



Revista

WANCEULEN E.F. DIGITAL

Número 3 - Mayo 2007

**LOS JUEGOS POPULARES Y DE CALLE COMO MEDIOS
PARA LA ELIMINACIÓN DE LA VIOLENCIA
EN EL DEPORTE**

Carmen M. Álvarez Diz

Licenciada en Filosofía y Ciencias de la Educación

Diplomada en Educación Física

Sofía Rodríguez Gómez

Diplomada en Educación Física

INTRODUCCIÓN

“Deportes y juegos son así mismo creaciones humanas, pero una vez creados y consolidados en la sociedad siguen una evolución y poseen una determinada dinámica cuya trayectoria no resulta fácilmente modificable. Se trata de entidades que responden a procesos complejos, no arbitrarios ni tampoco planificados, pero que tienen sentido por sí mismos, respecto a los cuales cada persona, sea o no sea jugador o practicante, poco puede hacer sino acatar y respetar sus reglas si desea participar activamente en el juego.”
Lagardera y Lavega (2003)

Distingamos entre juego popular y juego de calle, siendo el primero aquel juego que está muy arraigado en una determinada zona y los habitantes del lugar lo practican habitualmente y lo han incorporado a su cotidianeidad con todas sus características, creencias y estilos de vida locales (Lavega, 2000) y el segundo, cumple la función de desempeñar un papel importante para los alumnos y alumnas en el horario extraescolar, más concretamente en aquél que los educadores denominamos Tercer Tiempo Pedagógico, ya que tiene lugar en un entorno de relación social entre iguales, sin la presencia del adulto, y donde se pueden poner a prueba actitudes, roles y actividades nuevas (Bernal, 2003).

Según el Decreto 105/1992 (Junta de Andalucía, 1992):

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora y por consiguiente facilita el acercamiento natural a la práctica normalizada del ejercicio físico.

La actividad lúdica se ajusta a los intereses de los alumnos y evoluciona en función de ellos. La atención a las diferentes edades, justifica la concepción flexible y progresiva de estas actividades en función del desarrollo psíquico y los niveles de adaptación social del alumno.

Según esta concepción, el juego debe revestir diversas modalidades según la complejidad de las normas que lo regulan, el grado de implicación que exija a los participantes y las capacidades que pretende desarrollar.

En el juego intervienen componentes fundamentales de dominio y organización espacio-temporal, y por consiguiente, su práctica en los primeros tramos de la etapa, contribuye a la adquisición de conceptos y estrategias relacionadas con esas dos nociones básicas.

La actividad lúdica debe entenderse no sólo como un núcleo de contenidos ó aspectos de la realidad que el alumno debe aprender, sino también como una estrategia metodológica que afecta al resto de los contenidos y les confiere un tratamiento determinado.

Es, en efecto, una determinada forma de conocer hechos y situaciones del entorno social y cultural. Existe en el juego una respuesta a diferentes situaciones vivenciales del alumno y, a través de las mismas, se integran el espacio escolar, la calle, el barrio y diferentes manifestaciones populares. Su práctica habitual debe desarrollar en el alumno actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia.

Debe entenderse la práctica lúdica vinculada a la cultura circundante que, en el caso de la Comunidad Andaluza, aporta multitud de tradiciones y manifestaciones propias de indudable riqueza. Conviene por tanto tener en cuenta la importancia de que los alumnos y alumnas conozcan y practiquen juegos populares, como vínculo y parte del patrimonio cultural de nuestra Comunidad.

Desde otra perspectiva, las actividades lúdicas no tienen que derivar necesariamente en aprendizajes deportivos, sino que tienen sentido en sí, y favorecen la exploración corporal, las relaciones con los demás y el disfrute creativo del ocio.

Debe valorarse la participación individual y en equipo, la práctica del juego en sí y no en función del éxito o el fracaso y la erradicación de las situaciones de agresividad, violencia y desprecio hacia los demás. Es necesario también, propiciar la aceptación de las limitaciones propias y ajenas, la integración en el papel que le corresponde y el respeto de las normas y reglas establecidas.

Además, con los juegos, en este caso populares, pretendemos que el escolar desarrolle valores positivos, para ello siempre vamos a tener en cuenta todos los temas transversales citados en la Orden de 19 de diciembre de 1995 (Junta de Andalucía, 1995) sobre la Educación en Valores.

Todos los educadores de la actividad física, somos los encargados de conseguir que no se pierdan estos juegos, cada vez menos jugado por los niños y niñas de nuestra sociedad actual.



