

# 55

Fecha de presentación: diciembre, 2021

Fecha de aceptación: enero, 2022

Fecha de publicación: marzo, 2022

## APUNTES TEÓRICOS

SOBRE EL JUEGO Y EL JUEGO PREDEPORTIVO DESDE EL CONTEXTO MEXICANO

### THEORETICAL NOTES ON THE GAME AND THE PRE-SPORTS GAME FROM THE MEXICAN CONTEXT

Enrique Rafael Farfán Heredia<sup>1</sup>

E-mail: [efarfan@pampano.unacar.mx](mailto:efarfan@pampano.unacar.mx)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2187-8974>

José Jesús Matos Ceballos<sup>1</sup>

E-mail: [jmatos@pampano.unacar.mx](mailto:jmatos@pampano.unacar.mx)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5891-2411>

Oscar Enrique Mato Medina<sup>1</sup>

E-mail: [omato@pampano.unacar.mx](mailto:omato@pampano.unacar.mx)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8159-1337>

Juan Prieto Noa<sup>1</sup>

E-mail: [jprieto@pampano.unacar.mx](mailto:jprieto@pampano.unacar.mx)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8159-133>

Marisol Toledo Sánchez<sup>1</sup>

E-mail: [mtoledo@pampano.unacar.mx](mailto:mtoledo@pampano.unacar.mx)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2784-3182>

<sup>1</sup>Universidad Autónoma del Carmen. México.

#### Cita sugerida (APA, séptima edición)

Farfán Heredia, E. R., Matos Ceballos, J. J., Mato Medina, O. E., Prieto Noa, J., & Toledo Sánchez, M. (2022). Apuntes teóricos sobre el juego y el juego predeportivo desde el contexto mexicano. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 469-475.

#### RESUMEN

La importancia social del juego se debe a su función de entrenamiento del hombre en las fases tempranas de su desarrollo y en su papel colectivizador. De igual manera comprendía este concepto como la más pura expresión de la experiencia motora. El tipo de juego se halla determinado, en una parte, por la necesidad del niño y, en otra, por el grado de su desarrollo orgánico. El juego es un instinto que eleva a todos los animales jóvenes a hacer todos los ejercicios necesarios para su desarrollo muscular y psíquico. Claramente todo lo que podemos conocer de la personalidad del niño, por tal motivo que por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasmas, sus deseos, las experiencias que vive. Comenta que el juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas. El siguiente artículo hace referencias de cómo estos aspectos son tenidos en cuenta en el contexto mexicano para su desarrollo.

**Palabras clave:** Juego, juego predeportivo, formación.

#### ABSTRACT

The social importance of the game is due to its function of training man in the early stages of his development and in his collectivizing role. In the same way he understood this concept as the purest expression of motor experience. The type of play is determined, in one part, by the child's need and, on the other, by the degree of his organic development. Play is an instinct that elevates all young animals to do all the exercises necessary for their muscular and psychic development. Clearly everything we can know about the personality of the child, for this reason that through play the child expresses in a symbolic way his ghosts, his desires, the experiences he lives. He comments that play is a fundamental activity that is based on man's need for movement, on his interests and moods and that manifests itself spontaneously in the search for internal satisfactions. The following article makes references to how these aspects are taken into account in the Mexican context for their development.

## INTRODUCCIÓN

Los niños cada día juegan menos o mejor dicho, el repertorio de juegos que utilizan es cada vez más pobre, si nos referimos al juego motriz. Existe evidencias que señalan de extinción de los juegos argumentando, entre otras causas, la acelerada revolución tecnológica y la vida en las grandes ciudades. Por lo tanto, deberíamos plantearnos de alguna forma la posibilidad de contribuir a paliar en la medida de nuestras posibilidades este problema, ya que, estando en la sociedad del ocio, nuestros alumnos sean han convertido en elementos pasivos del tiempo libre, cayendo en la ociosidad de tal forma que están dominados por el ocio y no al revés. ¿Es que han perdido la capacidad de jugar? Bajo nuestro punto de vista la escuela debe tomar partido de una forma activa en cuanto a lo que puede ser la utilización lúdica del tiempo libre, enseñar a jugar, y en definitiva el trabajo del juego como fin. El Área de Educación Física ocupa un lugar privilegiado a la hora de emprender estas acciones y los juegos populares un medio extraordinariamente interesante (Rebollo, 2002).

