

LOS DOMINIOS DE ACCIÓN MOTRIZ Y LAS EMOCIONES QUE GENERAN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL

THE DOMAINS OF MOTOR ACTION AND THE EMOTIONS THEY GENERATE IN BOYS AND GIRLS IN KINDERGARTEN LEVEL

Autora: Villarreal Marina Ester. Correo electrónico: marinavillarreal@hotmail.com
 Universidad Nacional de Río Negro. Argentina.

Recibido: 01.06.2024

Aceptado: 04.10.2024

Resumen

Esta investigación permitió conocer cuáles fueron las emociones que generaron los juegos de los distintos dominios de acción motriz: psicomotriz, cooperación, oposición y de cooperación y oposición sin competición en los niños de las salas de 5 años del Jardín N° 127 de la ciudad de Fernández Oro. El estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo. Resultados: En todos los juegos propuestos, la alegría fue la emoción que obtuvo los registros más altos y las emociones negativas tristeza, ira y vergüenza los valores más bajos. En el juego de oposición el 100% de los infantes manifestaron haber sentido muchísima alegría. El dominio psicomotor y el dominio de cooperación fueron los que generaron valores de vergüenza más altos. No se observaron diferencias significativas entre las emociones de los niños y las niñas. Los resultados de esta investigación coinciden con la afirmación de Francisco Lagardera y Pere Lavega (2011) la cual establece que la Educación Física puede ser generadora de vivencias basadas en las emociones positivas.

Palabras clave: emoción, infancia, juego motor, dominios de acción motriz.

Abstract

This investigation allowed to know the emotions that were generated by the games of the different domains of motor action: psychomotor, cooperation, opposition and cooperation and opposition without competition in 5-year-old children belonging to Jardín N°127 from the city of Fernandez Oro. The study was developed under a qualitative approach. Results: In all the games proposed, happiness was the emotion that got the highest records, and the negative emotions sadness, anger and shame got the lowest records. In the opposition games, 100% of the children manifested having felt great happiness. The psychomotor domain and the cooperation domain were the ones that generated the highest records of shame. No significant differences were observed between the emotions of boys and girls. The results of this investigation coincide with the affirmation by Lagardera and Lavega (2011) which establishes that Physical Education can be a generator of experiences based on positive emotions.

Key words: emotion, children, motor game, domains of motor action.

Introducción

El aula de Educación Física es un espacio en donde se debe abordar la educación de las emociones (Pellicer, 2011), siendo el Juego Motor un poderoso instrumento para ello. El Juego Motor desencadena experiencias motrices que son al mismo tiempo vivencias emocionales (Lavega et al., 2013), que pueden contribuir al desarrollo de la inteligencia emocional (Duran y Costes, 2016, p. 229).

José Rodríguez Ruiz (2010) expresa que las definiciones de juego motor aseguran que el juego es divertido y placentero (p.1), aunque el juego no siempre es sinónimo de alegría. La tristeza, el miedo, la ira, la vergüenza, la sorpresa son emociones que también se manifiestan al jugar. En el juego se manifiestan emociones positivas, negativas y ambiguas (Bisquerra 2000, p.23).

La presente contribución pretende conocer cuáles son las emociones que generan los juegos motores en los cuatro dominios de acción motriz: psicomotriz, de oposición, de cooperación y de oposición y cooperación sin competencia en los niños y niñas del Nivel Inicial.

Objetivo general

Conocer y analizar qué emociones generan los juegos de distintos dominios de acción motriz (psicomotrices, de cooperación, de oposición y de cooperación y oposición) en los niños y niñas de las salas de 5 años del Nivel Inicial de la ciudad de Fernández Oro.

