que éstas no pueden desvincularse del ámbito educativo, siendo la educación emocional necesaria para el desarrollo integral de los alumnos. El área de Educación Física, generadora de situaciones motrices lúdicas, ofrece una inigualable posibilidad para crear vivencias emocionales mediante el uso del juego motor. De este modo, aparece un gran interés pedagógico por conocer las características específicas de dichas emociones. Los objetivos del presente artículo fueron analizar la vivencia emocional que suscita el dominio de cooperación-oposición y analizar la incidencia de la variable competición en el tipo de vivencia emocional para el dominio de cooperación-oposición. Los participantes fueron 107 alumnos de Educación Primaria, quienes tras jugar a cuatro juegos de cooperación-oposición, completaban 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). Los resultados mostraron que este dominio fue principalmente generador de una mayor intensidad emocional positiva y que el hecho de ganar o perder un juego influía en la experiencia emocional, siendo mayores las emociones positivas ganando y mayores las negativas al perder.

Palabras clave

Emociones; juego motor; educación física

Contacto

María Fuensanta Caballero García. mariafuensanta.caballero@um.es. Universidad de Murcia. España

Emotional intensity in the class of Physical Education depending on the victory: cooperation-opposition games

Abstract

Emotions constantly determine the human behaviour, reason why they cannot be separated from the educational context, being the emotional education necessary for the integral development of students. The subject of Physical Education is generative of playful motor situations and offers an unequalled possibility to create emotional experiences by the use of motor games. In this way, it arises a huge pedagogic interest for knowing the specific characteristics of emotions. The aims of this study were to analyze the emotional experience caused by the cooperation-opposition domain and to analyze the influence of the competition variable in the type of emotional experience in the cooperation-opposition domain. The participants were 107 students of Primary Education who, after playing four cooperation-opposition games, completed an *ad hoc* instrument of emotional knowledge by emotional faces with positive and negative emotions (joy, happiness, humour, love, sadness, fear, rejection and anger). Results showed that this domain was generating a bigger positive emotional intensity and that winning or losing the game could influence in the emotional experience, being more intense the positive emotions when winning and the negative emotions when losing.

Key words

Emotions; motor game; physical education

Introducción

Las emociones son un elemento de gran importancia en el comportamiento de todas las personas. Según Lagardera (1999) nuestras acciones diarias, en mayor o menor grado, siempre están relacionadas con la realidad sensible que nos rodea, es decir, por todo aquello que percibimos como real a partir de lo que sentimos sobre la información percibida a través de nuestros sentidos. Los seres humanos tendemos a experimentar diferentes emociones, presentando cada uno una manera individual y personal de sentir el mundo, interpretando la realidad y presentando comportamientos particulares según cada persona. Según el autor, las personas reaccionan ante los diferentes estímulos según las propias características emocionales, yendo más allá de una simple reacción instintiva, los humanos sentimos nuestra realidad y en consonancia con ésta, tomamos decisiones y nos comportamos.

Para Alcaraz, Caballero y Alonso (2014, p.501) "las emociones forman parte de nuestro legado cultural y de nuestra vida, por lo que las emociones, al formar parte del ente cultural, no pueden desvincularse del ámbito educativo". Como profesionales de la Educación, no podemos dejar de lado la perspectiva emocional, colocando a la educación emocional como una de las principales preocupaciones de la enseñanza. La educación emocional, desde los últimos años, está teniendo una gran significación en la pedagogía utilizada. El principal objetivo que se está promoviendo en la escuela actual es que los alumnos sean competentes en lo que a emociones se refiere, teniendo una transcendencia

a todos los contextos de la vida cotidiana, lo que en definitiva se traduce en una correcta formación integral.

Desde el área de Educación Física, se ofrece la posibilidad de generar vivencias emocionales mediante el uso del juego motor, lo que representa una gran oportunidad para el desarrollo de la educación emocional del alumnado. En esta línea, tal y como afirman Alcaraz y Díaz (2015, p.354):

El área de Educación física se presenta como la más idónea porque la actividad física actúa como generadora de diversas emociones en los alumnos, tanto positivas como negativas, y puede suponer un proceso que beneficie a los alumnos o un proceso que les perjudique. Este aspecto implica que todas las emociones pueden ayudar al proceso de formación emocional de los alumnos.

