



## Los juegos populares como herramienta para la convivencia en los recreos

### Folk games as a tool for coexistence in the schoolyards

Apolinar Varela

Doctorando Ciencias da Educación, Universidade da Coruña.

#### Resumen

Los patios de recreo deberían ser para los escolares un espacio de convivencia pacífica y lúdica, pero en muchas ocasiones estos espacios son un foco de graves conflictos en los que los juegos están reducidos a un pequeño abanico. El juego popular como creación sociocultural es una manifestación que socializa desde las primeras etapas vitales. En esta investigación presentamos las experiencias realizadas en los patios de recreo en dos centros de Educación Primaria en una comunidad rural. Utilizamos la microetnografía para detallar cada programa. Como conclusión principal podemos indicar que la aplicación de los juegos populares en los recreos ayuda a paliar los conflictos en los recreos.

*Palabras clave:* Juegos populares, patios escolares, convivencia, microetnografía

#### Abstract

Playground should be a space of fluid coexistence, but in many cases these spots are a focus of serious conflicts and games are reduced to a small group. The folk games as a social and cultural creation are a phenomenon that socializes and educates people. In this study we present the experiences with folk games in the schoolyard of two primary schools in a rural community. We use the microethnography as methodology, to detail the operation of each program. As main conclusion we can say that the application of the folk games at recess helps to alleviate conflicts in the playground.

**Keywords:** Folk games, schoolyards, coexistence, microethnography.

#### Introducción

En este estudio nos aproximamos a la realidad que surge en los patios de recreo de dos centros escolares de Educación Primaria en una pequeña comunidad rural de A Costa da Morte. En la investigación queremos explorar y describir el desarrollo de los programas de dinamización lúdica desarrollados en los colegios, cuyo eje principal son los juegos populares.

#### Los patios de recreo escolares como lugares de convivencia

Los patios de recreo deberían ser para los escolares un espacio de convivencia y participación pacífica con un marcado carácter lúdico, pero la realidad nos muestra que en muchas ocasiones estos espacios son un foco de graves conflictos y lugares en los que los juegos están reducidos a un pequeño abanico. Este tipo de situaciones limitan las

posibilidades de desarrollo de las habilidades sociales y la adquisición de valores socioafectivos en la infancia.

Los recreos constituyen unos escenarios de gran importancia en el desarrollo en las primeras etapas vitales (Blatchford, Creaser, & Mooney, 1990; Holmes, 2012) tanto a nivel psicosocial como físico. Pero estos espacios en ocasiones caben por convertirse en lugares en los que la falta de socialización entre escolares origina situaciones de acoso escolar, peleas, segregación por géneros, mala racionalización de los espacios de juego, ausencia de actividad física, ausencia de variedad lúdica, etc (Burn, Marsh, Mitchell, Robinson, & Willet, 2011; Cantó & Ruíz, 2005; Jover, López, & Thoilliez, 2010; Marín, Molins, Martínez, Hierro, & Aragay, 2011; Oliveira, Neto, & Smith, 1997; Pereira, Neto, Smith, & Angulo, 2002; Subirats & Tomé, 2007; Tomé & Ruíz, 1996). En el ámbito educativo los educadores deberían fomentar un clima de respeto entre todos los escolares en las clases y en los espacios compartidos. Para eso es preciso que en las propuestas de centro se creen las situaciones y los espacios necesarios para fomentar el diálogo entre los escolares, evitando los liderazgos exacerbados, la discriminación por género, raza, o capacidad motriz, la violencia, etc. Como indica Linaza (1996) es importante buscar un equilibrio entre la competitividad y la cooperación dentro de los juegos para que se puedan desarrollar todas las facetas de la personalidad. En este sentido la programación de iniciativas con los juegos populares como contenido en los patios de recreo (Fernández, 24 de maio do 2014; Jover et al., 2010) pueden servir para mejorar la convivencia en los patios por potencial social y una buena manera de poner en valor estos juegos.

#### El juego popular y los valores psicosociales

El juego popular como creación social integrada en el seno de la comunidad, se convierte en una actividad que socializa y educa a las personas desde las primeras etapas vitales a modo microcosmos (Roberts & Sutton-Smith, 1962). Estos juegos permiten el desarrollo de la conciencia interior. Gracias a relacionarse, posicionarse e integrarse en diferentes situaciones ante un grupo de iguales, el ser humano aprende a asumir e interpretar diferentes papeles y roles dentro de la colectividad, lo cuales conforman parte importante de la socialización y educación del ser humano. Esta experiencia lúdica supone la adquisición y aprendizaje de unos valores imprescindibles para integrarse en el conjunto de la comunidad.