Objetivos específicos

1. Explorar e indagar la capacidad de los niños y niñas de sala de 5 años para reconocer las emociones por medio de imágenes.
2. Evaluar si los niños y niñas puedan tomar conciencia de sus emociones luego de jugar juegos de distintos dominios de acción motriz.
3. Inferir si los niños y niñas pueden identificar emociones positivas, negativas y ambiguas durante el juego motor correspondientes a distintos dominios de acción motriz.
4. Determinar qué tipos de emociones generan en los niños y niñas de 5 años los dominios de acción psicomotrices, cooperativos, de oposición y de cooperación y oposición sin competencia.
5. Establecer relaciones entre los tipos de emociones positivas, negativas y ambiguas y los distintos dominios de acción motriz (psicomotriz, de cooperación, de oposición y de cooperación y oposición).

Justificación

Al jugar descubrimos el placer de convivir con los otros, la búsqueda de experimentar juntos retos motrices, de comunicarnos y de compartir emociones comunes. El proceso de socialización emocional exige que vayamos aprendiendo las reacciones emocionales a las pautas y normas establecidas por nuestra sociedad. El juego motor, verdadera microsociedad, con sus reglas, normas y formas de relación entre los sujetos, se incluye dentro de la Educación física como un fenómeno digno de ser estudiado por sus valores afectivos, cognitivos, sociales y motrices (Alonso Roque y Yuste Lucas 2014, p. 11).

Conocer las emociones que generan los distintos tipos de juegos en los niños y niñas de sala de 5 años según la clasificación de la Praxiología motriz permitirá:

8. estimular aquellos juegos que provocan emociones positivas y disminuir aquellos que provocan emociones negativas;
9. tomar decisiones adecuadas al seleccionar los juegos según las emociones que se quiera activar;
10. disminuir la intensidad en la vivencia de emociones negativas.

Marco teórico

En los últimos años han proliferado en el campo de la Educación Física varias investigaciones que vinculan el juego motor con las emociones que en ellos se generan según sea el dominio de acción motriz que se desarrolle, especialmente en estudiantes de nivel primario, secundario, terciario y universitario (Alcaraz Muñoz, "s.f."; Cañabate et al., 2018; Domínguez, 2018; Duran y Costes, 2016; Lagardera y Lavega, 2011; Lavega et al., 2011; Lavega et al., 2013; Lavega et al., 2011; Zamorano García et al., 2016). Autores como Pierre Parlebas desde el campo de la Praxiología Motriz y Rafael Bisquerra desde el campo de la Educación Emocional son el sustento teórico de la mayoría de estas investigaciones.

Esta investigación indaga en el Nivel Inicial con el soporte teórico de Pierre Parlebas desde la Praxiología Motriz y Rafael Bisquerra desde la Educación Emocional.

Conceptos de lógica interna y Dominios de acción motriz

La Praxiología motriz o ciencia de la acción motriz (Parlebas, 1981, 1988, 2001) ofrece bases epistemológicas sólidas para generar conocimiento científico en torno al juego motor. Cada juego se puede concebir como un sistema praxiológico (Lagardera y Lavega, 2003; Parlebas, 1981, 1988), portador de una 'lógica interna' que impone al alumnado un sistema de relaciones de acuerdo con las condiciones que establecen las reglas. Cualquier alumno al intervenir en un juego deberá conocer, respetar y adaptarse a la 'lógica interna' de ese juego, aunque cada persona protagonizará respuestas motrices diferentes según sus características personales, culturales o sociales; estos aspectos externos a las reglas del juego forman parte del concepto de 'lógica externa' (Parlebas, 1981).

A partir del concepto de 'lógica interna', Parlebas (1981) elabora una clasificación sistémica de los juegos deportivos. A partir del criterio de 'interacción motriz', se establecen cuatro grupos de juegos o 'dominios de acción motriz' (Lagardera y Lavega, 2003, pp. 348-349).

Un dominio de acción motriz es, pues, una clase de actividades ludomotrices, institucionalizadas o no, que tienen en común algunas características importantes de su lógica interna, como por ejemplo, la incertidumbre que procede del entorno o la interacción con un adversario. La identificación de una gama de dominios de acción corresponde a una división de todo el campo de las actividades ludomotrices en categorías pertinentes, desde el punto de vista de la acción motriz (Parlebas, 2001:161-162) (Domínguez, 2018, p. 11).