Durante las sesiones de Educación Física en Educación Primaria, al igual que en la mayoría de situaciones de la vida cotidiana, se generan en los alumnos emociones de diversa índole, siendo la emoción *“una parte importante en la construcción e interpretación de la realidad y forman parte del mundo que vivimos”* (Heinemann y Puig, 1997, p.130). Las emociones tienen un origen, es decir, surgen en las personas como resultado de distintos sucesos externos o internos, por lo que entendemos la emoción como *“un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno”* (Bisquerra, 2000, p.46).

Para Puig et al. (2001) es fundamental que desde los centros educativos en general y desde la Educación Física en particular, se realice una formación emocional del alumnado. El objetivo será la mejora de la regulación emocional en los alumnos. El deporte y la actividad física se presentan como una posibilidad excelente para trabajar con los discentes desde edades tempranas y mejorar su capacidad emocional. Como maestros de Educación Física, debemos ser conocedores de todos los elementos que componen la práctica física y deportiva, por lo que las emociones que surgen como resultado de dicha práctica, presentan la necesidad de que los profesionales de la educación conozcan su origen, significado y aplicación pedagógica.

Para Alcaraz, Caballero y Alonso (2014), *“tras la realización de reflexiones y evaluaciones subjetivas que cada individuo realiza sobre las informaciones que recibe durante sus relaciones con el entorno (conocimiento), se determina la intensidad de las emociones que se tienen”* (p. 497). Así, la intensidad de una emoción dependerá del juicio individual que cada persona realice sobre la situación, el contexto y sus relaciones con éste, tanto en contextos sociales como en contextos lúdicos.

Siguiendo la clasificación de las emociones suscitadas tanto en contextos lúdicos como en otros, se pueden diferenciar emociones negativas, resultado de una evaluación desfavorable respecto a los propios objetivos (ira, miedo, ansiedad, tristeza, vergüenza y aversión); emociones positivas, resultado de una evaluación favorable respecto a los logros de los objetivos o acercarse a ellos (alegría, humor, amor y felicidad); emociones ambiguas, cuya interpretación puede ser positiva o negativa dependiendo de la situación (sorpresa, esperanza y compasión).

Partiendo del enfoque de 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 (Alcaraz, Caballero y Alonso, 2014).

Haciendo referencia a los dominios de acción motriz, existen estudios que analizan las emociones en función de la interacción motriz con los demás, ya sean compañeros o adversarios. Cabe destacar que desde el punto de vista de la praxiología motriz, Parlebas (1981) realiza una taxonomía de las situaciones motrices, pudiendo ser psicomotrices o sociomotrices, dividiéndose éstas últimas en situaciones de cooperación, de oposición y de cooperación-oposición. Del mismo modo, los dominios de acción motriz puede realizarse con presencia o ausencia o presencia de competición. A modo de aclaración, se muestra la aportación de Alonso, Gea y Yuste (2013, p.99), quienes afirman que:

En los cuatro dominios de acción motriz se puede jugar con competición, orientando las acciones motrices hacia un marcador final que clasifica y jerarquiza los resultados. Este es uno de los rasgos distintivos de los deportes, que clasifican a jugadores o equipos en competiciones de ámbito regional, estatal o internacional. También se puede participar en juegos sin que exista una competición orientada hacia el desenlace final, de modo que cuando se decide finalizar la partida, no se establecen vencedores o perdedores.

Alonso, Gea y Yuste (2013) concluyeron que en presencia de competición la intensidad de las emociones aumenta, sobre todo las positivas en los juegos psicomotrices y de cooperación, sin olvidarnos que lo mismo ocurre con la intensidad emocional en los otros dos tipos de emociones, es decir, con las emociones negativas y ambiguas.

Primeramente, destacar que los juegos motores deportivos independientemente del dominio de acción motriz que se presente, generan vivencias positivas en mayor medida, aunque hay que destacar que los juegos sociomotores elevan la percepción de vivencia positiva, destacando los juegos cooperativos, seguidos de los juegos de cooperación-oposición y de oposición (Alonso, Gea y Yuste, 2013).

Lavega, March, y Filella (2013) determinaron, en relación con el tipo de emoción, que de manera global las emociones positivas obtuvieron valores de intensidad más elevados en los cuatro dominios de acción motriz, siendo también las que presentaron una intensidad superior independientemente de la competición (ganador, perdedor o sin victoria), siendo las emociones ambiguas las que presentaron los valores intermedios y las emociones negativas las que obtuvieron los valores más bajos.