Hay una cuestión evidente de las lecciones de cultura física desinteresadas de los escolares en el marco del proceso educativo. En la actualidad, prácticamente no existe literatura metodológica que pueda ayudar a resolver este problema. La principal barrera para el desarrollo de este tema es la creencia de los especialistas de que es posible interesar a los niños en las lecciones de educación física solo con la ayuda de condiciones y equipos especiales que la gran mayoría de las escuelas del país no poseen. Para resolver este problema, se puede aumentar el número de lecciones de educación física (Read & Davis, 1990; Olivera, 2001; y Ermenova, et al., 2021).

El juego es una actividad en la que se reconstruyen, sin fines utilitarios directos, las relaciones sociales. Es una variedad de prácticas sociales consistentes en reproducir en acción, en parte o en totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.

La importancia social del juego se debe a su función de entrenamiento del hombre en las fases tempranas de su desarrollo y en su papel colectivizador. De igual manera este concepto como la más pura expresión de la experiencia motora. El tipo de juego se halla determinado, en una parte, por la necesidad del niño y, en otra, por el grado de su desarrollo orgánico. El juego es un instinto que eleva a todos los animales jóvenes a hacer todos los ejercicios necesarios para su desarrollo muscular y psíquico.

En este sentido, todo lo que podemos conocer de la personalidad del niño, por tal motivo él dice que por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus

fantasmas, sus deseos, las experiencias que vive. El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados anímicos y que se manifiesta de una manera espontánea en la búsqueda de satisfacciones internas (Scaglia, et al., 2021).

Se recogen aquí las definiciones expuestas por Torres Guerrero (2004). Para Huizinga (1938), es la *“acción libre, que se ejecuta y siente como situada fuera de la vida corriente, que puede absorber completamente al jugador sin que obtenga provecho de ella; esta acción se ejecuta dentro de un espacio y tiempo determinados, y se desarrolla según un orden y reglas en las que reina una propensión a rodearse de misterio y a disfrazarse, a fin de separarse del mundo habitual”*.

Miranda & Oleguer (1996), lo definen como *“acto libre, ejecutado con tensión, de gran valor social, que permita descargar energía física y psíquica, expresar el inconsciente y afirmar la personalidad, que constituye una realidad aparte y un fin en sí mismo, y que implica un compromiso”*.

Se dice que el medio, en general, es responsable de la conformación del carácter del individuo, aunada a la carga genética que trae consigo. Se hereda genéticamente el potencial e impulso para jugar, más no el juego en sí; se hereda la posibilidad de movimiento como factor básico del juego. El juego es cultural en esencia, con una base biológica, psicológica y motora.

Omeñaca & Ruiz (1999), tomando como base 24 estudios que, centrándose en la actividad lúdica, han tratado de delimitar los elementos más significativos del concepto de juego, pudiendo señalar como más relevantes ocho de estos elementos:

- El juego es fuente de alegría, de júbilo, de placer.
- El juego constituye un fin en sí mismo.
- El juego es espontáneo y voluntario, libremente elegido.
- El juego propicia el aprendizaje.
- El juego es una forma de expresión.
- El juego implica participación activa.
- El juego posee puntos de encuentro con las “conductas serias”.
- El juego constituye un “mundo aparte”.

Para concluir, nos atrevemos a incluir unas premisas para intentar dar una solución a la pregunta de ¿por qué el ser

humano juega? y ¿por qué le gusta jugar? No es tarea fácil, ya lo hemos visto durante todo este capítulo, lo que sí parece cierto es que el ser humano ha caminado siempre de la mano del juego, en todas las épocas y condiciones el ser humano ha jugado.

## DESARROLLO

Sin entrar en un detallado estudio de las principales teorías que han tratado de explicar el juego en los niños y los adultos, si sería interesante que, de forma esquemática, nos acerquemos a las diversas “explicaciones”, que han tratado de fundamentar y justificar el juego.

La mayor parte de las teorías expuestas, han pretendido dar respuesta a una o ambas de estas cuestiones:

- ¿Por qué juegan los niños y los adultos?
- ¿Para qué juegan los niños y los adultos?