Los dominios de acción motriz pueden clasificarse en cuatro grupos según la interacción motriz en (Lavega et al., 2013, p. 349):

- a) Juegos psicomotores (sin interacción motriz) en los cuales el protagonista interviene sin tener ningún oponente que lo perjudique o compañero que le ayude en la realización de acciones motrices.
- b) Juegos de cooperación, en los cuales diferentes protagonistas han de ayudarse para superar un objetivo común.
- c) Juegos de oposición en los que los protagonistas desafían a uno o más rivales para conseguir su objetivo.
- d) Juegos de cooperación y oposición a la vez, en los cuales varios jugadores que forman parte de un equipo deben enfrentarse y superar a otros adversarios, generalmente también organizados en equipo

Es necesario destacar que en estas cuatro familias de juegos puede haber presencia o ausencia de competición.

Han transcurrido más de cuarenta años desde que Parlebas indicó, por primera vez, que en la afectividad se encuentra la clave de la conducta motriz, argumentando que la estructura cognitiva y la acción motriz están modeladas por la afectividad. Según Parlebas (2001), la EF desempeña una función primordial en la educación de la conducta motriz de cada estudiante. El concepto de conducta motriz implica considerar a la persona que toma decisiones motrices, reconocer sus reacciones, su noción de riesgo y sus estrategias corporales, así como la manera de interpretar cada respuesta motriz de los demás participantes. Cualquier conducta motriz no sólo revela la participación estrictamente física del jugador, sino también da testimonio de la experiencia personal que le acompaña (por ejemplo, la felicidad, los temores, las percepciones, las emociones, etc.). Desde este punto de vista, en la conducta motriz se refleja realmente la manera de ser y de sentir de cada persona (Lavega et al., 2011, p. 620).

Los juegos generan en todos aquellos que juegan diversas emociones. En las clases de Educación Física los distintos dominios de acción motriz pueden desencadenar variadas emociones en el alumnado.

Concepto de Emociones

Rafael Bisquerra (2003) elabora una propuesta de Educación Emocional en la cual las emociones son consideradas como “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (p.12). Las emociones se pueden clasificar en tres categorías en función de si se cumple o no las expectativas buscadas: emociones positivas (alegría, humor, amor y felicidad), emociones negativas (miedo, ansiedad, ira, tristeza, rechazo, vergüenza) y emociones ambiguas: sorpresa, esperanza y compasión (Bisquerra, 2000, p. 23 y 24).

Hay que dejar claro que todas las emociones son buenas. El problema está en lo que hacemos con las emociones. Cómo las gestionamos determina los efectos que van a tener sobre nuestro bienestar y el de los demás. Pero siendo buenas todas las emociones, algunas nos hacen sentir bien y otras nos hacen sentir mal. Por esto a unas se las denomina positivas y a otras negativas en función de si aportan o no bienestar (Bisquerra, 2000, p. 23).

Bisquerra (2003) propone mediante la Educación Emocional el desarrollo de las competencias emocionales. Entiende las competencias emocionales como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales (p. 22). Las competencias emocionales son un aspecto importante de la ciudadanía efectiva y responsable; su dominio, potencia una mejor adaptación al contexto; y favorece un afrontamiento a las circunstancias de la vida con mayores probabilidades de éxito (Bisquerra y Pérez, 2007, p. 8).