Figura 1. Niños y niñas jugando en el patio del recreo al Corro de la Patata y al Pañuelito.

1. LOS JUEGOS POPULARES

1.1. EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS. CONVERSIÓN DE LOS JUEGOS POPULARES EN DEPORTE

*“Los juegos de pelota de goma son patrimonio cultural de exclusivo origen indoamericano; la totalidad de las plantas que producen caucho, goma natural, goma elástica o goma de mascar pertenecen a la flora americana.”
(Magrassi, 1982; citado en Pavía, 2001).*

Lozano (2005) señala que los juegos populares son aquellos juegos de carácter tradicional que se encuentran exclusivamente reglamentados, donde las reglas, tienen un carácter contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto, variable y flexible. Los terrenos de juego no están delimitados, son en función del lugar donde se practiquen. De su evolución surgen los deportes tradicionales, siendo debidamente reglamentados y de mayor popularidad y práctica.

Una actividad individual y espontánea, como es lanzar piedras a un tronco intentando hacer puntería, por su simplicidad y su carácter abierto podemos justificar que no se trata de un juego, ya que no tiene reglas, aunque sí es una actividad lúdica (sin reglas compartidas) considerando que dispone de algunos de sus componentes cualitativos (placer, voluntariedad en las acciones o incertidumbre). Siguiendo a Lavega (2001), esta práctica puede considerarse juego en tanto en cuanto se convierte en una actividad reglada; los participantes pactan las condiciones en las cuales van a participar, es decir, se definen los componentes cuantitativos del juego (distancia de lanzamiento, forma de ganar la partida). Es una actividad lúdica ya que activa componentes cualitativos tales como la voluntariedad, placer, creatividad para improvisar acciones, incertidumbre en el resultado y pacto de las reglas por los propios protagonistas.



Figura 2. Juego popular los zancos practicado por dos generaciones distintas.

El juego que inicialmente se plantea como una diversión esporádica, lentamente va encontrando un número alto de aficionados del lugar de origen. Si el juego posibilita que los distintos sectores de la población participen y se convierte en un juego representativo del lugar, esta condición nos desvela que estamos ante un juego popular. La práctica de éste durante varios años en la misma localidad, siendo representativo de la zona y practicado por un gran colectivo hace que sea un juego popular y tradicional.

Cuando el juego tiene una organización federativa o institucional (patronato, agrupación cultural...) propia del sistema deportivo y dispone de un reglamento unificado para varias localidades, se trata de un deporte popular-tradicional. En España encontramos algunas modalidades de este tipo de deportes, por ejemplo el juego de pelota valenciana, el lanzamiento de barra leonesa o la lucha canaria.

Se trata de un deporte de masas cuando supera las fronteras geográficas inmediatas y se extiende a toda la geografía nacional o incluso internacional. Es probable que dicho deporte se regule por una federación deportiva internacional; incluso puede llegar a considerarse deporte olímpico.

Olivera (2001) señala que los juegos colectivos han sido prácticas lúdicas y festivas desarrolladas por los miembros de sociedades muy evolucionadas, ya que su puesta en escena es necesario conocer y dominar una serie de facetas que va desde la actuación y responsabilidad individual hasta el trabajo de equipo y la responsabilidad colectiva. A través del proceso de deportivización que se da en los países anglosajones a partir de la segunda mitad del siglo XVIII, los antiguos juegos colectivos se transforman en los nuevos deportes de equipo.

Así, muchos juegos colectivos de pelota han sido auténticos precedentes de los deportes de equipo actuales. En estas prácticas la pelota procedía del entorno, por lo que sus características y comportamiento variaban en función del material utilizado, desarrollándose actitudes corporales diversas en relación a la naturaleza del objeto.



Imagen 3. Niño de zona marginal jugando con un balón de fútbol. Fuente: I.A.D.

“De cuero, rellena con estopa, era la pelota que invitaba a los chinos. De paja, envuelta en tela, la que entretenía a los egipcios. Aire insuflado en la vejiga de una animal recién sacrificado convertía tan efímero instrumento en la diversión preferida de los jóvenes de la primitiva Europa” (Pavía, 2001).

El juego ha existido siempre, el deporte no (Olivera, 2001). Éste se nutre de las formas de juego primigenias llamadas populares o tradicionales, porque eran practicados masivamente por las distintas clases sociales desde muy antiguo. Definitivamente, los deportes de equipo son un símbolo presente del pasado lúdico y cultural.