Lavega (2010) concluyó que las emociones positivas se manifiestan con máxima intensidad en juegos cooperativos sin victoria; mientras que las emociones negativas se activan básicamente en los juegos en los que se puede ganar o perder e incluso quedar eliminado, por lo que las emociones negativas suelen relacionarse con la derrota, presentando una mayor intensidad en los juegos de oposición y en los juegos de cooperación con oposición (Lavega, Filella, Agulló, Lagardera, Soldevilla y March, 2011; Jaqueira, Lavega, Lagardera, Araújo y Rodríguez, 2014).

En presencia de competición, cuando existe la presencia de victoria, la intensidad de las emociones aumenta, sobre todo las emociones positivas en los juegos psicomotrices y de cooperación, teniendo en cuenta que ocurre lo mismo con las emociones negativas y ambiguas, cuya intensidad aumenta también con la presencia de la competición (Alonso, Gea y Yuste, 2013).

Teniendo en cuenta todos los aspectos comentados, consideramos que es necesario que los docentes de Educación Física conozcan cuáles son las distintas vivencias emocionales que los alumnos de la etapa de Primaria experimentan en las sesiones de dicha asignatura. Unificando las distintas situaciones motrices a partir del criterio clasificador que parte de los dominios de acción motriz, se pretende conocer la intensidad emocional de los alumnos, en este caso, dependiendo del hecho de ganar o perder en el juego desarrollado.

Por ello, los tres objetivos de investigación de este estudio son los siguientes:

1. Analizar la vivencia emocional que suscita el dominio de acción motriz de cooperación-oposición.
2. Analizar la incidencia de la variable competición en el tipo de vivencia emocional para el dominio de cooperación-oposición.
3. Determinar las implicaciones educativas de las vivencias emocionales suscitadas.

Método

Participantes y diseño

Los participantes de la investigación fueron 107 estudiantes, pertenecientes a dos grupos de 3º de Educación Primaria y dos grupos de 4º de Educación Primaria. El rango de edad de los participantes fue de 8 a 10 años ($N = 60$ niños, $M = 8.85$, $DT = .732$; $N = 47$ niñas, $M = .700$, $DT = 3.61$) pertenecientes al tercer y cuarto curso de Educación Primaria en un colegio público de una pedanía del municipio de Murcia, en la Región de Murcia.

Todos los alumnos eran alumnos de la asignatura de Educación Física, por lo que los datos fueron obtenidos en el transcurso normal de la programación establecida para dicho curso académico y en las actividades de la asignatura. Tanto la dirección como el departamento de Educación Física del centro fueron informados y dieron su consentimiento para participar en este estudio.

Debido a la elevada dificultad de poder acceder a otras sesiones de educación física en el mismo nivel educativo para conseguir una muestra representativa, se ha realizado una selección de la muestra mediante muestreo no probabilístico, lo que nos ha conllevado a un muestreo por conveniencia (McMillan y Schumacher, 2005). Por ello, ya que la muestra extraída no es representativa, no se pueden llevar a cabo generalizaciones de los resultados obtenidos de la presente investigación.

Instrumento

Para la recogida de datos se utilizó un instrumento *ad hoc* de reconocimiento emocional de expresiones faciales para las emociones positivas y negativas. Las fichas de reconocimiento emocional de expresiones faciales representan ocho emociones a las que les corresponde un dibujo que representa a dicha emoción. En dicho instrumento se representan cuatro emociones positivas (alegría, felicidad, humor y afecto) y cuatro emociones negativas (tristeza, miedo, rechazo e ira). Además, en el instrumento se recogen otros datos como son: nombre del juego realizado, nombre del alumno o alumna, edad, grupo al que pertenece y el resultado del juego (ganador o perdedor).

Procedimiento

A fin de que los alumnos hubieran recibido información sobre el aspecto emocional, se les ofreció una primera sesión con carácter teórico para profundizar sobre las ocho emociones recogidas en el instrumento.

En cada uno de los 4 grupos de Educación Primaria en los que se llevó a cabo el estudio se procedió a desarrollar dos sesiones de Educación Física, en las que se realizaron cuatro juegos de cooperación-oposición; cuyas descripciones se muestran en la Tabla 1:

Tabla 1.