Bisquerra y Pérez (2007, p.9) consideran la siguiente estructuración de las competencias emocionales: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía personal, inteligencia interpersonal y habilidades de vida y bienestar:

1. Conciencia emocional: Capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado.
2. Regulación emocional: Capacidad para manejar las emociones de forma apropiada. Supone tomar conciencia de la relación entre emoción, cognición y comportamiento; tener buenas estrategias de afrontamiento; capacidad para autogenerarse emociones positivas, etc.
3. Autonomía emocional: incluye un conjunto de características y elementos relacionados con la autogestión personal, entre las que se encuentran la autoestima, actitud positiva ante la vida, responsabilidad, capacidad para analizar críticamente las normas sociales, la capacidad para buscar ayuda y recursos, así como la autoeficacia emocional.
4. Competencia social: es la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales, capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes prosociales, asertividad, etc.
5. Competencias para la vida y el bienestar: Capacidad para adoptar comportamientos apropiados y responsables para afrontar satisfactoriamente los desafíos diarios de la vida, ya sean privados, profesionales o sociales, así como las situaciones excepcionales con las cuales nos vamos tropezando. Nos permiten organizar nuestra vida de forma sana y equilibrada, facilitándonos experiencias de bienestar (Bisquerra, 2003, pp. 23-26).

Metodología

Población

El trabajo investigativo se llevó a cabo en el Jardín Nº 127 de la Ciudad de General Fernández Oro, Provincia de Río Negro y estuvo dirigida a niños y niñas pertenecientes a las salas de 5 años. La muestra estuvo constituida por 42 niños. Del total de la muestra 20 eran varones y 22 eran mujeres.

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.

El estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo a través de la observación participante y la entrevista. La observación fue de carácter estructurada, empleando una lista de cotejo como instrumento. La entrevista por su parte fue de carácter estructurada empleando una escala gráfica prediseñada en donde la ausencia de emoji representó Nada, un solo emoji representó Muy poco, dos emojis representaron Mucho y tres emojis representaron Muchísimo. Los niños y niñas podían manifestar a la docente con qué intensidad sentían las distintas emociones en cada tipo de juego.

Nombre:		Juego motor:			
Intensidad con que se perciben las emociones:					
Emociones:	Nada	Muy poco	Mucho	Mucho más	
 Alegria			 	  	
 Tristeza			 	  	
 Vergüenza			 	  	
 Ira			 	  	
 Sorpresa			 	  	
 Miedo			 	  	

Figura 1. Escala gráfica que representa la intensidad de las 6 emociones seleccionadas. Elaboración propia.

Tabla 1.

Lista de cotejo de emociones observables. Elaboración propia.

Lista de cotejo				
Nombre y apellido	Emociones observables	Si	No	Observaciones
	1) Alegría 2) Tristeza 3) Vergüenza 4) Ira 5) Sorpresa 6) Miedo			

Procedimiento

La investigación siguió diferentes fases:

1. Formación inicial: Durante un mes se trabajó con los niños y niñas en el conocimiento y reconocimiento de las distintas emociones: alegría, enojo, tristeza, vergüenza, miedo y sorpresa siguiendo autores como Bisquerra (Bisquerra, 2000, p. 27). Luego se trabajó en el reconocimiento de las emociones en distintas situaciones lúdicas en la clase de Educación Física.
2. Selección y aplicación de los juegos: Se propusieron juegos de los distintos dominios de la acción motriz: psicomotriz, cooperativo, de oposición y de cooperación y oposición sin competencia. Se realizó un dominio de acción motriz por clase. Al finalizar cada clase los niños y niñas pudieron identificar las emociones que vivenciaron en los juegos las cuales fueron registradas por la docente en la escala de estimación. Posterior a la clase se realizó una breve entrevista siguiendo una guía prediseñada. El análisis se constituyó a partir de la interpretación de las emociones que surgieron en los distintos dominios de acción motriz.
3. Se utilizaron los siguientes juegos:
 - Juego del dominio de acción Psicomotor sin competición: Juego y baile con cintas y aros acompañados de música.
 - Juego del dominio de acción de Cooperación sin competición: Traslados en pequeños grupos con una tela.
 - Juego del dominio de acción de Oposición sin competición: Mancha cazador.
 - Juego del dominio de Cooperación y Oposición: Policías y Ladrones.

Análisis y presentación de los resultados

En este trabajo de investigación pudo observarse que los niños y niñas de sala de 5 años pudieron reconocer las emociones por medio de imágenes y también las que emergían en la clase con su grupo de pares.

