

GANAR O PERDER: EL IMPACTO EMOCIONAL DE LA COMPETICIÓN MOTRIZ

WIN OR LOSE: THE EMOTIONAL IMPACT OF MOTOR COMPETITION 

GAGNER OU PERDRE: L'IMPACT ÉMOTIONNEL DE LA COMPÉTITION MOTRICE 

 <https://doi.org/10.22456/1982-8918.137854>

 **María P. Founaud-Cabeza*** <mariafou@unizar.es>

 **Lizer Baos-Palacios*** <796626@unizar.es>

*Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España.

Resumen: La competición motriz sitúa a los participantes en un torbellino emocional moldeando su conducta motriz. El objetivo fue conocer si el resultado y tipo de competición motriz tienen impacto emocional en los participantes. Se realizó un estudio cuasi-experimental con 117 estudiantes entre 11-13 años. Vivenciaron cuatro tipos de competiciones de diferentes estructuras. La recogida de datos se realizó con el cuestionario GES-C y se realizó un análisis factorial mixto. Los resultados indicaron que el factor «resultado de la competición» influye en la vivencia emocional del alumnado y el «tipo de competición» también. La victoria presenta más intensidad de emociones positivas, y la derrota negativas. Las emociones positivas dependen del tipo de competición, donde los retos cooperativos alcanzan mayor intensidad emocional. La interacción de ambos factores presentó significación estadística. Las situaciones motrices cooperativas suscitan mayor intensidad emocional positiva en la victoria y negativa en la derrota.

Palabras clave: Educación y entrenamiento físico. Emociones. Juegos. Educación Primaria y Secundaria.

Recibido en: 5 ene. 2024
Aprobado en: 3 may. 2024
Publicado en: 12 sep. 2024



Este es un artículo publicado bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

1 INTRODUCCIÓN

La educación física se define como la pedagogía de las conductas motrices (Parlebas, 2001, p. 172). Es entendida, desde un punto de vista holístico, como un proceso de intervención sobre el alumnado, que despliega su conducta motriz en las diferentes situaciones motrices vivenciadas en las sesiones de educación física. Estas situaciones motrices pueden ser clasificadas en función de sus rasgos pertinentes de su lógica interna. Las relaciones que el participante establece con el medio físico y social forman parte de dicha lógica interna y permiten diferenciar las situaciones motrices. De forma más concreta estos rasgos de lógica interna de las situaciones motrices son: la existencia de compañero, adversario y la incertidumbre procedente del medio físico. Mediante la relación dicotómica, con la ausencia o presencia, de estos rasgos en la acción motriz, se pueden definir grandes familias de prácticas también denominadas dominios de acción motriz (Parlebas, 2009). Para su trabajo en el ámbito educativo y normativo fueron adaptadas por Larraz (2008). En esta adaptación el autor reúne todas las situaciones motrices con el rasgo de incertidumbre del medio físico en un único dominio de acción. Esta decisión está motivada por la complejidad de llevar a cabo estas prácticas motrices en el ámbito escolar debido a la ubicación de los centros educativos, donde se carece de incertidumbre del medio en la mayoría de las ocasiones. Por ello llevar a cabo vivencias en el medio natural requiere de mayor organización espacial y temporal. Al reunir las en un mismo dominio de acción con un rasgo tan dominante como es la incertidumbre del medio, posibilita una mejor gestión normativa de estas vivencias en el ámbito educativo. Así pues, en las sesiones de educación física podemos diseñar diferentes situaciones motrices que podemos clasificar en función de sus características de lógica interna. Teniendo en cuenta el criterio del medio social se pueden diferenciar situaciones motrices con presencia o ausencia de compañeros/as y/o adversarios, por lo que permiten definir dos grandes familias (Parlebas, 2001):

- Situaciones psicomotrices: caracterizadas por la soledad del participante. El participante actúa solo, sin interactuar con ningún compañero o adversario. Vivencia y desarrolla su propia conducta motriz en relación al medio físico.
- Situaciones sociomotrices: caracterizadas por la comunicación que establece el compañero y/o adversario. Se diferencian otras tres familias de prácticas: las situaciones motrices donde el participante no tiene compañero pero sí adversario, denominadas de oposición; por otra parte las situaciones motrices donde solo existe compañero pero no adversario, denominadas cooperativas; y por último las situaciones motrices donde existe colaboración con el compañero y oposición.

En la vivencia de dichas situaciones motrices en el ámbito de la educación física curricular, surgen situaciones de competición que provocan la división de los participantes en dos grupos en función del resultado: los vencedores y los derrotados. La competición es un rasgo de muchos juegos deportivos, y es definida como

aquella situación objetiva de enfrentamiento motor en la que uno o más individuos realizan una tarea motriz sometida obligatoriamente a reglas que definen sus obligaciones, su funcionamiento, y muy especialmente los criterios de éxito y fracaso (Parlebas, 2001, p. 79).