Descripción de los cuatro juegos desarrollados

Atrapa la bola	El terreno de juego se divide en dos campos de igual tamaño, un campo para el equipo rojo y un campo para el equipo azul. Se establecen dos equipo y dos zonas de meta, la meta para el equipo rojo tras la línea de fondo del campo azul y la meta para el equipo azul tras la línea de fondo del campo rojo. El objetivo es cruzar el campo contrario sin ser pillado por ningún jugador del equipo contrario hasta alcanzar la zona de meta, donde habrá una bola que habrá que lanzar hacia el propio campo y ser atrapada por un compañero sin que bote y dentro del campo del equipo para obtener un punto. Si al cruzar el campo contrario, se es pillado, el jugador debe sentarse en el suelo y ser salvado por un compañero mediante una palmada, volviendo al propio campo con las manos levantadas en alto.
Ultimate	El terreno de juego tiene una forma rectangular. Se establecen dos equipos y dos zonas de meta, la meta para el equipo rojo tras una de las líneas de fondo y la meta para el equipo azul tras la otra línea de fondo. El objetivo es marcar un tanto mediante el lanzamiento de la pelota hacia la meta y siendo la pelota atrapada al vuelo por un jugador del equipo propio sin que bote. Los jugadores que tienen la posesión del balón, no pueden desplazarse, sino que tienen que estar quietos.
Los diez pases	El terreno de juego tiene una forma rectangular. Se establecen dos equipos. El objetivo es realizar diez pases entre jugadores del propio equipo sin que el balón caiga al suelo para conseguir un tanto. Los jugadores que tienen la posesión del balón, no pueden desplazarse, sino que tienen que estar quietos.
El cuadrado	Los alumnos se dividen en dos equipos. Se acota un espacio con forma de cuadrado en la que se introducen todos los miembros de un equipo. El otro equipo se coloca fuera del cuadrado. El juego consiste en que el equipo que está fuera del cuadrado tiene que golpear a los jugadores del otro equipo para poder sentarlos, por lo que se puede o lanzar directamente a algún jugador adversario de dentro del cuadrado o realizar pases entre los jugadores del mismo equipo para conseguir golpear al máximo número de rivales posible. Una vez que han golpeado a alguien, el golpeado tiene que sentarse, pudiendo levantarse de nuevo si protege a algún compañero de ser golpeado. Al acabar la partida, hay un cambio de roles y los cazadores pasan a estar dentro del cuadrado.

Los juegos se repartieron entre las dos sesiones, el tiempo lectivo fue organizado para que se realizaran dos juegos por sesión (Tabla 2).

Tabla 2.

Organización de los cuatro juegos según la sesión y la clase.

	Grupo: 3ºA	Grupo: 3ºB	Grupo: 4ºA	Grupo: 4ºB
Primera Sesión	Atrapa la Bola y Ultimate	Atrapa la Bola y Ultimate	Atrapa la Bola y Ultimate	Atrapa la Bola y Ultimate
Segunda Sesión	Los diez pases y El cuadrado	Los diez pases y El cuadrado	Los diez pases y El cuadrado	Los diez pases y El cuadrado

Tras la realización de cada juego, los estudiantes se desplazaban a la zona donde se completa el instrumento. Cada alumno se situaba de manera individual en la zona y se les repartían las fichas que debían rellenar con los gomets (pegatinas de colores) que se les ofrecían. A cada alumno se le repartían tres gomets por juego, teniendo que repartir y colocar obligatoriamente las tres pegatinas sobre la ficha según las emociones que hubieran sentido. Un aspecto a destacar es que los alumnos podían colocar más de una pegatina sobre la misma cara, según la intensidad de la emoción suscitada. De este modo, las pegatinas representan tanto las emociones surgidas como la intensidad de éstas. Además, los estudiantes tenían que indicar su nombre, el grupo, la edad y el resultado del juego (perdedor o ganador). Para el posterior análisis de datos, se utilizaron los programas Microsoft Excel 2010 y el programa estadístico SPSS en su versión 19 para Windows.

Resultados

Se requería comprobar la intensidad de las emociones positivas y negativas (ambas en su totalidad) que se dieron en las cuatro actividades, según se ganase o se perdiese, teniendo en cuenta tanto al género masculino como al femenino. Las medias de los sumatorios de ambos tipos de emociones (sumatorio de las cuatro emociones positivas y sumatorio de las cuatro emociones negativas) se muestra en la Tabla 3.

Tabla 3.
Medias de las intensidades obtenidas en cada tipo de emoción según la victoria

	N	Media	Desv. típ.
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

A su vez, en la Figura 1 se representada dichas media a las que se les ha aplicado una prueba estadística para el contraste de medias para determinar las diferencias significativamente estadísticas entre variables ($p < .05$).