1.2. LOS DISTINTOS NOMBRES DEL JUEGO POPULAR MANTENIENDO SU LÓGICA INTERNA

Existen diferentes denominaciones de un mismo juego popular. No obstante, no todas ellas aseguran una excelente pedagogía teniendo en cuenta el alto nivel de seducción de los mensajes violentos de los diferentes términos. A continuación prestaremos especial atención al juego del balón prisionero.

Siguiendo a Lavega (2003), en el “balón prisionero” o “cementerio”, “brilé”, “balón-tiro”, “el matar”, “matamoscas”, cada participante se enfrenta a las mismas exigencias que establecen las reglas del juego. Las reglas de este juego establecen los límites de la práctica dentro de los cuales se genera un orden o lógica interna. Todos los participantes al buscar la pelota van a poder lanzarla, esquivarla, despejarla o pasarla. Estas respuestas son acciones motrices del juego del balón prisionero, entendidas como el resultado visible que emerge del conjunto de relaciones internas que establece este juego como sistema. Así el orden o lógica interna del balón prisionero, exige a cualquier protagonista que se tenga que relacionar de un modo singular con los otros jugadores (colaborando u oponiéndose), con el espacio (ocupando y utilizando los distintos subespacios), con el material (manipulando la pelota de la forma permitida) y con el tiempo (respetando las secuencias temporales del juego, iniciando y finalizando la partida de un modo muy concreto).

A este conjunto de relaciones internas que demanda un juego y a sus consecuencias sobre la práctica se le denomina lógica interna. Cada juego dispone de una lógica interna específica que orienta a los protagonistas a resolver determinados problemas o adaptaciones.

Las distintas acepciones atribuidas al juego del balón prisionero, deben ser estudiadas cuidadosamente por el profesional de la Educación Física, evitando cualquier carga bélica relacionada con el mismo. Los subespacios en los que se divide la zona (campo de vivos y campo de muertos) deben adquirir denominaciones libres de significados violentos. Asimismo la eliminación de los participantes, admitida como regla del juego, debe sustituirse por la participación de todos/as los jugadores/as.

En Perú existe una variante de este juego, denominado “Matagentes”, en el cual, los participantes van eliminándose en cuanto son alcanzados por la pelota, de la forma que se ha acordado como permitida. El conocimiento de este juego no debe estar exento de crítica hacia la propia denominación, por su significación agresiva y hacia el hecho de no permitir la eliminación de ninguno de sus participantes a favor de generar una optimización de las conductas motrices deseadas.

1.3 EL CAMBIO DE VOCABULARIO DE UN JUEGO POPULAR. LAS CANICAS EN EL TIEMPO

*“Los juegos de la escuela se derivan hacia el hogar,
y aún allí encuentran una última derivación en los de ingenio, científicos y
recreativos”*

Osés Larrumbe (1915).

“Afianzar la concienciación de identidad andaluza, a través de la investigación, difusión y conocimiento de los valores históricos, culturales y lingüísticos del pueblo andaluz en toda su riqueza y variedad.” (Art. 12.3.2., Ley 6/1981, Estatuto de autonomía, Junta de Andalucía, 1981).

La práctica lúdica debe entenderse vinculada a la cultura circundante, que, en el caso de la Comunidad Andaluza, aporta multitud de tradiciones y manifestaciones propias de indudable riqueza. Conviene, por tanto, tener en cuenta la importancia de que los niños y niñas conozcan y practiquen juegos autóctonos y tradicionales, como vínculo y parte del patrimonio cultural de nuestra Comunidad.

Debe promoverse, con los juegos que realicemos en el entorno natural, el desarrollo de actitudes de respeto, valoración y protección del patrimonio natural y cultural de la localidad y comarca fomentando el contacto con el medio socio-natural donde se vive.

La forma de jugar a las canicas ha ido adquiriendo diferentes formas y acepciones a lo largo de los años. Se presenta, a continuación distintas definiciones en su forma de jugar y la aportación de términos, que, desde la óptica educativa, resultan estimulantes y enriquecedores.

LAS CANICAS O BOLAS

Material: Cada niño o niña con una bola o canica.

Desarrollo: Se hacen dos o tres hoyos en el suelo y nos alejamos de ellos unos metros. Cada uno tira su bola intentando colarla en el hoyo. La bola que llega más cerca del agujero es el primero que empieza.

