

EN BUSCA DEL BUEN JUGADOR: ENTRE SABER JUGAR Y SABER EL JUEGO. UNA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA SU CONSTITUCIÓN

SEARCHING FOR THE GOOD PLAYER: BETWEEN THE HOW TO PLAY AND THE KNOWLEDGE
OF THE GAME. AN INTERVENTION PROPOSAL FOR ITS CONSTITUTION

Valeria **Emiliozzi**¹². ► Instituto Superior de Formación Docente N° 47. Olavarria. Argentina.
Cecilia María **Renati**. ► Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
Nicolás **Viñes**. ► Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
Maria Belén **Mazzuchi López**. ► Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
Sofía Soledad **Onnini**. ► Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
Juan Francisco **Toledo**. ► Universidad Nacional de La Plata. Argentina.

RESUMEN

El presente artículo propone desplegar herramientas o, al menos, construir focos luminosos que nos brinden la posibilidad de pensar en la existencia del “buen jugador”, partiendo de la convicción de que éste no es sólo quien juega bien un juego, sino que se constituye por otras características o modos de ser.

Por ello, resulta pertinente poner “en juego” que jugar no es una capacidad natural del hombre y que los infantes no juegan porque así lo dice el “mandato biológico”, sino que, tanto los juegos como el jugar, son saberes culturales que son (han de ser) enseñados. Aquí, la estrategia de intervención del docente es una pieza fundamental en la constitución de ese jugador, en tanto que su modo de transmitir el saber posibilitará una autonomía del juego en el sujeto.

ABSTRACT

The purpose of this article is to display some tools that allow us the possibility to think about the existence of the “good player”. Our starting point is the conviction that a good player is not just a person who plays well the game, but that she is constituted by other features or ways of being.

12 val_emiliozzi@hotmail.com

For this reason, it seems appropriate to highlight that playing is not a natural capacity of men and that children do not play as a result of a "biological mandate". Quite on the contrary, games and play are cultural knowledges that are taught and have to be taught. In this sense, the teacher's strategies constitute a vital point in the formation of the player, because the way they distribute knowledge will condition the autonomy in the person.

PALABRAS CLAVE. Juego; jugar; buen jugador; intervención; transmisión.

KEYWORDS. Game; play; good player; intervention; transmission.

1. Introducción

El siguiente artículo parte de la convicción de que el juego y el jugar son saberes culturales y que, por lo tanto, deben ser enseñados para que sean aprehendidos.

Al pensar en su apropiación, resulta pertinente pensar y reflexionar sobre la posible existencia del "buen jugador", entendiendo que éste no es sólo quien juega bien, sino que es muchas otras cosas que resultan complejas definir, pero que se intentarán descifrar a lo largo del artículo.

Por ende, se produce un desplazamiento de algunas ideas que plantean que el juego es más antiguo que la cultura, que jugar es una capacidad innata del hombre y que los infantes juegan porque así lo dice el "mandato biológico".

De esta manera, se pone "sobre la mesa" una serie de interrogantes en relación al juego y al jugar, como así también sobre la construcción del "buen jugador", ya no como efecto de fundación, sino como efecto de constitución; lo cual implica pensar en diferentes formas de enseñar el juego.

Al mismo tiempo, pensar en estas tensiones implica construir distintos los posibles pasos hacia la enseñanza de dichas prácticas. Si bien pareciera, a simple vista, que los apartados se encuentran desarticulados y que podrían tener sentido aisladamente, el recorrido que realizamos fue totalmente intencional. A partir de las reflexiones y discusiones al interior del grupo en torno a la enseñanza del jugar, arribamos a la conclusión de que es posible pensar una intervención necesaria que nos permita dejar de intervenir.

2. Juego y jugar

Tanto juego como jugar remiten a saberes que circulan en la cultura. El juego como un formato, espacio o estructura que delimita ciertas prácticas y posibilita

otras; y el jugar como la práctica corporal que permite apropiarse de la estructura del juego.

Diversas perspectivas teóricas al interior del campo de la Educación Física, como así también por fuera de él, han abordado el juego. No obstante, en este artículo, no es intención realizar un recorrido por los autores que intentaron delimitar conceptualmente al mismo, sino proponer una construcción conceptual propia que sirva de guía para pensar un modo de intervención para su enseñanza.