Las formas de competición son variadas, y pueden clasificarse en dos categorías en función de la obtención de tantos o no (Martínez de Santos, 2007). De esta manera se diferencian dos tipos: por una parte los duelos y por otra las carreras y concursos. Los duelos son definidos como “una situación de enfrentamiento entre dos adversarios cuyos intereses están del todo contrapuestos, ya que uno gana y el otro pierde” (Parlebas, 2001, p. 167), técnicamente apodada como “suma nula”. Y en segundo lugar la competición basada en las carreras y concursos, donde lo que cuenta no es derrotar al contrario sino hacerlo mejor o más rápido que los demás. Dentro de cada una de estas grandes categorías se diferencian dos tipos. En la categoría de duelos motores se diferencian los duelos colectivos y los duelos individuales (Parlebas, 2017). En los primeros la lógica interna permite la colaboración y la oposición entre los participantes. Se basan en un enfrentamiento colectivo con objeto de resolver a su favor una relación de fuerzas. Se trata de descodificar las conductas de sus compañeros y adversarios para realizar elecciones estratégicas que se inscriban en una lógica colectiva. Es característico de los deportes como el fútbol, balonmano o rugby entre otros. En el duelo individual, la lógica interna se caracteriza por la existencia únicamente de oposición al rival, y la acción motriz se basa en provocar el fallo del contrario, ya que el fallo del rival provoca el éxito del otro participante (Etxebeste *et al.*, 2014; Founaud-Cabeza *et al.*, 2022). Este tipo de duelos exigen la toma de decisiones, la anticipación, además de la necesidad de descodificar la información del adversario, llevando a cabo estrategias motrices para conseguir el éxito en las respuestas motoras. Son característicos de este tipo de duelos el bádminton individual, el judo o la lucha. En el caso de los concursos y carreras se pueden diferenciar otros dos tipos: los de evaluación objetiva y los de evaluación subjetiva. En los primeros la acción se mide en tiempo o centímetros o kilogramos. Tienden a generar situaciones que demandan automatizar estereotipos motores. Se requiere autodescubrimiento, conocimiento del cuerpo, eficacia y medición de la fuerza física. Es característico de las carreras de atletismo o halterofilia entre otros. Los de evaluación subjetiva en los que la puntuación es producto de una valoración con un componente subjetivo, como el caso de la gimnasia rítmica (Parlebas, 2001).

Todas estas situaciones motrices son susceptibles de ser vivenciadas en las sesiones de educación física. Tal y como hemos apuntado antes, la educación física es definida como la pedagogía de las conductas motrices. Por ello, la conducta motriz se sitúa en el centro del proceso, y eso implica que es el alumnado sobre el que se centra este proceso de intervención en la educación física. Conducta motriz es definida como “la organización significativa del comportamiento motor” (Parlebas, 2001, p. 85), es decir, podemos observar a un jugador de balonmano realizando un lanzamiento y para ello ha tenido que superar a su defensor, pero detrás de esta acción mecánica, de este comportamiento motor, hay una conducta motriz que le da significado a esa vivencia. La conducta motriz, el significado interno de esa acción, es inseparable de la persona que lo vivencia, pues tendrá significado en un contexto vivido por el participante (percepción de la acción, deseo, motivación, frustración, emoción, imagen mental, anticipación...) Por ello es necesario comprender al

alumnado como un todo único, atendiendo a su personalidad, en la que según Parlebas (2017) podemos diferenciar varias dimensiones de la misma entre las que se encuentra la dimensión afectiva. Esta dimensión afectiva impregna las decisiones y las vivencias motrices del participante, por lo que su conducta motriz es moldeada por la afectividad (Parlebas, 2001). La vivencia motriz lo es también emocional (Duran *et al.*, 2015). Cuando los participantes deciden jugar y participar de diferentes situaciones ludomotrices, se están implicando en su totalidad, y se produce una efervescencia emocional (Lavega-Burgués, 2011). Por ello, cuando el alumnado se implica en la acción motriz en las sesiones de educación física, lo está haciendo con toda su personalidad, incluida la afectiva y emocional.

Las emociones se generan a partir de la interacción producida entre la persona y el ambiente que le rodea, entendiendo que dicha interacción se produce tanto con el entorno físico y social, y son definidas como “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada” (Bisquerra, 2000). Según este mismo autor las emociones se posicionan entre dos extremos: aquellas que traen consigo un placer, denominadas positivas, y aquellas que conllevan un displacer, denominadas negativas. Las consecuencias de las mismas, tanto positivas como negativas, no deberían relacionarse con emociones buenas o malas, porque induce a crear una obsesión por las primeras y un rechazo por las segundas. Se caracterizan como positivas o negativas en función del cumplimiento o no de los objetivos propuestos, exigiendo en el caso de la pérdida o la amenaza de un objetivo, la movilización de recursos para su solución (Bisquerra, 2009).

Las prácticas motrices desencadenan vivencias y emociones diferentes en los participantes dependiendo del dominio de acción motriz (Lagardera; Lavega-Burgués, 2011). De esta forma, la conducta motriz y las emociones suscitadas variarán en función de la lógica interna de la situación motriz (Parlebas, 2001). Existen numerosas investigaciones recientes donde se relacionan las vivencias emocionales de los participantes en función del tipo de dominio de acción motriz. Los juegos deportivos sociomotores pueden favorecer un clima positivo en las sesiones de educación física, ya que se ha mostrado como un agente desencadenante de emociones positivas (Duran *et al.*, 2014; Gea-García *et al.*, 2017; Miralles; Filella; Lavega-Burgués, 2017; Muñoz-Arroyave *et al.*, 2021). Los juegos psicomotores, caracterizados por la soledad del participante en la acción, son generadores de una vivencia emocional positiva menor que el resto de situaciones sociomotrices (Niubò-Solé; Lavega-Burgués; Sáenz-López Buñuel, 2022). Las situaciones que carecen de oposición y donde las relaciones que se establecen son únicamente de cooperación son generadoras de mayor intensidad emocional positiva en los participantes (Muñoz *et al.*, 2017; Gil-Madrona *et al.*, 2020; Muñoz-Arroyave *et al.*, 2020). Sin embargo existen algunos estudios cuyas conclusiones no afirman lo mismo (Cortés-Serrano; García-Pérez, 2022; Founaud-Cabeza; Martín-Forcadell; Canales-Lacruz, 2023). Estos estudios ponen de manifiesto que la intensidad emocional siempre es positiva en las sesiones de educación física, independientemente del dominio de acción que se lleve a cabo. Sin embargo tienen una limitación que puede ser la causante de

este hallazgo y es que solamente comparan vivencias de algunos de los dominios de acción. Por ello el análisis de la variable dominio de acción queda comprometido.