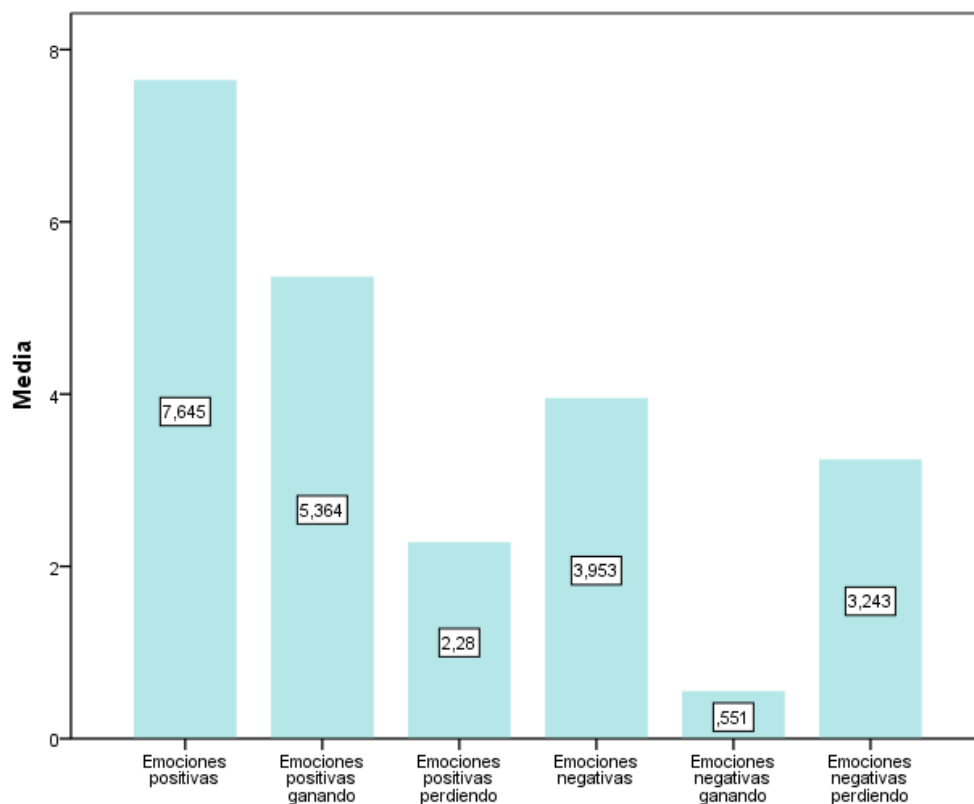


Figura 1. Intensidad media de emociones positivas y negativas según victoria

En cuanto a la prueba de contraste de medias, los resultados se muestran en la siguiente tabla:

Tabla 4.
Prueba de contraste de medias

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desvia c.típ.	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
			Inferior	Superior			
Emociones positivas - Emociones negativas	3,692	6,034	2,535	4,848	6,329	106	,000
Emociones positivas ganando - Emociones positivas perdiendo	3,084	5,258	2,076	4,092	6,068	106	,000
Emociones negativas ganando - Emociones negativas perdiendo	-2,692	3,432	-3,349	-2,034	-8,112	106	,000
Emociones positivas ganando - Emociones negativas ganando	4,813	3,606	4,122	5,504	13,807	106	,000
Emociones positivas perdiendo - Emociones negativas perdiendo	-,963	4,380	-1,802	-,123	-2,273	106	,100

Discusión

Mediante el análisis de los datos cuantitativos, se presenta información muy valiosa para la aplicación didáctica de los juegos motores de cooperación-oposición en las clases de Educación Física. Siguiendo a Bisquerra (2000), todos los alumnos han experimentado diferentes respuestas emocionales según los distintos acontecimientos, y cada uno de éstos ha experimentado emociones de una manera singular.

Teniendo en cuenta las emociones totales surgidas en los alumnos y la diferenciación significativa entre variables, se puede verificar que las emociones positivas totales durante la práctica de estos juegos de cooperación-oposición presentan, de manera significativa, mayor intensidad que las emociones negativas totales. Estos resultados obtenidos en esta investigación coinciden con los datos obtenidos por Lavega et al. (2011), quienes determinaron que las emociones positivas predominan en los cuatro dominios de acción motriz (individual, cooperación oposición y cooperación-oposición).