El juego es entendido como un saber que posee ciertos rasgos distintivos que lo configuran de un modo particular, ocurre dentro de ciertos límites de espacio y tiempo, diferentes de la realidad, es creado por los jugadores y signado por la ficción en un espacio intermedio entre la realidad y la fantasía. Este particular orden, situado entre lo cotidiano y lo ficticio, construido por los jugadores al momento de jugar, ha sido denominado espacio lúdico (Huizinga, 2000/1938; Scheines, 1981; Pavlovsky, 1990; Öfele, 2004; Pavia 2006, entre otros) donde el ingreso de los sujetos al mismo, permite que se conviertan en jugadores. En otras palabras, se produce un efecto sobre los sujetos que les permite creer y hacer creer –pero no engañar– que son de otro modo. Más aún, que son otros, pero con el pleno conocimiento de que se trata de una situación ficticia y que no dejan de ser ellos mismos.

Una vez que los jugadores han interiorizado el juego, que lo incorporan, se ponen al servicio del propio juego; el cual existe siempre y cuando alguien juegue. Podemos afirmar también, una existencia conceptual de los juegos, que existen más allá de los significantes, existen como significado.

El juego es una situación compartida, ficticia, es una práctica situada, en la que “[...] el sujeto necesita 'darse cuenta' de que la situación en la que se involucra [...] es un juego” (Pavia, 2006: 46-47) y con una lógica que los actores del mismo conocen. Lógica conocida por estar inmersos en un contexto, en un campo que podríamos denominar como un “Campo de los Juegos” en el que todos los agentes (jugadores) conocen el objeto por el que se lucha (las reglas de cada juego) y tienen un interés (jugar).

Por otro lado, para que el juego exista como tal, es condición necesaria la existencia de reglas y que ellas se cumplan obligatoriamente. Ahora bien, las mismas no son impuestas por alguien externo al juego, sino que son negociadas y acordadas por los jugadores implicados en él y están sujetas a todas las modificaciones que ellos deseen. Las reglas limitan y posibilitan al mismo tiempo, ya que establecen, durante el desarrollo del juego, tanto lo que está permitido, como lo que está prohibido.

Al mismo tiempo, resulta necesario mencionar uno de los rasgos más trillados que se le han otorgado al juego: la libertad. Esta característica fue esbozada inicialmente por Huizinga y, luego, retomada por una gran cantidad de autores que se refieren al juego. La libertad, enuncian ellos, reside en la posibilidad de entrar y salir del espacio del juego cuando se desee. Huizinga afirma a su vez, que el juego por mandato no existe, o al menos, no sería un juego tal como él lo define.

Sin embargo, entendemos que la libertad de entrada y salida debe ser (re) pensada, ya que hay diversos factores que condicionan dicha elección por parte de los jugadores. ¿Hasta qué punto pueden entrar y salir del juego, si el espacio es compartido –y creado- con otros jugadores o si la realidad puede atravesarlo y romper con él? ¿Hasta cuándo los jugadores son libres si deben respetar reglas? He aquí el punto clave. La libertad existe en el juego, pero la misma reside en la posibilidad que tienen los jugadores de cambiar las reglas, en tanto y en cuanto los otros y el Otro¹³ se lo permitan.

Si bien desde algunos recorridos teóricos y, en algunos casos, desde el sentido común, se piensa al jugar como algo natural, innato o inmanente a la naturaleza humana, en una perspectiva diferente y, hasta opuesta, se concibe al juego como una construcción cultural y al jugar como una práctica¹⁴ perteneciente a la cultura y que puede ser aprendida y aprehendida. Por lo tanto, si puede ser aprendida, significa que puede –y debe- ser enseñada. Partiendo de esta idea, enseñar a jugar implica, en principio, repensar qué es el jugar.

Si bien esta práctica todavía es en cierto sentido oculta y hasta en un punto inaprensible, se entiende que jugar implica consensuar, proponer, negociar, acordar, dialogar, construir, competir, cooperar, divertirse, enojarse. En síntesis, se pone sobre relieve que jugar implica compartir un momento ficticio con otros, dándose y dando la posibilidad de participar de un juego y llegar a apropiárselo, construyendo toda una cultura lúdica.