Luego de participar en los distintos juegos motores los niños y niñas pudieron tomar conciencia de cuáles habían sido las emociones que habían sentido durante el juego y la intensidad con la que esa emoción se había percibido, reconociendo las emociones negativas, ambiguas y positivas.

Dominio psicomotor sin competencia

En el dominio psicomotor sin competencia la emoción que aparece con mayor intensidad es la alegría. Las emociones negativas ira, tristeza, y miedo son las que aparecen con menor intensidad. La sorpresa, como emoción ambigua, tuvo un valor alto.

La vergüenza tuvo registros en los cuatro tipos de intensidad, siendo más alto en la categoría 0 que equivale a "Nada". La ira tuvo sus registros más altos en la categoría 0. La sorpresa tuvo registros en las cuatro intensidades, siendo el más alto en la categoría 3. El miedo tuvo registros en todas las categorías, siendo el más alto en la de valor 0.

No se observaron diferencias significativas entre varones y mujeres.

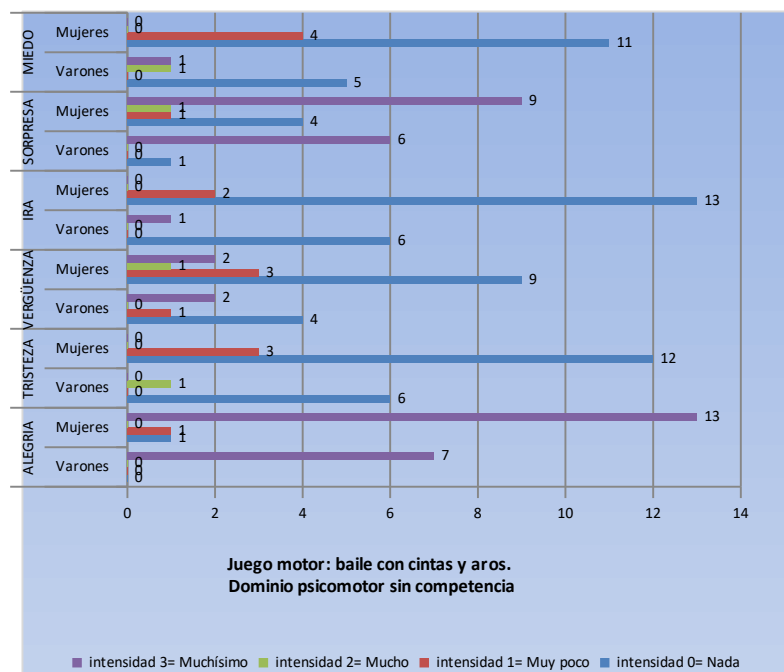


Figura 2. Dominio psicomotor sin competencia.

Dominio de oposición y cooperación sin competencia:

En el dominio de oposición y cooperación sin competencia la emoción que aparece con mayor intensidad es la alegría. Las emociones negativas ira, tristeza, y miedo son las que aparecen con menor intensidad con la mayoría de los registros en la categoría 0. La tristeza, la vergüenza y la ira no tienen registros en los ítems 2 y 3. La sorpresa tiene sus valores más altos en el ítem 0 y luego le sigue el ítem 3.

No se observaron diferencias significativas entre varones y mujeres.

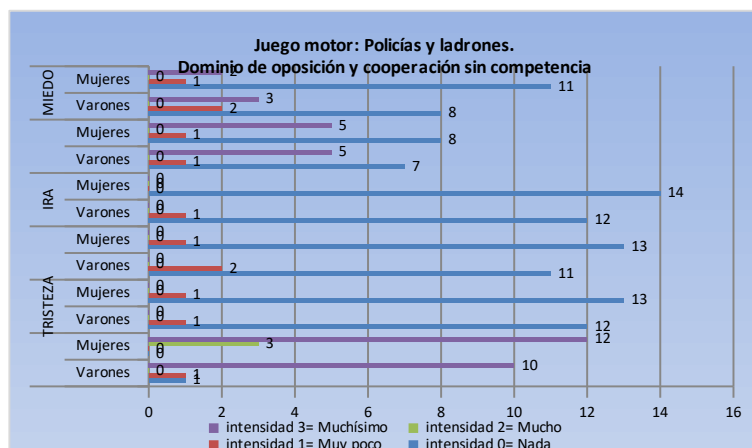


Figura 3. Dominio de oposición y cooperación sin competencia.