Probablemente en la resolución de estas cuestiones estaría la verdadera identidad del juego, a pesar de ello, debemos plantearnos que el juego tiene valor en sí mismo desde su simple presencia en la conformación del ser humano.

Las teorías que vamos a tratar, van a estar agrupadas en cuatro grandes bloques de pensamiento, que van a tamizar las explicaciones y presupuestos aportados en la justificación de una actividad tan vieja como el ser humano: el Juego.

Las teorías agrupadas en torno a este núcleo, van a compartir un mismo planteamiento del juego desde una perspectiva mecanicista del mismo; en este sentido van a encontrar en las actividades lúdicas un claro componente del aspecto biológico del individuo. Narganes (1993). Su planteamiento no realiza especial diferenciación entre el juego del hombre y los juegos de los animales; las principales teorías representantes de este bloque van a ser la:

- Teoría del juego como recreo.
- Teoría del excedente de energía.
- Teoría de la recapitulación.
- Teoría del Pre-ejercicio.

Claramente influenciadas por Freud y su teoría del Psicoanálisis, contemplan al juego como una actividad fundamentalmente de placer (Heros), enfrentada a Thanatos (muerte y destrucción), con un fin primordial de satisfacción de la “Libido”. Sus planteamientos se centran en el análisis del juego simbólico, por lo que no son muy generalizables al resto de juegos, realizando un planteamiento del juego

como una forma de ampliar el conocimiento en el niño (Narganes, 1993).

Las teorías más representativas de esta tendencia, van a ser:

- Teoría del juego como catarsis.
- Teoría funcional y psicoanalista del juego.

Nacidas al amparo de la corriente estructuralista iniciada en Europa a partir de los primeros años del siglo XX, esta línea de pensamiento va a concebir sus objetos de estudio como estructuras formadas por elementos solidarios entre sí, o cuyas partes son funciones unas de otras, sin que se produzca una independencia relativa entre ellas (Narganes, 1993). Las teorías que sobre el juego nacen al amparo de la corriente van a ser:

- Teoría de la derivación por ficción.
- Teoría de la dinámica infantil.
- Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento.

Desarrolladas principalmente en Norteamérica, toman como referencia las teorías psicológicas conductuales, que centradas exclusivamente en lo objetivable y medible, entienden el aprendizaje humano como un proceso de estímulo-respuesta, donde el número de estímulos aportados, determinarán las posibilidades del individuo para dar respuesta de mayor riqueza. Como punto de partida, podemos seguir la definición que Josef Lee nos ofrece sobre el juego: *“Actividad instintiva, orientada hacia un ideal. En el niño es creación, en el adulto es recreación”*. (Narganes, 1993, p. 23)

Las teorías enmarcadas en esta corriente van a ser:

- Teoría de la exploración y reglas de juego.
- Teoría de la exploración de conducta.
- Teoría etológica.
- Teoría de la competencia en el juego y movilización de energía.
- Teoría del nivel óptimo de movimiento.
- Teoría del aumento y reducción de la capacidad sensorial.

Son muchos los estudiosos que, desde campos como la antropología, la psicología o el mundo de la educación, han optado por buscar los rasgos distintivos de la

actividad lúdica como paso previo a su explicación y a la exploración de sus posibilidades.

Algunos de estos rasgos se han mantenido como notas identificativas del juego a lo largo de los años. Así, Decroly & Monchamp (1986), destacan en la actividad lúdica el placer y la alegría que les son inherentes y el hecho de no implicar un fin consciente al margen de la propia acción del juego. Por su parte, resalta también algunos de estos elementos distintivos: la alegría, la espontaneidad, el esparcimiento o la oscilación (movimiento de vaivén).

Así, considera que el juego constituye una actividad libre, produce satisfacción y alegría, representa una actuación llena de sentido, transcurre dentro de sí mismo, está lleno de armonía y, finalmente, crea orden llevando el “mundo imperfecto” a una perfección provisional.

Tomando como referencia a Johnson (1981), podemos distinguir tres tipos de juegos.

#### **A. Juegos con estructura de meta individualizada.**

Los objetivos de la actividad lúdica para cada persona no están relacionados con los del resto, de tal modo que no se fomenta la interacción de ningún tipo. No existe, en consecuencia, relación directa entre el éxito o el fracaso conseguido por las distintas personas dentro del juego.