El que empieza tiene que llevar un orden en los golpes que da su bola a las bolas de los contrarios:

- Primero, se cuela en el agujero
- Segundo, desde el hoyo intentamos darle a otra bola.

Los golpes a las bolas tienen una denominación específica:

- Media: Separación mínima de 4 dedos entre la bola que tira y la bola a la que pretendemos dar.
- Cuarta: Separación de una cuarta.
- Pie: Separación del largo de un pie.

Reglas:

- Antes de empezar la partida, todas las bolas deben ser coladas en el agujero. Al intentar meter la bola en el hoyo, si le damos a una de las bolas de los contrarios, es Bola, lo que implica que la partida se anula y

- se empieza otra nueva. Esto puede suceder tanto al principio de la partida como durante la misma.
- Los toques anteriores se dan por orden. Para eliminar al contrario después de los tres toques, hay que colar la bola en el agujero.
 - Los toques son acumulables. Si le damos a una bola los tres toques y estamos lejos del hoyo, podemos golpear otra bola y acumulamos los toques.
 - Si le damos un toque a la bola del contrario y no conseguimos la distancia mínima, el turno pasa y le toca al que está más cerca del hoyo; es decir, se acumulan las distancias mínimas.
 - Gana la bola que elimina a las demás.
 - Si jugamos “a la verdad”, el que gana se lleva las bolas de los otros jugadores. Jugar “a la mentira”, implica únicamente determinar unos ganadores y unos perdedores.
 - Las bolas se rallan para que no resbalen.

En el año 1915, se publica un libro recopilatorio de juegos populares (Osés Larrumbe. Juegos de Campo para niños. Barcelona: Colección Varia) destacando entre ellos, los trompos, el juego de los zancos, la cadena, el salto de la garrocha o las bolas. Una nota en las últimas páginas del libro resalta el carácter coeducativo que tendrán los juegos expuestos, *“que sirven indistintamente para niños y niñas”* y la posibilidad de realizar transferencias a diferentes momentos de ocio y recreación de los alumnos y alumnas, haciendo referencia concretamente al segundo tiempo pedagógico *“que pueden adaptarse a los recreos de patio”*.

Se reproduce, a continuación el juego de las bolas extraído de sus páginas.

En el juego de las bolas pueden tomar parte de 5 a 20 jugadores. En el primer caso, cada uno de los jugadores juega por su cuenta. En el segundo, se forman dos equipos de igual número de jugadores y compiten uno contra otro.

El juego de las bolas debe tener lugar en un campo liso de unos cincuenta metros de longitud por diez de anchura.

Cada uno de los jugadores debe tener dos bolas para jugar; el designado por la suerte para dar comienzo al juego tiene una tercera bola más que los otros, llamada cochinillo, por lo general de figura poliédrica, con doce caras (dodecaedro).

Otras veces se prescinde del sorteo y se designa para empezar la partida al jugador de brazo más potente. Este jugador lanza el cochinillo desde un punto determinado de antemano hasta cierta distancia y cuando aquél se ha detenido lanza su primera bola procurando colocarla todo lo más cerca posible del cochinillo.

En seguida se adelanta un jugador del equipo contrario y a su vez lanza una de las bolas procurando llegar más cerca del cochinillo que el anterior. Si no lo consigue, juega la segunda bola, siendo reemplazado primero por otro

jugador de su equipo, después por otro, luego por otro hasta que uno de los suyos haya colocado una bola más cerca del cochinillo.

Conseguido esto, vuelve la ventaja del lanzamiento a los jugadores del primer bando, los cuales han de esforzarse en reconquistar la ventaja de la posición, luchando así alternativamente los dos bandos hasta el completo agotamiento de las bolas.

Si la partida se ha convenido en 12 tantos, la victoria será del bando que tenga más próximas al cochinillo doce bolas.

Por otra parte Domínguez (2002) señala otra forma de jugar en el año 1.960.

Al salir del recreo con mi amigo Antonio Lluch con los bolsillos atascados de bolas, algunas no eran esféricas y estaban hechas de barro, le llamábamos “petates” y otros compañeros (...) dejábamos el queso o la leche en polvo por jugar una partida de bolas.

Antes de empezar a jugar, señala Domínguez (2002), debemos cavar en la tierra un pequeño hoyo de unos 8 cm. de diámetro por 3 de profundidad y distanciado a unos dos o tres pies de una pared o superficie vertical donde las canicas puedan rebotar. El primer jugador rebota una canica en dirección del hoyo, si la bola entra, allí se queda hasta que el próximo jugador trata de hacer lo mismo. Si lo logra, hay un empate. Si no lo logra, pierde esa canica. La idea era que la bola entrara en el agujero o el jugador perdía una bola.