Dominio de oposición sin competencia:

En el Dominio de oposición sin competencia la emoción que tiene la mayor cantidad de registros es la alegría, la cual tiene todos los valores en el ítem 3 que representa a “Muchísimo”. La tristeza, la vergüenza y la ira tienen la mayoría de los registros en el valor 0 que representa “Nada”. La sorpresa tiene valores similares entre los ítems 0, 1 y 3. El miedo tiene sus valores acentuados en el ítem 0 aunque se observan algunos registros en el ítem 3.

No se observaron diferencias significativas entre varones y mujeres.

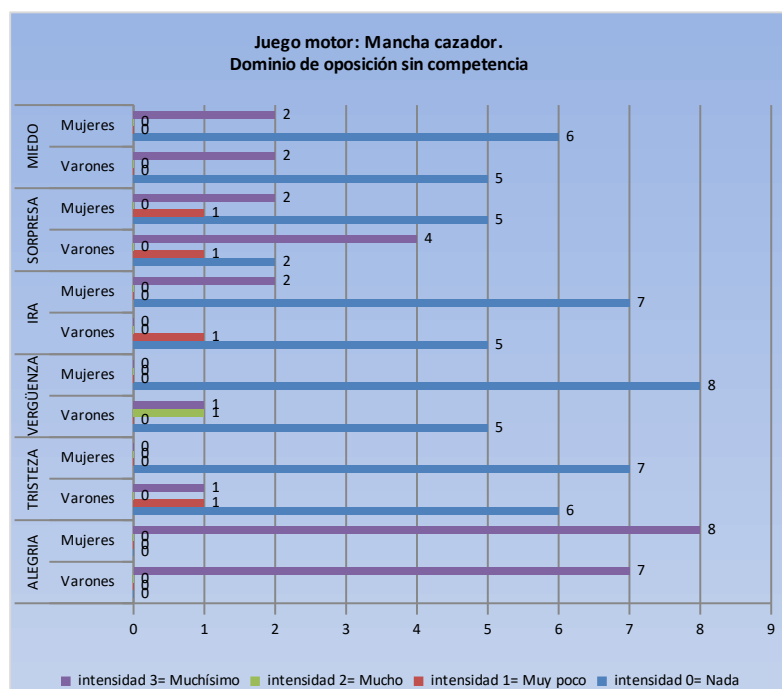


Figura 4. Dominio de oposición sin competencia.

Dominios de cooperación sin competencia:

En el Dominio de cooperación sin competencia la emoción que tiene la mayor cantidad de registros positivos es la alegría. La tristeza tiene la mayoría de los registros en el ítem 0 aunque se observan algunos registros en el ítem 3. La vergüenza muestra valores distribuidos en forma equitativa entre el ítem 1 y 3 aunque la mayor cantidad se encuentran en el ítem 0. La ira tiene sus registros distribuidos en los 4 ítems, siendo el más alto el valor 0 que indica “Nada”. Los demás ítems muestran registros similares. La sorpresa también presenta registros en los cuatro ítems siendo el que más acumula el ítem que representa “Muchísimo”, luego le sigue “Nada”, “Un poco” y finalmente “Mucho”. La emoción miedo suma registros en todos los ítems. El más alto es el ítem 0, luego sigue el ítem 3, finalmente los ítems 1 y 2 tienen los mismos valores.

No se observaron diferencias significativas entre varones y mujeres.