#### **B. Juegos con estructura de meta de competición.**

Existe una relación tal entre los objetivos individuales que uno sólo puede alcanzarlos a costa de los otros dentro del mismo grupo. Se dota así a la actividad lúdica de una relación inversa en el balance éxito/fracaso: los éxitos individuales en la consecución del objetivo del juego van unidos al fracaso del resto de los participantes.

#### **C. Juegos con estructura de meta de cooperación.**

Los objetivos que el juego marca para cada persona van unidos a los de los demás, de modo que cada uno alcanza su meta solo si el resto de los participantes alcanzan la suya. La estructura del juego determina la actuación de cada persona, por lo que será más fácil fomentar actitudes cooperativas con los juegos de cooperación.

Además de los rasgos propios del juego podemos decir que este tiene una gran importancia como potencial educativo ya que:

El juego es la principal actividad de las personas durante la infancia y un excelente entretenimiento durante toda la vida. Jugando nos desarrollamos física y emocionalmente, al mismo tiempo que mantenemos nuestra inteligencia y reflejos despiertos. Pero, por encima de todo, jugando nos divertimos y disfrutamos en compañía de nuestros allegados, tanto familiares como amigos.

Es por esto que el juego como recurso educativo propicia el aprendizaje, está presente de un modo muy especial en los aprendizajes que realizan los niños durante los primeros años de vida. Pero su potencialidad como fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de toda ella. Es de mencionar que aspectos como el desarrollo cognitivo y motriz o la adquisición de habilidades comunicativas o sociales tienen en el juego un importante campo para la exploración y el crecimiento personal. El tiempo que dedicamos a jugar se convierte así en un tiempo para encontrarnos a gusto con las personas que nos rodean, aprovechando el máximo las posibilidades que nos ofrece la dinámica del jugar por jugar (Allue, 1998).

La construcción de aprendizajes en el juego se procede a través de la actividad del alumno. Los alumnos se muestran, pues, activos en el juego de diferentes formas. Estableciendo relaciones con capacidades ya adquiridas y tratando de adaptarlas a las coordenadas espacio-temporales que surgen de la actividad lúdicas; explorando esquemas motrices nuevos que den respuesta a las diferentes situaciones-problemas derivadas del juego; informando a sus compañeros o al profesor o recibiendo información de éstos sobre cómo actuar ante las exigencias motrices y/o estratégicas del juego; enfrentándose a una situación de conflicto con sus compañeros, escuchando la opinión de éstos, expresando la suya y buscando soluciones en conexión con la forma en que se han resuelto conflictos anteriores y reorganizando, como consecuencia, su sistema de valores, etc.

Todas estas formas de actuación convierten al alumno en centro de su propio aprendizaje. Dentro de un proceso de aprendizaje, el juego debe permitir el desarrollo de una serie de capacidades para que cumpla con la función que le queremos asignar.

Paredes Ortiz (2002), realiza un resumen de las características evolutivas del juego en función de la edad de los niños y niñas. Estas líneas evolutivas nos servirán para conocer el proceso de aplicación progresivo de las actividades de juego, basadas en las características de los juegos y en función de las etapas de desarrollo y las variaciones de la conducta.

Además, son necesarios unos contenidos para adaptar los juegos de habilidades, predeportivos y deportivos en los distintos períodos en función de sus objetivos metodológicos. Para Gayoso (1983); los clasifican de la forma que sigue:

- » SENSORIALES:
  - Conexión con el mundo exterior.
  - Agudizan los sentidos.

- Adquisición de velocidad de observación.
- Desarrollo de la memoria visual y auditiva.
- Relajan por su escasa actividad física.
- » Motrices:
  - De locomoción.
  - Estimulan por su dinamicidad.
  - Tonifican órganos vitales: corazón.
  - De equilibrio.
  - Coordinación estática y dinámica.
  - Estabilizan el cuerpo en distintas posiciones.
  - De saltos y lanzamientos.
  - Coordinación espacial.
  - Coordinación espacio-temporal.
  - Dominio del gesto de lanzar.
  - Coordinación general.
- Automatización de gestos como respuesta a un estímulo.
- Dominio de las relaciones.
- » Espaciales:
  - De velocidad.
  - Relaciones espacio-temporales.
  - Respuesta máxima a un estímulo.
- » Gestuales y deportivos:
  - Aprendizaje y manejos de objetos e instrumentos.
  - Adquisición de gestos básicos deportivos.
  - Iniciación a las reglas de los distintos deportes.
  - De desarrollo:
    - Orgánico:
      - Desarrollo de la resistencia orgánica.
      - Desarrollo y adaptación.