El enfrentamiento deportivo, la competición en el ámbito educativo, debe tratarse con especial atención pues puede ser motivo de un torrente emocional desmesurado (Lagardera-Otero, 1999). La competición o la ausencia de ella presentan especial interés en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a la orientación de la afectividad de los participantes (Etxebeste *et al.*, 2014), donde la competición se asocia a una vivencia emocional negativa más intensa (Duran *et al.*, 2015). Existe cierto consenso en la comunidad científica para afirmar que la competición y el resultado de este impacta en la intensidad emocional de los participantes (Duran *et al.*, 2014; Caballero-García *et al.*, 2016; Muñoz *et al.*, 2017; Salcedo Martí; Díaz Aroca; Alcaraz-Muñoz, 2022; Alcaraz-Muñoz; Alonso-Roque; Yuste-Lucas, 2023), sin embargo los resultados de dichas investigaciones no llegan a las mismas conclusiones sobre cómo es esa vivencia.

Bajo el marco teórico expuesto, los objetivos de esta investigación fueron tres. Por una parte analizar cómo es la vivencia emocional en la competición motriz en función del resultado: victoria y derrota. En segundo lugar, conocer si dicha vivencia emocional varía en función de las estructuras relacionales de la competición, o lo que es lo mismo, en función de los tipos de competición. Y por último, analizar si ambos factores, resultado de la competición y tipo de competición, pueden determinar la vivencia emocional

2 MÉTODO

2.1 PARTICIPANTES

Se trata de una investigación cuasi-experimental. La muestra quedó compuesta por 117 participantes de entre 11 a 13 años (M:11,7 años), donde el 47,8% son participantes chicos y el 52,2% son participantes chicas. Los participantes son estudiantes de un centro público de enseñanza que, tanto ellos como sus responsables, fueron informados de los objetivos y del proceso de investigación y firmaron un consentimiento informado. Se han aplicado las vigentes normativas de protección de datos de los participantes durante todo el proceso de la investigación, llevándola a cabo una anonimación de los mismos a través de códigos.

2.2 MATERIALES, INSTRUMENTOS Y RECOGIDA DE DATOS

Para registrar las emociones experimentadas por el alumnado y su intensidad de una forma estandarizada, se utilizará el cuestionario GES-C (*Games and Emotions Scale for Children*), validado y creado por Alcaraz-Muñoz; Alonso Roque; Yuste Lucas (2022). Este cuestionario es una adaptación del GES validado y creado por Lavega-Burgués; March; Filella (2013). El cuestionario GES-C permite registrar emociones positivas como alegría, humor, felicidad o afecto, y negativas como ira, miedo, tristeza, vergüenza o rechazo. Registra nueve emociones que deben ser valoradas en nada, poco, algo, bastante o mucho, valores codificados en cinco símbolos que representan

la emoción. El cuestionario incluye las variables de género y resultado del duelo, victoria o derrota, aunque el género es una variable que no se ha analizado en la presente investigación, tal y como se detalla posteriormente. En cuanto a la fiabilidad del cuestionario, el valor alfa de Cronbach indicó que la consistencia interna era buena en las emociones positivas ($\alpha = 0,85$) y en las negativas ($\alpha = 0,79$). El análisis factorial confirmatorio reprodujo adecuadamente la estructura de la escala y mostró buenos índices de ajuste [mínimo $\chi^2/df = 1,35$; índice de Tucker-Lewis (TLI) = 0,98; índice de ajuste comparativo (CFI) = 0,98; error cuadrático medio de aproximación (RMSEA) = 0,048 (LO90 = 0,000 - HI90 = 0,086)].

Todos los juegos desarrollados incluyen competición y pertenecen a un tipo diferente en función de la clasificación de los tipos de competición en función de su estructura: retos cooperativos, carreras individuales, duelo individual y duelo colectivo (Cuadro 1). Los retos cooperativos se han considerado como duelo, ya que se ha asignado tanteo y el equipo ganador es definido por el que acaba antes el reto. La lógica interna de los diferentes juegos también queda registrada como se indica en el cuadro 1.

Cuadro 1- Dominio de acción motriz, tipo de competición motriz y nombre de los juegos vivenciados

Dominio de acción motriz	Tipo de competición motriz	Nombre del juego
Cooperación	Reto cooperativo	Carrera de relevos
Psicomotor	Carrera psicomotora	Carrera individual
Oposición	Duelo individual	Sumo
Colaboración-oposición	Duelo colectivo	Pelota cazadora

Fuente: Elaboración propia

Los participantes han desarrollado juegos motores con lógicas semejantes en educación primaria, ya que las sesiones de educación física de esta etapa educativa se basan en la vivencia de la acción motriz mediante juegos motores con distintas lógicas internas. De forma más concreta, la descripción de los juegos usados se puede encontrar en el cuadro 2.

Cuadro 2 - Descripción de los juegos motores vivenciados

Nombre del Juego	Funcionamiento del juego
Carrera de relevos	Divididos los participantes en 4 equipos de igual número de participantes con un testigo, deben de realizar una carrera de ida y vuelta por turnos. Para ello cada participante corre de forma individual por su calle. El siguiente compañero no podrá salir hasta que el compañero que ha salido atraviese la línea marcada y le entregue el testigo. El juego termina cuando han corrido todos los miembros del equipo. Gana el equipo que ha terminado primero.
Carrera individual	Cada participante debe de correr la distancia establecida de forma individual, por su calle, sin invadir las calles del resto de participantes. Gana la carrera el primer participante en atravesar la línea de llegada.
Sumo	Divididos los participantes por parejas del mismo tamaño y/o peso, deben situarse en el centro de un círculo. Se agarran por los hombros para conseguir el objetivo de sacar al oponente del círculo. Se proclama ganador el participante que permanece dentro del círculo.
Pelota cazadora	Divididos los participantes en dos equipos de 8 personas con un balón cada equipo, deben de conseguir el mayor número puntos. Para ello, el portador del balón de cada equipo tiene que tocar a un jugador del otro equipo. Cuando esto ocurre consigue un punto. El balón tiene que ser pasado entre los miembros del mismo equipo para tocar a los rivales y además los no portadores del balón tienen que evitar ser tocados por el equipo rival. Transcurrido el tiempo establecido gana el equipo que más puntos tiene.