En palabras de Rivero, *“Jugar implica asumir un vínculo con los objetos, o con sujetos, modificado respecto del que se sostiene en la realidad, pues en la*

13 El sentido del Otro (con mayúsculas) refiere, en palabras de Lacan, a que el cuerpo, así como el jugador al cual se refiere el texto, siempre aparecerá como efecto de un otro semejante, de un Otro simbólico, del lenguaje que hace del organismo vivo un cuerpo, habitándolo y dándole funcionalidad a los órganos, a través del discurso, donde el sujeto atrapa su forma corporal. En este sentido, es en las palabras, donde el sujeto, así como el jugador, reconoce su subjetividad; y es con el poder fundador de la palabra, el discurso y las leyes estructurales del campo, como el sujeto nombra su cuerpo.

14 En el sentido que le otorga Foucault, prácticas en tanto “[...] la racionalidad o la regularidad que organiza lo que los hombres hacen (sistemas de acción en la medida en que están habitados por el pensamiento), que tienen un carácter sistemático (saber, poder, ética) y general (recurrente), y que por ello constituyen una experiencia o un pensamiento” FOUCAULT (1994). Dits et écrits IV, Edición utilizada: Paris, Gallimard.

dimensión lúdica, cualquier objeto es factible de ser convertido en juguete por el jugador, aunque sólo el sujeto que comparta la intención de crear y sostener la esfera lúdica será compañero de juego” (Rivero, 2009: 40).

En suma, jugar es apropiarse del juego mismo, es una situación en donde se establecen alianzas entre los jugadores, se distribuyen los roles, se (re)inventan las reglas, y se (re)crean significados sobre todo lo conocido.

3. ¿Quién es un buen jugador?

La posición que cada uno de los jugadores tenga estará directamente relacionada con las diferentes estrategias que dispongan, esto es, según su dotación de cartas y su capacidad de jugar el juego y en la que a mejor posicionamiento mayores posibilidades de regular las reglas del juego. Entonces, ¿quién se posiciona mejor en el juego? ¿Quién tiene mayores posibilidades de regular las reglas? Aquel jugador que tenga el sentido del juego, que ha incorporado las estructuras que funcionan en tanto que instrumentos de construcción de la realidad y del universo en el que se mueve, es quien está presente en el juego, quien está jugando.

“Tener el sentido del juego es tener el juego metido en la piel; es dominar en estado práctico el futuro del juego; es tener el sentido de la historia del juego. Así como el mal jugador siempre va a destiempo, siempre demasiado pronto o demasiado tarde, el buen jugador es el que anticipa, el que se adelanta al juego. ¿Por qué puede adelantarse al curso del juego? Porque lleva las tendencias inmanentes del juego en el cuerpo, en estado incorporado: forma cuerpo con el juego” (Bourdieu, 1997: 146).

En este sentido, un buen jugador es quien se sumerge en el juego mirando la totalidad de ese “tablero” que lo compone, efectúa sus acciones, reconociendo los avances del adversario, conociendo las reglas y exprimiéndolas hasta el límite. Por ello, si el jugador quiere y el desarrollo del juego lo invita a romper los acuerdos, sin que el adversario lo advierta, puede llevarlo a cabo. En consecuencia, aquí se despoja a la trampa de todo juicio de valor. El *tramposo* sabe lo que está haciendo y, como tiene tan incorporadas las estructuras del juego, puede desplegar de manera inadvertida.

Al preguntarles a maestros y estudiantes quién es un buen jugador, las respuestas más recurrentes fueron: *“el que patea más fuerte, el que patea mejor”, “el que hace más goles”, “el que es más estratega”, “el que juega con los demás”, “el que se la pasa a los amigos”*. No obstante, ser un buen jugador, puede implicar

algunas de las respuestas de los entrevistados, pero no todas son condición necesaria para serlo; es decir, un buen jugador puede no patear bien la pelota, pero como tiene el juego hecho cuerpo, es capaz de leer la situación anticipándose a los hechos y resolverla estratégicamente (y viceversa).

Aquí una pregunta formulada por Agamben, “¿Cuál es el ser?” del ser especial, revela una faz, tal vez un aspecto o un recorrido para analizar qué es ser un buen jugador.

Partiendo de los filósofos medievales, quienes tomaban con gran énfasis los espejos, el autor analiza el ser de las imágenes; tomando a la imagen, no como una forma o una imagen, sino como una especie de imagen o de forma. En este sentido, las dimensiones de la imagen no son cantidades medibles, sino especies, modos de ser, *hábitos* o un *ethos*. Así “*el término especie que significa apariencia, aspecto, visión, deriva de una raíz que significa mirar, ver y que se encuentra en speculum, espejo, spectrum, imagen [...]*” (Agamben, 2009: 73). Luego, en la terminología filosófica, especie será utilizado en el sentido en el cual lo toman las ciencias naturales (especie animal o vegetal).