Se puede definir el juego simple como una actividad motriz lúdica de corta duración, con reglas simples, y que

moviliza las capacidades del practicante sin grandes exigencias físicas ni complejidades técnicas.

El deporte es un objeto de profunda actualidad, que como fenómeno de masas se ha transformado en una de las características distintivas del siglo XX, definido por Francois Mauriac, como *“el siglo del deporte”*. Como producción de la cultura ha adquirido una gran presencia en todo el mundo, acompañando al proceso de globalización. Como suele ocurrir en muchas estructuras, la parte influye considerablemente sobre el todo y en cierta medida, es el deporte uno de los condicionantes de multitud de formas culturales contemporáneas (Torres, 2004).

En la voz *“deporte”*, como en tantas otras, hallamos algunas paradojas semánticas. A través de su evolución histórica se matiza y pluraliza, concretando y diluyendo a la vez, el contenido de las primeras adquisiciones semánticas. *“Deporte”* conceptúa desde referentes asépticos en puro sentido lúdico hasta espectáculos que han perdido su carácter esencial para convertirse en una manifestación abierta y descaradamente profesionalizada. Asimismo, su significado acoge desde formas comportamentales que precisan de una actividad física (trabajo muscular), extraordinariamente intensa hasta otras que implican un riguroso sedentarismo.

Queda, pues, claro que otras acepciones vigentes de la acción deportiva, fuera de una situación netamente lúdica, deben ser evaluadas considerando sus secuencias motrices dentro de las pautas generales de conducta moduladas por la dimensión económica y social de la profesionalidad. Sólo así se comprenden los aspectos generales de la patología del deporte.

Durang (1976), consideraba que *“la distinción entre juego y deporte radica en la codificación concreta que caracteriza al deporte”* (p. 12). Alude a que Thomas Arnold modificó los antiguos juegos populares y les aplicó reglas estrictas. De esta forma nacieron el rugby, el fútbol, el críquet, el tenis...

*“El inconveniente de los antiguos juegos era que se prestaban solamente a confrontaciones regionales; en algunas comarcas se lanzaba un madero, en otras una piedra, en la de más allá una rueda. La imposición de reglamentos permitió una confrontación en condiciones semejantes de peso, dimensiones, superficie del lugar de lanzamiento y formas de hacerlo. Se puede decir, en suma, que el deporte ha añadido al espíritu del juego una preocupación rigurosa y racionalista. Por ello, indudablemente, puede pretender satisfacer el gusto por lo absoluto, cosa que no puede proporcionar los juegos. Sin embargo, a medida que el deporte pierde su carácter de gratuidad en los medios profesionales, el deporte se aleja del espíritu del*

*juego. Hoy en día incluso en los medios no profesionales, muchos deportistas están cegados por el resultado que se debe lograr, el partido que hay que ganar o la marca que es preciso igualar o abatir. El placer de jugar desaparece ante la preocupación por la eficacia. Seguramente el deporte de competición de nuestra era tecnológica, está ligado a la evolución y cubre la presión del utilitarismo invasor".* (Durang, 1976, p. 10)

De forma más explícita se exponen las definiciones de Cagigal (1981); y Parlebas (1988), como las más representativas de las tendencias actuales, de lo que se entiende por deporte.

Parlebas (1988), define el deporte como *“Conjunto de situaciones motrices codificadas en forma de competición y con un carácter institucional”*.

Cagigal (1981), lo define como *“Diversión liberal, espontánea, desinteresada, expresión del espíritu y del cuerpo, generalmente en forma de lucha, por medio de ejercicios físicos más o menos sometidos a reglas”. En esta definición aparecen los conceptos de ejercicio físico, lucha y reglas como características del deporte.*

Entre el Juego y el Deporte, como puente, nos encontramos el predeporte, como una duración más allá del juego simple pero muy lejos del deporte; con unas reglas algo complicadas, pero no tan draconianas como las del deporte y que exige la movilización de unas capacidades hechas a medida para el prepuber.