Fuente: Elaboración propia

El protocolo para la recogida de los datos quedó establecido de la siguiente manera. Se llevaron a cabo cuatro sesiones de educación física donde se jugaron a los juegos indicados. En cada sesión se disputó un solo tipo de competición, evitando una posible interferencia de las vivencias. Se comenzó la sesión con la explicación del juego y las reglas que se aplicaban, se desarrolló el juego, y posteriormente se cumplimentaba el cuestionario. Cada juego tuvo una duración variable en función de la lógica del juego. En tres de ellos las reglas de juego establecen el final y por lo tanto el vencedor. Solamente en el caso del juego “Pelota Cazadora” se estableció un tiempo de juego que marcaba el final del mismo. Este tiempo fueron 5 minutos. El tiempo destinado para completar el cuestionario era de 10 minutos y se realizaba inmediatamente después de la finalización del juego propuesto.

2.3 ANÁLISIS DE DATOS

Se trata de una investigación de corte cuantitativo que toma como factor entre sujetos el resultado de la competición (victoria o derrota) y como factor intra sujetos el tipo de competición motriz (reto cooperativo, carrera psicomotora, duelo individual, duelo colectivo). La variable a analizar fue la intensidad de cada una de las emociones agrupadas en positivas o negativas vivenciadas en los juegos desarrollados. Los valores de las emociones obtenidos en el cuestionario GES-C se codificaron con valores del 1 al 5, siendo 1 nada, 2 poco, 3 algo, 4 bastante y 5 mucho.

Se ha realizado un análisis descriptivo de los datos obtenidos y se aplicó un diseño factorial mixto. Se realizó la prueba de esfericidad Mauchly en el factor intra-sujetos y en el caso de no cumplirse la condición de esfericidad, se trabajó con el

estadístico Greenhouse-Geiser. Se calculó el estadístico de Levene para comprobar la homogeneidad de las varianzas de los factores entre sujetos. Se calculó el tamaño del efecto con eta cuadrado parcial (η^2_p). Se utilizó el programa IBM SPSS 26.0 para llevar a cabo los distintos análisis estadísticos. Se tomó como valor de referencia para la significación estadística $p>0,05$, y los valores sobre el tamaño del efecto los expresados en Cárdenas; Arancibia (2014).

3 RESULTADOS

En el análisis de la variable resultado de la competición, la media (M) de las emociones positivas en la victoria (M=3,414; DT=1,04) son superiores que en la derrota (M=2,568; DT=1,03). En el caso de las emociones negativas se obtiene una media superior en la derrota (M=1,402; DT=0,537) que en la victoria (M=1,130; DT=0,272). En ambos tipos de emociones existe un efecto principal significativo resultado de la competición. Para las emociones positivas $F=1832,05$, $p<0,01$, y $\eta^2_p=0,941$ y en las emociones negativas $F=2373,37$, $p<0,01$ y $\eta^2_p=0,954$. Ambos tamaños del efecto son considerados como muy grandes. Por lo tanto la vivencia emocional, tanto positiva como negativa, no es la misma según si se ha ganado o perdido, pues hay diferencias estadísticamente significativas en la intensidad de las emociones, según el resultado de la competición sin tener en cuenta el factor tipo de competición.

En el análisis descriptivo de las emociones en función del tipo de competición motriz se obtiene que los retos cooperativos alcanzan una mayor intensidad de emociones positivas (M=3,21; DT=0,96) y de emociones negativas (M=1,301; DT=0,51). Los duelos colectivos son los que presentan menor media de emociones positivas (M=2,598; DT=1,19), y los duelos individuales son los que menor intensidad presentan de emociones negativas (M=1,203; DT=0,31) (Tabla 1).

Tabla 1 - Media (M) de las emociones positivas y negativas en función del tipo de competición motriz.

Tipo competición motriz	Emociones positivas	Emociones negativas
Cooperativos	3,214 (DT=0,96)	1,301 (DT=0,51)
Psicomotor	3,038 (DT=1,10)	1,282 (DT=0,46)
D.Individual	3,143 (DT=1,13)	1,203 (DT=0,31)
D.Colectivo	2,598 (DT=1,19)	1,268 (DT=0,428)
Total	2,998 (DT=1,11)	1,264 (DT=0,445)

Fuente: datos de la investigación. DT=desviación típica

Existe una interacción significativa entre el factor tipo de competición motriz y emociones positivas donde $F=11,591$, $P<0,01$ y $\eta^2_p=0,082$. No existe una interacción significativa entre el factor tipo de competición motriz y emociones negativas donde $F=1,409$, $p=0,240$. Por ello podemos afirmar que la vivencia de emociones positivas no es la misma según si ha disputado un tipo de competición u otra, pues hay diferencias estadísticamente significativas entre las emociones positivas y el tipo de competición, sin tener en cuenta el factor resultado de la competición. Esto no ocurre con las emociones negativas, donde no existe significación estadística entre estas

emociones y disputar un tipo de competición u otra, sin tener en cuenta el factor resultado de la competición.

Se realizó un análisis de ambos factores: tipo de competición y resultado de la misma. Al analizarlos en función de la variable emociones se obtiene que en el caso de las emociones positivas, en la victoria, los retos cooperativos producen una vivencia emocional más intensa ($M=3,61$; $DT=0,81$) y los duelos colectivos son los que menor intensidad producen en este tipo de emociones ($M= 2,52$; $DT= 1,12$) (Tabla 2). En la derrota, el duelo individual es el que provoca una vivencia emocional más intensa ($M= 2,97$; $DT=1,17$), y el duelo colectivo es el que presenta una menor intensidad emocional positiva ($M=2,66$; $DT=1,27$). Existe una interacción significativa entre los factores tipos de competición motriz y resultado de la competición en la variable emociones positivas, donde $F=15,122$, $p=0,02$ y $\eta^2_p=0,045$. Por todo ello se puede afirmar que la vivencia emocional positiva no es la misma si se ha disputado un tipo de competición u otra, pues hay diferencias estadísticamente significativas en las emociones positivas según el tipo de competición y el resultado de la misma. El tamaño del efecto es considerado cercano a mediano.