Esa imagen o modos de ser, como se mencionaba anteriormente, es posible de ser pensada como aquello que identifica y hace ser distinto al buen jugador de los demás jugadores de un juego.

En suma, para ser buen jugador, no sólo es necesario desplegar determinadas habilidades corporales propias del juego, sino que las características que definen a éste van más allá; llegando hasta aquellas hazañas que hace un jugador en su juego, así como el héroe las efectúa en su batalla.

Por ende, el pensar al buen jugador como un ser especial, un héroe de ese juego específico, implica poner en tensión una estructura de quién es un buen jugador.

Ser especial, según el Diccionario de la Real Academia Española, refiere a algo “*Singular o particular, que se diferencia de lo común o general.*”

“La transformación de la especie en un principio de identidad y de clasificación es el pecado original de nuestra cultura, su dispositivo más implacable. Se personaliza algo- se lo refiere a una identidad- sólo para sacrificar su especialidad. Especial es, de hecho, un ser -una cara, un gesto, un acontecimiento- que, sin parecerse a alguno, se parece a todos los otros” (Agamben, 2009: 76).

Una y otra vez, al buen jugador no es posible decirlo en su completud, pues “es el ser especial”, en palabras de Agamben es absolutamente insustancial, porque el ser es insustancial, por lo tanto, el buen jugador no posee características

específicas. En este sentido, puede ser el estratega, el habilidoso, el que sabe jugar con los otros, el que llevó a cabo la mejor hazaña en el juego, lo que no significa que todo esto deba manifestarse. Siempre quien va a definir al buen jugador es el Otro y los otros a través de la palabra, es el compañero de juego, el que observa, el que en definitiva interpreta la realidad de ese juego.

En suma, no es posible pensar en un buen jugador “general”, sino en un buen jugador de un juego específico. Si bien, existen discursos que remiten a características que debe tener quien sea consagrado como tal, volvemos a repetir, no son condición necesaria y suficiente. Sin embargo, las estructuras inmanentes del juego, resulta imprescindible tenerlas incorporadas para ser el buen jugador de ese juego, lo que no implica que tenerlas hecha cuerpo signifique ser buen jugador; no obstante no existe un buen jugador que “sin saber jugar el juego”, pueda serlo.

4. Herramientas para enseñar a jugar

Tal como ha sido enunciado en los apartados anteriores, se refleja claramente la idea de que es posible enseñar a jugar, mas no es posible enseñar a ser un buen jugador. El buen jugador tiene el jugar incorporado, incorporación que es particular de cada uno de los sujetos, y que está vinculada no sólo a un saber jugar como práctica de la cultura, sino también a otras prácticas y a otras situaciones que están por fuera del alcance de las enseñanzas de la Educación Física.

En este sentido, una propuesta de intervención es posible de ser construida y centrada desde la enseñanza del jugar y, en todo caso, el buen jugador podrá ser una consecuencia de esa enseñanza. Si se pretende que el jugador sea el diseñador, estratega y responsable de las normas de su propio juego, esto se logrará en la medida en que se pueda brindar la posibilidad de (re)inventar un orden y, por lo tanto, (re)inventar su “otra realidad” inmediata, el juego.

Habitualmente se busca que los alumnos jueguen con cierta autonomía e independencia, logrando hacer extensivos sus momentos de juego por fuera de las propuestas de los maestros del cuerpo; asimismo, que tengan la posibilidad concreta de aprender nuevos juegos. Por ello, resulta pertinente pensar una intervención que permita llevar a cabo una práctica en donde los sujetos puedan comprometerse y ser los protagonistas de su juego y partícipes en la construcción de su propia subjetividad y no ser, solamente, partícipes de los juegos a ellos propuestos de modo externo.

Que los niños y niñas puedan apropiarse del jugar, es decir, de las situaciones, de los espacios, de los materiales y del reconocimiento de los otros como compañeros necesarios de juego, conlleva ineludiblemente la intervención de los maestros del cuerpo.

Pensar en una autonomía en términos del juego y del jugar, es pensar en ofrecer a los participantes del espacio que construimos cotidianamente con nuestras prácticas de enseñanza, la posibilidad de elegir a qué jugar, cómo jugar, con qué elementos, con quién, etc. Entonces, entendemos que la autonomía de nuestros estudiantes en el juego y el jugar se construye de manera progresiva, a través de un proceso de apoyo y guía.