Otra forma de bolita y hoyo consiste en lanzar bolas desde una distancia prudente en dirección del agujero en la tierra. Las bolas que no entran pierden y pasan a pertenecer al dueño de la bola que logra entrar.

Para empezar a jugar, la primera bola debe rebotar lo más lejos posible. El segundo jugador trata de acercarse a una distancia que media extendiendo los dedos pulgar y meñique (la cuarta). Si no lo logra, le toca la próximo jugador, quien lanza su bola en dirección de una de sus rivales. La bola a la que a la que logra aproximarse con su cuarta es la perdedora y pasa a su poder.

Este juego también requiere rebotar una canica en dirección de otra en el suelo con la diferencia de que el lanzador debe lograr que su bola choque con otra. Mientras no haya choque, las bolas continúan siendo rebotadas hasta que un lanzador logra que su bola choque con cualquiera de ellas. El afortunado recoge todas las canicas en la tierra, comenzando así un nuevo juego.

Chili y cuarta es una combinación de estas últimas dos formas. Si un lanzador logra que su bola choque con la de su adversario y se detenga a menos de una cuarta, el perdedor tiene que entregarle dos bolas: una por el chili y otra por la cuarta.

Para jugar al caldero se debe trazar un círculo en la tierra con una línea indicando el diámetro. En el centro se hace otro círculo más pequeño y a una distancia prudente de ellos una línea que será el punto de donde los jugadores lancen sus canicas tratando de acercarse al centro del caldero. La bola más cercana al centro es la mano y a su dueño le corresponde la oportunidad de sacar fuera del caldero (el

círculo grande) una o más de las bolas cercanas a la suya. Para ello empuja la canica con el dedo índice catapultado por el pulgar en dirección de la bola rival. El impacto de las dos bolas enviará la segunda fuera del caldero. Si no lo logra pierde el turno y le toca al segundo más cercano al centro y así sucesivamente.

El desarrollo del sentido espacial parte de la percepción intuitiva del entorno y de los objetos que hay en él. Con este juego vivenciamos y exploramos situaciones relacionadas con la posición, dirección, orientación y perspectiva de los elementos en el espacio.

Desarrollamos, a su vez, destrezas de medición (media, cuarta y pie), así como el establecimiento de nociones topológicas como dentro, fuera, cerca o lejos.

Le Boulch (2001) indica que a los 7 años (ciclo de aprendizajes fundamentales) se produce el acceso a la noción de ejes orientados a partir de la imagen del cuerpo. Mediante la representación mental, el niño, a partir de la verbalización del arriba-abajo, delante-detrás y la izquierda-derecha de su cuerpo, podrá prolongar estas nociones mediante la representación mental de los ejes correspondientes. A partir de los 8 años, el niño ya percibirá las velocidades y eventualmente podrá prever la posición de un móvil en el espacio y colocarse en las trayectorias.

Los resultados de la adquisición de estas competencias en la actividad cotidiana son evidentes y representan un factor importante de seguridad. Con las experiencias de aprendizaje en el medio, los niños y niñas percibirán la utilidad y necesidad de los conocimientos métricos en la vida diaria, convirtiéndolos pronto en conocimientos funcionales para ellos. Y siempre, con una actitud positiva hacia el conocimiento y práctica de los juegos populares y la búsqueda del acuerdo que encuentra su base en el respeto hacia los demás.

ANEXO: VOCABULARIO NUEVO EN EL TIEMPO

Bola: Antes de empezar la partida, todas las bolas deben ser coladas en el agujero. Al intentar meter la bola en el hoyo, si le damos a una de las bolas de los contrarios es bola, lo que implica que la partida se anula y se empieza otra nueva. Esto puede suceder tanto al principio de la partida como durante la misma.

Bolita y hoyo: Consiste en lanzar bolas desde una distancia prudente en dirección del agujero en la tierra. Las bolas que no entran pierden y pasan a pertenecer al dueño de la bola que logra entrar.

Caldero: Se traza un círculo en la tierra con una línea indicando el diámetro. En el centro se hace otro círculo más pequeño (el caldero) y a una distancia prudente de ellos una línea que será el punto de donde los jugadores lancen sus canicas tratando de acercarse al centro del círculo interior.