Tabla 2 - Media de la variable emociones positivas por tipo de competición motriz en función del factor resultado.

Resultado competición	Tipo de competición			
	Cooperativo	Psicomotor	D. individual	D. colectivo
Victoria	3,61 (DT=0,81)	3,17 (DT=1,12)	3,32 (DT=1,03)	2,52 (DT=1,12)
Derrota	2,82 (DT=0,94)	2,09 (DT=1,07)	2,97 (DT=1,17)	2,76 (DT=1,27)
Total	3,21 (DT=0,96)	3,04 (DT=1,10)	3,14 (DT=1,11)	2,57 (DT=1,20)

Fuente: datos de la investigación. DT=desviación típica

En el caso de las emociones negativas, en la victoria, los duelos colectivos son los que producen una vivencia emocional más intensa ($M=1,13$; $DT=0,23$). En la derrota, los retos cooperativos producen una vivencia emocional más intensa ($M=1,46$; $DT=0,64$), y los duelos colectivos son los que presentan menor intensidad ($M=1,27$; $DT=0,46$) (Tabla 3).

Tabla 3 – Media de la variable emociones negativas por tipo de competición motriz en función del factor resultado.

Resultado competición	Tipo de competición			
	Cooperativo	Psicomotor	D. individual	D. colectivo
Victoria	1,13 (DT=0,23)	1,24 (DT=0,44)	1,11 (DT=0,24)	1,26 (DT=0,39)
Derrota	1,46 (DT=0,64)	1,32 (DT=0,47)	1,30 (DT=0,47)	1,27 (DT=0,47)
Total	1,30 (DT=0,51)	1,28 (DT=0,46)	1,20 (DT=0,37)	1,27 (DT=0,43)

Fuente: datos de la investigación. DT=desviación típica

En el caso de la variable emociones negativas también existe interacción significativa entre ambos factores, donde $F=3,708$, $p=0,012$ y $\eta^2_p=0,031$. El tamaño del efecto es considerado cercano a mediano. De nuevo se puede afirmar que la vivencia emocional negativa no es la misma si se ha disputado un tipo de competición

u otra, pues hay diferencias estadísticamente significativas en las emociones positivas según el tipo de competición y el resultado de la misma.

4 DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en esta investigación permiten afirmar que las situaciones motrices son generadoras de emociones, tanto positivas como negativas. Las situaciones donde existen compañeros y/o adversarios se presentan como un tipo de situaciones motrices cuya vivencia emocional positiva es más intensa que las situaciones motrices donde el participante actúa en soledad. Más concretamente destacan las situaciones cooperativas, resultado alineado con las investigaciones de Miralles; Filella; Lavega-Burgués (2017); Muñoz *et al.*, (2017) y Gil-Madrona *et al.* (2020), donde los juegos cooperativos alcanzaron registros emocionales positivos superiores al resto de juegos. Parece existir por tanto un cierto consenso científico en que los rasgos de lógica interna de las situaciones motrices determinan su vivencia emocional, afirmación que los resultados de esta investigación lo vuelven a ratificar.

El factor competición permite dividir a los participantes de forma dicotómica: los vencedores y los derrotados. El resultado mediatiza la vivencia emocional de los participantes, aspecto que anticipaba Lagardera-Otero, (1999) donde describía que la competición provocaba un torrente emocional en el participante. En esta investigación la victoria desencadena una vivencia emocional positiva y la derrota una mayor intensidad de las emociones negativas. La investigación de Miralles; Filella; Lavega-Burgués (2017) realizada con alumnado de la misma edad presenta unos resultados en la misma línea con los obtenidos, ya que la competición era generadora de mayores intensidades emocionales, y la victoria estaba relacionada con una vivencia emocional positiva intensa. También Caballero-García *et al.* (2016) llega a conclusiones similares en su estudio con estudiantes de educación primaria, donde la derrota aumenta la intensidad de las emociones negativas y la victoria las positivas. Pero también existen otras investigaciones donde la influencia de la competición en las situaciones motrices no se ha producido como el caso de los resultados de Alcaraz-Muñoz; Alonso-Roque; Yuste-Lucas (2023). En dicha investigación, donde el género se incluyó como una de las variables que se analizó, se obtuvo que en los participantes masculinos el factor competición no ha influido en la vivencia emocional.

El resultado de la competición no impacta de la misma manera en función del tipo de competición que se lleve a cabo. Los tipos de competición en los que sus participantes establecen relaciones de colaboración y/o oposición entre sus participantes, como los duelos y los retos cooperativos provocan una vivencia emocional más intensa tanto en la victoria como en la derrota que las carreras individuales. Estos resultados coinciden con los de Muñoz *et al.* (2017), donde obtienen una mayor intensidad de emociones positivas en los juegos cooperativos con competición, y una mayor vivencia emocional negativa más intensa en los juegos psicomotrices. Sin embargo este último resultado se obtuvo en los juegos sin competición. En la misma línea están los resultados de Salcedo Martí; Díaz Aroca; Alcaraz-Muñoz (2022), que en su estudio con participantes de la misma edad que

la presente investigación, obtuvieron que las situaciones motrices cooperativas sin competición generaban una vivencia emocional más intensa que las competitivas. Por otra parte, en las conclusiones de Duran *et al.*, (2014), a pesar de afirmar que la competición es generadora de una vivencia emocional positiva más intensa que las situaciones motrices no competitivas, no encuentra una relación estadísticamente significativa entre los dominios de acción, el resultado de la competición y la vivencia emocional.