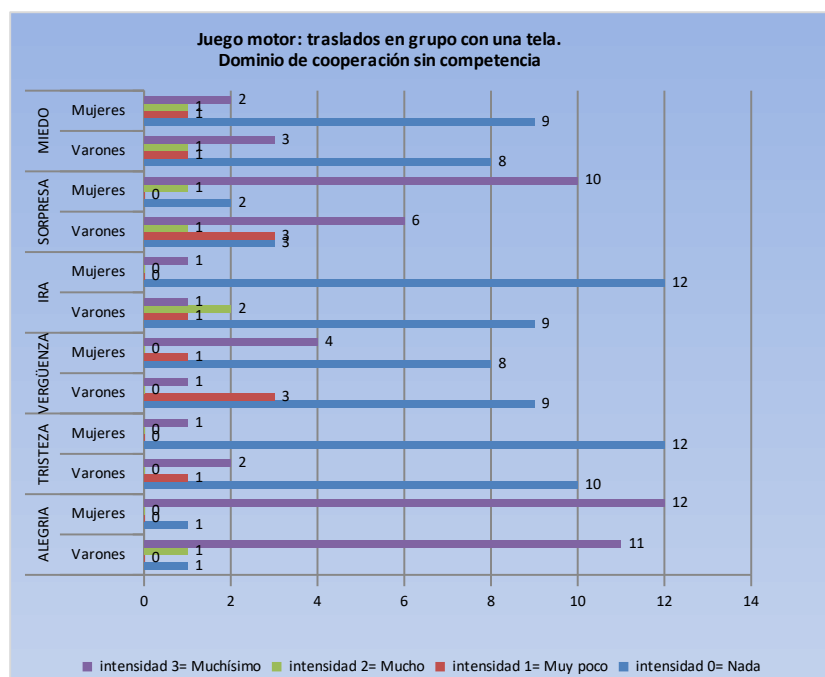


Figura 4. Dominio de cooperación sin competencia.

Resultados

En todos los juegos propuestos la alegría fue la emoción que obtuvo los registros más altos en el nivel 3 el cual representa "Muchísimo". Las emociones negativas tristeza, ira y vergüenza tuvieron los valores más altos en el nivel 0 el cual representa "Nada". En aquellos juegos en donde los niños/as manifestaron haber sentido miedo referían sentir temor cuando eran perseguidos por otros compañeros o temor a ser golpeados por algún elemento utilizado en la clase. Algunos alumnos manifestaron enojarse cuando eran atrapados en los juegos de persecución. El dominio de acción motriz que más vergüenza generó en los niños y niñas fue el juego psicomotor.

En algunos casos al ser indagados acerca de una emoción los niños hacían referencia a otras situaciones fuera del juego que les había provocado esa emoción. Fue necesario ubicarlos nuevamente en la situación del juego para registrar su respuesta.

La sorpresa tuvo valores más próximos a los extremos, si bien varios niños/as manifestaron no sorprenderse con el juego, otros manifestaron sorprenderse muchísimo.

El 100% de los infantes manifestaron muchísima alegría en el dominio de oposición sin competencia.

El dominio psicomotor y el dominio de cooperación fueron los que generaron valores de vergüenza más altos.

No se observaron ni registraron diferencias significativas entre las emociones de los niños y las niñas en los distintos dominios de acción motriz.

Conclusiones y recomendaciones

Al igual que en el estudio de Francisco Lagardera y Pere Lavega en su trabajo "Educación Física, conductas motrices y emociones" (2011), los juegos activaron en los cuatro dominios los valores más altos en las emociones positivas, y los más bajos en las emociones negativas. A diferencia de este estudio, el juego de oposición fue el que generó las emociones positivas más altas.

Los resultados de esta investigación coinciden con la afirmación de Francisco Lagardera y Pere Lavega (2011) la cual establece que la Educación Física puede ser generadora de vivencias basadas en las emociones positivas.

Los juegos motores brindan una excelente oportunidad para trabajar las competencias socioemocionales en las infancias ya que generan emociones positivas muy intensas.

En cuanto a las emociones negativas es muy importante que los niños y niñas puedan reconocerlas cuando juegan para identificarlas y aprender a controlarlas.