Aunque parezca contradictorio, la propuesta implica intervenir para dejar de intervenir. Esto es, una intervención que sienta las bases de una construcción de un aprendizaje del jugar como práctica, intervención que dejará de ser tal, en la medida que los jugadores se apropien de las situaciones que proponen los diversos juegos, y puedan gestionar sus propias prácticas lúdicas con independencia de los adultos. Esta autogestión necesaria para un jugar relativamente autónomo, implica al menos, algunos corrimientos: corrimiento del adulto con respecto a la toma de decisiones relativas al juego, corrimiento del habitual lugar de control y supervisión. Corrimiento, en definitiva, del centro de la escena del juego, para dar paso al protagonismo de nuestros estudiantes-jugadores.

El momento justo para dejar de intervenir es cuando los jugadores han incorporado las estructuras del juego, es decir, se han apropiado de la práctica del jugar. Por ello, la intervención deja de ser necesaria, al menos en ese punto, porque son los jugadores los que están, como se mencionó anteriormente, en el centro de la escena.

En síntesis, esta propuesta pretende pensar una enseñanza reflejada en una intervención que implica una continua sucesión de síntesis y análisis:

Un primer momento de juego –síntesis-, en donde los estudiantes jugarán y el maestro estará atento observando las situaciones que se dan, para luego en el momento de análisis, colectivamente, contribuir a mejorar el juego. En dicho momento, el maestro invitará a sus estudiantes a la reflexión sobre lo sucedido pudiéndose plantear la modificación y/o invención de reglas, cuestiones acerca de las habilidades específicas requeridas en ese juego, situaciones tácticas, entre otras posibilidades. Es decir, el espacio de análisis está pensado para el aprendizaje de diversos asuntos concernientes a la estructura del juego y a la práctica del jugar.

En el momento del análisis, es cuando se debe tomar en cuenta el surgimiento de conflictos, ya que los mismos dan la posibilidad de enriquecer la práctica. A partir de ellos se reconstruye, junto con los alumnos, los diversos emergentes que nos brinda el jugar. Asimismo, las situaciones problemáticas no deben ser evadidas ni resueltas completamente por el maestro, sino que debe posicionarse como orientador hacia una posible solución que parta de los jugadores, dando lugar así a la toma de decisiones por parte de los mismos. Dichas situaciones se dan durante el jugar, ya que previamente se han realizado los acuerdos necesarios para dar comienzo al juego. Durante su “puesta en escena” es cuando existe la posibilidad de que surjan los conflictos, que pueden estar relacionados a cuestiones reglamentarias, de los objetivos, de las situaciones, de las acciones entre otros. Es la trampa –íntimamente relacionada con esos aspectos- la que muchas veces origina los conflictos y da lugar a los debates en torno al jugar de ese juego particular. El tramposo ya no será juzgado ni excluido del juego, ya que es quien permite enriquecer la práctica, en tanto y en cuanto, ofrece la posibilidad de reconstruir el juego y el jugar que está aconteciendo. El tratamiento de la trampa puede dar como resultado la modificación de las reglas del juego por parte de los jugadores –con el fin de evitarla-, es decir, su estructura, pero asimismo, puede cambiar la manera de jugarlo.

En suma, lo que permite enseñar mediante continuas sucesiones de síntesis y análisis, es partir de las necesidades reales de un grupo. El maestro se posiciona en su clase como observador e intérprete –ya no desde el lugar tradicional de supervisor y controlador- de las situaciones del juego, para luego, poder intervenir según los estudiantes requirieran. Claro que, en principio, puede haber situaciones en el juego que se pasen por alto, ya que observar para saber qué es exactamente lo que el grupo nos solicita, no es tarea sencilla. Sin embargo, destacamos la importancia de observar e interpretar porque ello es justamente la clave para el éxito de esta propuesta de intervención en busca de cierta autonomía en el jugar.

5. A modo de cierre

Los maestros transmiten la cultura a través del lenguaje, en esta transmisión el estudiante no sólo aprende a decirlo, sino también cómo hacerlo, así podríamos decir que el juego sólo es posible de traducirlo en palabras y con acciones, por esto no se agota en la esfera del mismo. Los hombres seguimos inventando y (re)

inventando juegos y jugamos inclusive con aquellas cosas que pertenecen a esferas completamente distantes como podría ser la política – económica.