En relación a las emociones positivas, en el caso de victoria se produce una vivencia emocional más intensa en los retos cooperativos y en los duelos individuales que en las carreras y en los duelos simétricos, que obtienen la menor intensidad. Las situaciones cooperativas sin competición también han generado vivencias emocionales positivas en otras investigaciones (Lavega-Burgués *et al.*, 2014; Miralles; Filella; Lavega-Burgués, 2017; Gil-Madrona *et al.*, 2020; Muñoz-Arroyave *et al.*, 2020; Salcedo Martí; Díaz Aroca; Alcaraz-Muñoz, 2022). En la derrota las emociones positivas con mayor intensidad se producen en los duelos individuales y en menor intensidad en las carreras. Es decir, que a pesar de la derrota los participantes tienen una vivencia positiva más intensa en los enfrentamientos de uno contra el otro, en los duelos de oposición pura. Las carreras, donde el participante se encuentra en soledad, es donde menor intensidad de emociones positivas se generan en la derrota. Esto puede ser debido a que el participante, al encontrarse en soledad, se evidencian más sus debilidades y limitaciones, pudiendo ser juzgado por el resto, aspecto que no impacta positivamente en la vivencia emocional (Parlebas, 2001; Duran *et al.*, 2014).

Los participantes también tienen vivencias emocionales negativas en los diferentes tipos de competición. A pesar de que la victoria se asocia con una vivencia positiva, también se desencadenan emociones negativas. Los duelos colectivos son los que más intensidad de emociones negativas producen. Este resultado vuelve a estar en sintonía con los resultados de Duran *et al.* (2014), donde alertan del aumento de la intensidad de las emociones negativas en las situaciones competitivas de colaboración oposición, como en los duelos simétricos. Esto puede ser debido a que en este tipo de competición pueden interferir otros factores que impacten emocionalmente a los participantes, como los cambios de rol dentro de un juego (Moya-Higueras *et al.*, 2023). La estructura de este tipo de competición se basa en la interacción entre compañeros y adversarios por lo que también la interacción entre los participantes puede interferir en la vivencia emocional (Lavega-Burgués *et al.*, 2022). Este tipo de situaciones motrices hace el participante forme parte de una microsociedad que permite al participante interactuar, dialogar motrizmente, decidir y resolver situaciones (Duran *et al.*, 2014), por lo que en su vivencia emocional puede estar mediatizada por muchos factores más allá que el resultado del duelo.

En caso de derrota se produce una vivencia emocional más intensa, y más concretamente en los retos cooperativos. En las situaciones de cooperación motriz se suscita una solidaridad activa, donde el objetivo común es compartido estableciendo relaciones de empatía entre sus miembros (Parlebas, 2017). La interacción que se

produce en este tipo de situaciones es de ayuda mutua, y permite a los participantes identificar claramente su sentido de pertenencia al grupo y de participación en el logro, por lo que la vivencia de la derrota puede ser más intensa (Parlebas, 2017). Estos datos contrastan con los de otras investigaciones como la de Muñoz Arroyave *et al.* (2017) en la que la vivencia emocional negativa más intensa se producía en los juegos en solitario donde no existía competición.

Por último es necesario volver al comienzo de esta investigación, donde se ha establecido cómo la conducta motriz es moldeada por la afectividad del participante (Parlebas, 2001). Y más concretamente las vivencias ludomotrices provocan una efervescencia emocional (Lavega-Burgués, 2011). Por ello, somos conscientes que aunque en esta investigación nos centramos en analizar cómo es la vivencia emocional del alumnado en los duelos deportivos, no hay que olvidar que pueden existir otros factores que afecten al desarrollo de la conducta motriz de los participantes y a su vivencia emocional. Se abren nuevas posibilidades de investigación a partir de los resultados obtenidos, de forma que se puedan integrar en una comprensión más holística del objeto de estudio.

5 CONCLUSIONES

Tras esta investigación se pueden establecer las siguientes conclusiones:

1. En las sesiones de educación física pueden producirse situaciones competición motriz a las que hay que atender con especificidad debido al torrente emocional que provoca en sus participantes. La victoria o la derrota desencadena una vivencia emocional diferente que el docente tiene que gestionar de forma anticipada.
2. La vivencia emocional de los participantes depende tanto del tipo de competición motriz como de su resultado. Las situaciones competitivas cooperativas, donde los participantes solo establecen relaciones de solidaridad entre ellos y se desarrolla el sentido de la empatía entre los miembros del equipo, son generadoras de emociones positivas más intensas en la victoria y de emociones negativas en la derrota. Son situaciones a las que prestar gran atención para gestionarlas en el ámbito educativo.
3. Los duelos colectivos son situaciones con una gran complejidad relacional entre los miembros de los equipos. Se basan en el establecimiento de relaciones de colaboración-oposición, y tienen gran presencia en la sociedad actual y en las aulas de educación física. El profesorado debería tener en cuenta que estas situaciones producen la menor intensidad de emociones positivas y la mayor intensidad de emociones negativas en la victoria. Este conocimiento supone una información muy relevante para una mejor gestión de las respuestas individuales del alumnado.

REFERENCIAS

ALCARAZ-MUÑOZ, Verónica; ALONSO ROQUE, Jose Ignacio; YUSTE LUCAS, Juan Luis. Design and validation of games and emotions scale for children (GESC). **Cuadernos de Psicología del Deporte**, v. 22, n. 1, p. 28-43, 2022. DOI: <https://doi.org/10.6018/cpd.476271>

ALCARAZ-MUÑOZ, Verónica; ALONSO-ROQUE, José Ignacio; YUSTE-LUCAS, Juan Luis. How do girls and boys feel emotions? Gender differences in physical education in primary school. **Physical Culture and Sport. Studies and Research**, v. 100, n. 1, p. 25-33, 2023. DOI: <https://doi.org/10.2478/pcssr-2023-0016>

BISQUERRA, Rafael. **Educación emocional y bienestar**. Barcelona: Praxis, 2000.

BISQUERRA, Rafael. **Psicopedagogía de las emociones**. Madrid: Síntesis, 2009.