En el predeporte debemos distinguir dos tipos, los de carácter genérico y los específicos. Es un predeporte de carácter genérico aquel que plantea la adquisición y desarrollo de destrezas que son utilizables en varios deportes, como, por ejemplo, aquellos que se fundamentan en la recepción y lanzamiento de pelota sin tener en cuenta canastas o porterías. Es de carácter específico aquel que plantea la adquisición y dominio de una actividad específica en un determinado deporte, como, por ejemplo, el “voleytenis” con red baja en que dos equipos tratan de vencerse sin poder utilizar el remate. Uno y otro deben ser utilizados en un buen programa de Educación Física. El de carácter genérico es más propio del 3er y 4º curso de Educación Primaria, mientras que los específicos encajan con más eficacia a partir de 5º curso.

## CONCLUSIONES

El mundo deportivo es hoy un lugar de confluencia de muchos factores sociales. Así, no solamente lo podemos practicar sino también contemplar como un espectáculo estético y festivo; es un ámbito laboral cada vez más potente desde la enseñanza hasta la práctica profesional; es un lugar de experiencias personales profundas, pero

también es un vasto campo de investigación; a su vez es un sector económico en expansión permanente, desde la fabricación de materiales hasta su distribución y consumo; también es un ámbito de prestación de servicios múltiples.

Los juegos predeportivos, son la base del desarrollo atlético de los niños, cualquiera sea la modalidad deportiva. Estos juegos, llevan consigo una gran cantidad de tareas motrices, proporcionando al niño una riqueza fundamental en este ámbito, siendo aplicables a cualquier deporte que el niño practique de mayor, ya sea uno individual, colectivo o de adversario.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Allue, J. M. (1998). *El gran libro de los juegos*. Parramón.
- Cagigal, J. M. (1981). ¡Oh Deporte! Anatomía de un gigante. Editorial Miñón.
- Decroly, O., & Monchamp, E. (1986). *El juego educativo. Iniciación a la actividad motriz e intelectual*. Morata.
- Durang, G. (1976). *El adolescente y los deportes*. Planeta.
- Ermenova, B., Ibragimova, T., Sovetkhanuly, D., Duketayev, B., & Bekbossynov, D. (2021). A Efecto educativo y de mejora de la salud de la actividad física del juego. *Retos*, *39*, 737-742.
- Gayoso, F. (1983). *Fundamentos de la táctica deportiva*. Gymnos.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Alianza.
- Johnson, D. W. (1981). Effetsot cooperative, competitive and individualistic goal structures on adsiereement: ametaanalysis. *Psychological Bullutin*, *89*, 47-62.
- Miranda, J., & Camerino, O. (1996). *La recreación y la animación deportiva*. Amaru.
- Narganes, J. C. (1993). *Juego y desarrollo curricular en Educación Física*. Wanceulen
- Olivera Betrán, J. (2001). De los juegos colectivos a los deportes de equipo. *Apunts. Educación Física y Deportes*, *64*, 3-4.
- Omeñaca Cilla, R., & Ruiz Omeñaca, J. V. (1999). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Paidotribo.
- Paredes Ortiz, J. (2002). *El Deporte como Juego, un Análisis Cultural*. (Tesis Doctoral). Universidad de Alicante.
- Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Unisport.

- Read, B., & Davis Davis, J. (1990). Enseñanza de los juegos deportivos: cambio de enfoque. *Apunts. Educación Física y Deportes*, *22*, 51-56.
- Rebollo González, J. A. (2002). Juegos populares: una propuesta para la escuela. *Retos*, *3*, 31-36.
- Scaglia, A., Costa, V., Bosco Júnior, J., Misuta, M., & Machado, J. C. (2021). Posibilidades y potencialidades técnico-tácticas en diferentes juegos de pelota tradicionales que se juegan con los pies. *Retos*, *39*, 312-317.
- Torres Guerrero, J. (2004). Un nuevo marco didáctico para el deporte educativo en la sociedad postmoderna. (Ponencia). *III Congreso Nacional de deporte en edad escolar. Dos Hermanas*. Sevilla, España.