Chili y cuarta: Si un lanzador logra que su bola choque con la del adversario y se detenga a menos de una cuarta, el perdedor tiene que entregarle dos bolas.

Cochinillo: Bola, por lo general de figura poliédrica, con doce caras (dodecaedro). Se trata de una canica que tiene además el que da comienzo al juego.

Cuarta: Distancia que media extendiendo los dedos de las manos, pulgar y meñique.

Jugar a la mentira: Implica únicamente determinar unos ganadores y unos perdedores.

Jugar a la verdad: El que gana se lleva las bolas de los otros jugadores.

Mano: Bola más cercana al centro del caldero.

Media: Separación mínima de cuatro dedos entre la bola que tira y la bola a la que pretendemos dar.

Pie: Separación del largo de un pie.

2. REFLEXIONES FINALES

Los juegos populares aparecen como una herramienta idónea para el conocimiento del patrimonio cultural de nuestra Comunidad Autónoma y de la valoración de los juegos autóctonos de otros países. En este sentido, fomentamos el respeto hacia los alumnos/as inmigrantes dentro de la comunidad educativa.

En los tres tiempos pedagógicos por los que pasa el alumnado (primer tiempo, la escuela; segundo, el recreo; tercero, el tiempo libre y de ocio), existe un extremo cuidado en el tratamiento de los juegos y deportes hacia la eliminación de vocabulario y conductas de carácter violento y el fomento de un clima de autonomía que favorezca la cooperación. No obstante, se siguen sucediendo episodios de xenofobia o violencia en el mundo del deporte, como el sucedido en el partido de fútbol disputado entre el Atlético de Madrid y el Sevilla F.C. el 23 de marzo de 2006, en el que desde las gradas, el público lanzó objetos en protesta de una decisión arbitral.



Figura 4. Imagen recogida en www.marca.es

Y en esa necesidad de eliminar las conductas violentas tanto en el juego como en el deporte, es necesaria la participación de todos los profesionales en esta toma de

conciencia, y en una mayor implicación y eficacia en la ejecución de medidas preventivas, fomentando los valores positivos a través del juego. Es pues, nuestra responsabilidad introducir el análisis de valores a partir de la reflexión de los contenidos de los juegos y de las conductas y terminologías violentas que detectemos en ellos, convirtiéndolas en herramientas educativas desde el aprendizaje de su análisis crítico.

3. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y LEGISLATIVAS

- Alós, A., Carrillo, J.R., Lucena, A.B. , Rueda, F., Ruiz, F. (2005). Juegos Populares. *En C.A. Lozano, Educación Física y deporte escolar. Actas del VI Congreso Internacional (pp. 461-467)*. Madrid: Gymnos.
- Bernal, J.A. (2003). Juegos de calle. *Sevilla: Wanceulen*.
- Domínguez, J (2002). Recuerdos de mi niñez. *La Almena, Agosto*.
- Junta de Andalucía (1981). Ley Orgánica 6/1981 de 30 de diciembre, de Estatuto de autonomía para Andalucía. *Consejería de Gobernación de la Junta de Andalucía*.
- Junta de Andalucía (1992). Decreto 105/1992 de 9 de junio de 1992 por el que se establecen las Enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía.
- Junta de Andalucía (1995). Orden de 19 de diciembre de 1995 por la que se establece el desarrollo de la Educación en Valores en los centros docentes de Andalucía.
- Le Boulch (2001). El cuerpo en la escuela en el siglo XXI. *Zaragoza: Inde*.
- Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). Introducción a la Praxiología Motriz. *Barcelona: Paidotribo*.
- Lavega, P. (2003). El juego en la Educación Física. En busca de una Estrella Polar. *Tándem. Didáctica de la Educación Física, enero, 10, 7-20*.
- Lavega, P. (2000). Juegos y deportes populares-tradicionales. *Barcelona: Inde*.
- Lavega, P. (2001). Juegos y Deportes Populares. *Barcelona: Inde*.
- Olivera, J. (2001). *De los juegos deportivos a los deportes de equipo*. Apuntes. Educación Física y Deportes, 64, 5-6.
- Osés Larrumbe, J. (1915). Juegos de Campo. *Barcelona: Colección Varia*.
- Pavía, V. (2001, febrero 30). *Juegos populares en la mirada de maestros rurales de la Provincia de Río Negro, Patagonia, Argentina, 6*. Extraído el 30 marzo, 2006 de <http://www.efdeportes.com/efd30/>