CABALLERO-GARCÍA, María Fuensanta *et al.* Intensidad emocional en la clase de educación física en función de la victoria: juegos de cooperación-oposición. **Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado**, v. 19, n. 3, p. 123, 2016. DOI: <https://doi.org/10.6018/reifop.19.3.267291>

CÁRDENAS, José Manuel; ARANCIBIA, Héctor. Potencia estadística y cálculo del tamaño del efecto en G * Power: complementos a las pruebas de significación estadística y su aplicación en psicología. **Salud y Sociedad**, v. 5, n. 2, p. 210-224, 2014. DOI: <https://doi.org/10.22199/S07187475.2014.0002.00006>

CORTÉS-SERRANO, María; GARCÍA-PÉREZ, José Antonio. Efecto de los dominios de acción sobre las emociones del alumnado en la enseñanza de los deportes. **EmásF**, v. 74, p. 197-215, 2022. Disponible en: http://emasf2.webcindario.com/EmasF_74.pdf. Acceso en: 10 jun. 2024.

DURAN, Conxita *et al.* Educación física emocional en secundaria. El papel de la sociomotricidad. **Apunts Educación Física y Deportes**, v. 117, n. 3º trimestre, p. 23-32, 2014. DOI: [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2014/3\).117.02](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2014/3).117.02)

DURAN, Conxita *et al.* Educación Física emocional en adolescentes. Identificación de variables predictivas de la vivencia emocional. **Cultura, Ciencia y Deporte**, v. 10, n. 28, p. 5-18, 2015. DOI: <https://doi.org/10.12800/ccd.v10i28.511>

ETXEBESTE, Joseba *et al.* Ganar, perder o no competir: la construcción temporal de las emociones en los juegos deportivos. **Educatio Siglo XXI**, v. 32, n. 1, p. 33-48, 2014. DOI: <https://doi.org/10.6018/j/194051>

FOUNAUD-CABEZA, María *et al.* Las Reglas de acción como apoyo para la evaluación entre iguales. En: CONGRESO NACIONAL DE EVALUACIÓN FORMATIVA Y COMPARTIDA EN EDUCACIÓN., 14, Valencia. **Anais...** Valencia, 2022. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/366089906_Las_reglas_de_accion_como_apoyo_para_la_evaluacion_entre_iguales. Acceso en: 10 jun. 2024.

FOUNAUD-CABEZA, María P.; MARTÍN-FORCADELL, Sara; CANALES-LACRUZ, Inma. Emociones, acción motriz y género en el alumnado de Educación Física de Primaria. **Retos**, v. 50, p. 342-348, 2023. DOI: <https://doi.org/10.47197/retos.v50.98904>

GEA-GARCÍA, Gemma *et al.* ¿Es la vivencia emocional cuestión de género? Análisis de juegos motores de oposición en universitarios. **Revista de Investigación Educativa**, v. 35, n. 1, p. 269-283, 2017. DOI: <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.249661>

GIL-MADRONA, Pedro *et al.* Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. **Apunts Educación Física y Deportes**, n. 139, p. 42-48, 1 ene. 2020. DOI: [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)

LAGARDERA-OTERO, Francisco. La lógica deportiva y las emociones. Sus implicaciones en la enseñanza. **Apunts.Educación Física y Deportes**, n. 56, p. 99-106, 1999. Disponible en: <https://revista-apunts.com/la-logica-deportiva-y-las-emociones-sus-implicaciones-en-la-ensenanza/>. Acceso en: 10 jun. 2024.

LAGARDERA, Francisco; LAVEGA-BURGUÉS, Pere. Educación Física, conductas motrices y emociones. **Ethologie & Praxéologie**, v. 16, n. Septiembre, p. 23-43, 2011.

LARRAZ, Alfredo. Valores y dominios de acción motriz en la programación de educación física para la educación primaria. En: SEMINARIO INTERNACIONAL DE PRAXEOLOGÍA MOTRIZ, Huesca. **Anais...** Huesca: 2008. Disponible en: <http://www2.educacionfísicaescolar.es/wp-content/uploads/2016/05/Ponencia-A.-Larraz.-Huesca.-XI-Seminario-Paxiologia.Febrero-2008doc.pdf>. Acceso en: 10 jun. 2024.

LAVEGA-BURGUÉS, Pere. Dominios de acción motriz y afectividad. En: SEMINARIO INTERNACIONAL, 14; LATINOAMERICANO DE PRAXIOLOGÍA MOTRIZ, 2: Educación Física y contextos críticos. 12 al 15 de octubre de 2011., La Plata. **Anais...** La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Educación Física., 2011.

LAVEGA-BURGUÉS, Pere *et al.* Efecto de la cooperación motriz en la vivencia emocional positiva: Perspectiva de género. **Movimento**, v. 20, n. 2, p. 593-618, 2014. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.38120>

LAVEGA-BURGUÉS, Pere *et al.* Exploring socioaffective semiotricity: emotions and relational signs in traditional sporting games. **Semiotica**, n. 248, p. 129-151, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1515/sem-2022-0057>

LAVEGA-BURGUÉS, Pere; MARCH, Jaume; FILELLA, Gemma. Juegos deportivos y emociones. Propiedades psicométricas de la escala GES para ser aplicada en la Educación Física y el Deporte. **Revista de Investigacion Educativa**, v. 31, n. 1, p. 151-165, 2013. DOI: <https://doi.org/10.6018/rie.31.1.147821>

MARTÍNEZ DE SANTOS, Raúl. **La praxeología motriz aplicada al fútbol**. Tesis (Doctorado en Educación Física y Deportiva) - Universidad del País Vasco, Vitoria-Gasteiz, 2007. Disponible en: <https://addi.ehu.es/handle/10810/12299?show=full>. Acceso en: 10 jun. 2024.

MIRALLES, Rosa; FILELLA, Gemma; LAVEGA-BURGUÉS, Pere. Educación física emocional a través del juego en educación primaria. Ayudando a los maestros a tomar decisiones. **Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación**, v. 31, p. 88-93, 2017. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345750049016>. Acceso en: 10 jun. 2024.