Además, también se determina que existieron diferencias significativas entre la intensidad de las emociones positivas según se ganase o se perdiese. De este modo, corroboramos que las emociones positivas presentaron mayor intensidad cuando se conseguía ganar el juego. En este sentido, se establece una relación entre el hecho de conseguir ganar un determinado juego y la presencia de emociones de carácter positivas. Siguiendo esta línea, la media de intensidad de las emociones negativas cuando se perdía, presenta diferencias significativas con la intensidad de las emociones negativas cuando se ganaba, es decir, la intensidad de las emociones negativas presentaron mayor intensidad emocional cuando se perdía que cuando se ganaba el juego. De este modo, el hecho de 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.

Por otra parte, si nos basamos únicamente en el factor victoria (ganar o perder), se determina que cuando se ganaba, sí existieron diferencias significativas entre las emociones positivas y las emociones negativas, lo que se traduce en que cuando se consiguió ganar, la intensidad de las emociones positivas fue significativamente mayor que las emociones negativas, resultados que coinciden con los encontrados por Alonso, Gea y Yuste (2013). Además, se determina que cuando se perdió también existieron diferencias significativas entre la intensidad de las emociones positivas con un y la de las emociones negativas, es decir, las emociones negativas presentan mayor intensidad que las emociones positivas cuando se pierde. Estos resultados evidencian la necesidad de determinar qué tipos de juegos seleccionar en relación con nuestros intereses pedagógicos, así como la necesidad de propiciar la oportunidad a todos los alumnos de experimentar tanto la victoria como la derrota.

No obstante, tal y como ya se ha señalado previamente, la media del cómputo total de la intensidad de las emociones positivas fue mayor que el cómputo total de las emociones negativas, lo que manifiesta que de manera general, aun existiendo la presencia de emociones negativas, sobre todo cuando se pierde el juego, las situaciones lúdicas generan experiencias emocionales positivas, coincidiendo este resultado con los resultados obtenidos por Alonso et al. (2012), quienes determinaron que el aspecto de ser ganador o perdedor, no influye para evaluar emocionalmente los juegos de cooperación-oposición con victoria.

Un hecho muy relevante es que a través del juego motor, de manera general, se van a suscitar mayores emociones positivas que negativas. No obstante, el hecho de que el factor

victoria sea tan influyente en la vivencia emocional, pone de manifiesto la importancia de seleccionar los mejores recursos pedagógicos, en este caso los juegos motores, para que todos los discentes puedan desenvolverse en situaciones distintas y tengan la oportunidad de experimentar diversas emociones y crear un bagaje tanto motor como emocional que dé respuesta a sus necesidades en la vida cotidiana.

Conclusiones

Se determinan las siguientes conclusiones:

1. La aplicación didáctica de los juegos motores de cooperación-oposición genera más intensidad emocional positiva que negativa.
2. El resultado obtenido determina la intensidad emocional. La intensidad positiva es mayor en los juegos en los que se consigue ganar que en los que se pierde y la intensidad negativa es mayor en los juegos en los que se pierde que en los que se consigue ganar.
4. El hecho de que el factor victoria determine la vivencia emocional, manifiesta la necesidad de estudiar en profundidad sobre este aspecto, a fin de determinar las prácticas pedagógicas más oportunas.

Agradecimientos

Parte de este trabajo ha recibido financiación del Ministerio de Ciencia e Innovación. Proyectos I+D+i. DEP2010-21626-C03-03.

Referencias

- 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). Universidad de Murcia, Murcia: Editum.
- 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.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. México: Editorial Praxis.
- Heinemann, K. y Puig, N. Emocions en l'esport. Esbós d'una anàlisi sociològica. *Revista catalana de sociologia*, 5, 117-146.
- Jaqueira, A. R., Lavega, P., Lagardera, F., Araújo, P. y Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(2), 15-32.
- Lagardera, F. (1999). La lógica deportiva y las emociones. Sus implicaciones en la enseñanza. *Apunts Educación Física y Deportes*, 56, 99-106.

- 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., March, J. y Filella, G. (2013). Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. *Revista de Investigación Educativa*, 31(1), 151-165.
- 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.
- McMillan, J. H. y Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa. Una introducción conceptual*. Madrid: Pearson.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*. Paris: Insep.
- Puig, N., Lagardera, F. y Juncà, A. (2001). Enseñando sociología de las emociones en el deporte. *Revista Apunts*, 64, 69-77.