Sólo el hombre entre las especies vivientes es poseedor del lenguaje, este último “[...] existe para manifestar lo conveniente y lo inconveniente, así como también lo justo y lo injusto, lo cual es propio de los hombres con relación a las demás especies, sólo el hecho de tener sensación del bien y del mal, de lo justo y lo injusto [...]” (Agamben, 2007: 219).

Pensar el juego y el jugar como saberes que remiten y circulan en una cultura, es pensarlos como construcciones de la misma, construcciones que se hacen a partir del lenguaje, lenguaje que a su vez crea “universos” para quien está presente en el juego, para quien está jugando.

A partir de la posibilidad o no de construir el “universo del juego” de apropiárselo, de estar en el juego, de creerse lo que se está viviendo es que consideramos que el buen jugador es aquel que se involucra tanto en esa situación, que es provisoria y temporal (temporal no porque tiene tiempo y espacio determinado, sino porque dura lo que dura el juego) que llega a un nivel tal de “picardía” que es capaz de romper los acuerdos, plantear estrategias y usar su “libertad” hasta el límite de la trampa.

En síntesis, el lenguaje es quien da la posibilidad de decir, esto o aquello es un juego, éste o aquél es un buen jugador y esto o aquello es justo o injusto. Todo, incluyendo en ese todo las prácticas, son construcciones, interpretaciones signadas por el momento histórico, social y la posición política de los intérpretes. Los juegos también se construyen y así, para definir quién es un buen jugador, se debe pensar en las características particulares de ese juego y contexto donde se está desarrollando. Es por la multiplicidad de juegos y contextos en los que se juega que no se puede pensar en conceptos acabados y es por ello, que este escrito “abre el juego” a la posibilidad, y vale repetir una vez más, de un sinnúmero de construcciones.

7. Bibliografía

AGAMBEN, G. (2009) *Profanaciones*. Edit. Adriana Hidalgo, Buenos Aires.

AGAMBEN, G. (2007) *Infancia e historia*. Edit. Adriana Hidalgo. Buenos Aires.

BOURDIEU, P. (1997) *Razones Prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona, Anagrama.

CESARO, A. R.; NELLA, J. y VIÑES, N. (2008) *Juego y Educación Física escolar. ¿Qué se enseña y que se debería enseñar? (La perspectiva teórico-política del*

debate). En Revista Educación Física y Deporte. Universidad de Antioquia, Vol. 27, n°1, pp. 59-69

CRISORIO, R. (2001) La enseñanza del básquetbol. *Educación Física & Ciencia* (UNLP, FaHCE, Departamento de Educación Física), n° 5, pp. 7-36

CRISORIO, R. (2008) *Juegos Colectivos. Deportes y educación en valores*. En http://www.oei.es/debates/article.php3?id_article=3

CRISORIO, R. y GILES, M. (dir.) (2009) *Estudios críticos de Educación Física*. Colección textos básicos de Educación Física. Ediciones Al Margen, Buenos Aires.

EMILIOZZI, V.; GALAK, E. L. y VIÑES, N. (2009) Jugar es (re)inventar los juegos. Análisis de las estructuras de los juegos escolares. En CHAVERRA FERNANDEZ, B. E. (Coord.): *Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión*. Funámbulos Editores, Medellín, pp. 47-61.

HUIZINGA, J. (2000) *Homo ludens*. Alianza/Emece, Madrid.

MAZZUCHI LÓPEZ, M. B.; ONNINI, S.S.; RENATI, M. C. y VIÑES, N. (2009) Juego, infancia y pobreza. Herramientas para pensar las prácticas. En *Actas digitales del IV Encuentro Nacional de Semilleros de Investigación en Educación Física y áreas afines y 2° Encuentro Internacional de Estudiantes Investigadores, Expomotricidad 2009*. Instituto Universitario de Educación Física, Universidad de Antioquia. Medellín.

RIVERO, I. (2009) La acción de jugar. El desafío de develar el lenguaje del juego, en CHAVERRA FERNANDEZ; B. E. (Coord.): *Juego y deporte: reflexiones conceptuales hacia la inclusión*. Funámbulos Editores, Medellín, pp. 35-45.

PAVÍA, V. (coord.) (2006) *Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Noveduc, Buenos Aires.