MOYA-HIGUERAS, Jorge *et al.* Traditional Sporting Games as an emotional induction procedure. **Frontiers in Psychology**, n. 13, p. 1082646, 2023. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1082646>

MUÑOZ, Verónica *et al.* Estados de ánimo al jugar en solitario o en cooperación: Dos vivencias motrices y afectivas desiguales. **Anales de Psicología**, v. 33, n. 1, p. 196-203, 2017. DOI: <https://doi.org/10.6018/analesps.33.1.233301>

MUÑOZ-ARROYAVE, Verónica *et al.* Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. **Retos**, v. 38, p. 166-172, 2020. Disponible en: <https://repositori.udl.cat/items/d1384165-f896-4a96-a616-f17c81ae139e>. Acceso en: 10 jun. 2024.

MUÑOZ-ARROYAVE, Verónica *et al.* Los juegos tradicionales y los estados emocionales en Educación Secundaria y Bachillerato. **Revista de Psicología del Deporte**, v. 30, n. 1, p. 64-70, 2021. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/351478536_Los_Juegos_tradicionales_y_los_Estados_emocionales_en_Educacion_Secundaria_y_Bachillerato_Revista_de_Psicologia_del_DeporteJournal_of_Sport_Psychology_30_Suppl_1_pp_64-70. Acceso en: 10 jun. 2024.

NIUBÒ-SOLÉ, Joana; LAVEGA-BURGUÉS, Pere; SÁENZ-LÓPEZ BUÑUEL, Pedro. Emociones en función del tipo de tarea motriz, experiencia deportiva y género. **Apunts Educación Física y Deportes**, n. 148, p. 26-33, 2022. DOI: [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2022/2\).148.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2022/2).148.04)

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedades**: léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.

PARLEBAS, Pierre. La acción motriz: punta de lanza de la Educación Física. **Revista de Educación Física**: Renovar la teoría y práctica, v. 113, p. 5-12, 2009.

PARLEBAS, Pierre. **La aventura praxiológica**: Ciencia, acción y educación física. Sevilla: Junta de Andalucía, 2017.

SALCEDO MARTÍ, Pedro; DÍAZ AROCA, Álvaro; ALCARAZ-MUÑOZ, Verónica. Propuesta educativa para favorecer la concienciación emocional en educación física con niñas y niños de entre 8 y 10 años. **Revista Española de Educación Física y Deportes**, n. 436, n. 4, p. 35-49, 2022. DOI: [https://doi.org/10.55166/reefd.vi436\(4\).1064](https://doi.org/10.55166/reefd.vi436(4).1064)

Abstract: Motor competition places participants in an emotional whirlwind, shaping their motor behaviour. The aim was to find out whether the outcome of the competition and the type of motor competition have an emotional impact on the participants. A quasi-experimental study was conducted with 117 students aged 11-13 years. They experienced four types of competitions of different structures. Data collection was carried out with the GES-C questionnaire and a mixed factor analysis was performed. The results indicated that the factor "outcome of the competition" influences the emotional experience of the students and the factor "type of competition" also influences the emotional experience of the students. Victory has a higher intensity of positive emotions, and defeat has a higher intensity of negative emotions. Positive emotions depend on the type of competition, where cooperative duels are more emotionally intense. The interaction of both factors was statistically significant. Cooperative motor situations elicit higher positive emotional intensity in victory and negative in defeat.

Keywords: Education, Primary and Secondary. Physical Education and Training. Emotions. Game.

Résumé: La compétition motrice placent les participants dans un tourbillon émotionnel qui influe sur leur comportement moteur. L'objectif était de déterminer si le résultat de la compétition et le type de compétition motrice ont un impact émotionnel. Une étude quasi-expérimentale a été menée auprès de 117 élèves âgés de 11-13 ans. Ils ont fait l'expérience de 4 types de compétitions de structures différentes. Les données ont été recueillies à l'aide du questionnaire GES-C et une analyse factorielle mixte a été réalisée. Les résultats indiquent que le facteur "résultat de la compétition" influence l'expérience émotionnelle des élèves et que le facteur "type de compétition" influence également l'expérience émotionnelle. Les émotions positives sont plus intenses en cas de victoire, tandis que les négatives sont plus intenses en cas de défaite. Les positives dépendent du type de compétition, les défis coopératifs étant plus intenses. L'interaction des deux facteurs est statistiquement significative. Les situations motrices coopératives suscitent une intensité positive plus élevée dans la victoire et une intensité négative plus élevée dans la défaite.

Mots clefs: Éducation physique et entraînement physique. Émotions. Jeux. Enseignement Primaire et Secondaire.

LICENCIA DE USO

Este es un artículo publicado en Open Access bajo la licencia Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0), que permite su uso, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que se cite correctamente la obra original. Más información en: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

CONFLICTO DE INTERESES

Los autores declaran que no existe ningún conflicto de intereses en este trabajo.

CONTRIBUCIONES DE LOS AUTORES

Maria P. Founaud-Cabeza: Conceptualización, Análisis formal, Metodología, Supervisión, Redacción del borrador original y edición.

Lizer Baos-Pascual: Investigación, redacción – revisión.

FINANCIACIÓN

Este trabajo se realizó sin el apoyo de fuentes de financiación.

ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN

El proyecto de investigación siguió el Committee on Publication Ethics (COPE).

CÓMO CITAR

FOUNAUD-CABEZA, Maria P.; BAOS-PALACIOS, Lizer. Ganar o perder: el impacto emocional de la competición motriz. **Movimento**, v. 30, e30020, ene./dic. 2024. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.137854>

RESPONSABILIDAD EDITORIAL

Alex Branco Fraga*, Elisandro Schultz Wittizorecki*, Guy Ginciene*, Mauro Myskiw*, Raquel da Silveira*

*Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança, Porto Alegre, RS, Brasil