Conocer las emociones que generan los juegos motores en las infancias permitirá a los profesores de Educación Física potenciar el desarrollo de las competencias socioemocionales, disminuir aquellas propuestas que provocan emociones negativas y estimular las actividades y juegos que generan emociones positivas en los y las infantes.

Es necesario realizar más trabajos de investigación sobre las emociones que generan los distintos dominios de acción motriz en las edades que comprende el Nivel Inicial.

De cara a investigaciones futuras sería interesante conocer si estas tendencias emocionales se repiten en otros tipos de juegos de oposición, de cooperación, de oposición y cooperación y psicomotrices con y sin competición.

Referencias bibliográficas

Alonso Roque, J. y Yuste Lucas, J. *Hacia una educación física emocional a través del juego* (2014) *Educatio Siglo XXI* Vol. 32 N° 1

Alonso Roque, J., Lagardera Otero, F., Lavega Burgués, P. y Exesbeste Otegui, J. (2018). *Emorregulación y pedagogía de las conductas motrices*. Revista científica digital Acción motriz.

Bisquerra Alzina, R. (2000). *Inteligencia emocional y bienestar II. Universo de emociones: la elaboración de material didáctico*.

Bisquerra Alzina, R. (2003). *Educación emocional y competencias básicas para la vida*. Revista de Investigación Educativa.

Bisquerra Alzina, R. (2020). *Emociones: instrumentos de medición y evaluación*. España. Editorial Síntesis.

Bisquerra Alzina, R. (2011). *Educación Emocional. Propuestas para educadores y familias*. España. Editorial Desclée de Brouwer.

Bisquerra Alzina, R. y Pérez Escoda, N. (2007). *Las competencias emocionales*. Educación XXI. Vol. 10. España.

Chías, M. y Zurita, J. (2010). *Emocionarte con los niños. El arte de acompañar a los niños en su emoción*. 2° Edición. Editorial Desclée De Brouwer.

Domínguez, E. (2018) Inteligencia emocional e intensidad emocional en el juego motor. Consejería de Educación, Juventud y Deportes. Región de Murcia.

Duran, C. y Costes, A. (2016) Efectos de los juegos motores sobre la toma de conciencia emocional. Universidad de Lleida. España. Revista Internacional de medicina y ciencias de la actividad física y el deporte – vol. 18. Número 70.

Huizinga, J. (1972) Homo Ludens. Alianza Editorial.

Molina Díaz, R. (2016) El concepto de juego y su importancia dentro del ámbito educativo en escolares de 10 a 12 años. Revista digital EFDeportes.com. Año 21. Nº 221. Buenos Aires.

Muñoz Arroyave, V., Lavega Burgués, P., Costes, A., Damian, S. y Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. Universidad de Lleida. España.

Lagardera, F. y Lavega Burgués, P. (2011). Educación Física, conductas motrices y emociones. Universidad de Lleida.

Lavega, P. (2007) El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices. Revista Conexoes. Vol. 5 Nº 1.

Lavega, P., Filella, G., Agulló, M., 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, vol. 9, núm. 2. Universidad de Almería. España.

Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateu, M. y Ochoa, J. (2013) Juegos motores y emociones. Universidad de Lleida, Universidad de Barcelona.

Rodríguez Ruiz, J. (2010) Educación por el movimiento. Edeportes.com. Revista digital. Buenos Aires. Año 14. Nº 141.

Sáez de Ocáriz Granja, U., Lavega, P., Lagardera, F., Costes, A., Serna Bardavío, J. (2014) Educatio Siglo XXI Vol. 32 Nº 2.

Vásquez Castañeda, R. (2019). Juego en la primera infancia. Universidad Nacional de Tumbes. Perú.

Zamorano García, M., Gil Madrona, P., Prieto Ayuso, A. y Zamorano García, D. (2016). Emociones generadas por distintos tipos de juegos en clase de Educación Física. Universidad de Castilla- La Mancha.