El juego popular como elemento socializador en positivo, supone un medio educativo en el que la infancia y juventud tradicionalmente organizaron su repertorio de valores en torno a modelos sociales. Mientras que en plano didáctico de la escuela, la transmisión de de estos valores está relacionada con la teoría del desarrollo estructural que se apoya en un proceso elaborado y programado en cada fase del desarrollo de la persona. (Álvarez, 2007). El período de mayor sensibilidad para la interiorización de los valores se sitúa en la infancia y pubertad. Esto se debe a que en estas etapas los menores pasan de una moral heterónoma, en la que los modelos de referencia son los que marcan el camino a la hora de identificar los valores apropiados, a una moral autónoma en la que elaboran su criterio personal (Piaget, 1971).

Los juegos populares fueron trasladados al ámbito educativo, en un proceso que Veiga (2001) denomina la oficialización del juego popular. En este contexto es necesario tener en cuenta las dificultades existentes para integrar el juego en los currículos, ya que no podemos equiparar el concepto de juego con las metas del currículo (Kuschner, 2012). Sin embargo en el currículo escolar deben existir ciertas referencias que permitan poner en valor estos juegos desde una perspectiva orientada a mejorar la salud física y social, afectiva y emocional, para aprovechar todo su potencial de cara a fomentar las relaciones sociales, la resolución de conflictos y el desarrollo moral a través del juego limpio, el respeto, etc., ante las diferentes situaciones en las que se pone a prueba nuestra capacidad para asumir la derrota, la mofa, el éxito, el riesgo, el peligro, la tensión, la alegría, la broma, etc. (De Ocariz & Lavega, 2013; Garoz, 2009; Gibbons, Ebbeck, & Weiss, 1995; Jarvis, Newman, & Swiniarski, 2014; Kuschner, 2012; Lavega, 2006, 2009; Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, 2014; Marín, 1995; Neto, 1997; Ortega, 1992; Sánchez & Goudena, 1996; Trigueros, 2002)

### Metodología

La etnografía representa la base de gran parte de la metodología social (Denzin & Lincoln, 2000; Miles & Huberman, 1994). La riqueza e importancia de la etnografía reside en documentar aquello que no está documentado en la realidad social (Rockwell, 2009). Teniendo en cuenta en nuestro estudio se puede clasificar como una microetnografía (Hammersley, 2006; Spradley, 1980) de corte transversal (Boyle, 2003) porque nos centramos en un contexto pequeño que no representa ninguna estructura macrosocial, por la limitación de las estancias en el campo, y porque realizamos el estudio en momentos determinados de los grupos estudiados, pero no procesos interaccionales o procesos a través del tiempo.

### Entrada en el campo.

Para la entrada en el campo partimos de la idea de lo antropológicamente extraño (Hammersley & Atkinson, 1994). En este enfoque de aproximación al escenario “el etnógrafo debe estar intelectualmente suspendido entre la familiaridad y el extrañamiento, mientras que su papel oscila entre lo amigo y lo extraño” (Hammersley &

Atkinson, 1994, p. 130). El acceso al campo lo realizamos a través de acuerdos verbales (Stake, 1998), favoreciendo de este modo un mejor rapport mayor confianza con los informantes.

### Contextualización centros educativos.

Los centros en los que hemos realizado nuestro estudio están situados en una pequeña localidad rural de A Costa da Morte siendo la pesca y la alfarería los trabajos que historicamente sustentaron la economía de esta comunidad. Según los datos del Instituto Galego de Estadística (2014) la población escolar en el año 2013 contaba con 71 matriculados en Educación Infantil, en Educación Primaria 215 escolares.

### Selección informantes

Para la selección de las fuentes de información nos apoyamos en el criterio de caso crítico de Patton (1990), ya que nos interesaba rescatar los perfiles de los profesores del área de EF y de aquellos que tuviesen algún tipo de responsabilidad con los programas de dinamización lúdica en los recreos. Para mantener el anonimato de los informantes decidimos identificarlos con códigos.

Tabla 1.  
Clasificación y códigos informantes.

DP1	Maestra E.F. Primaria	Etnográfica
DP2	Maestro E.F. Primaria	Etnográfica
DP3	2 Maestras Primaria	Semiestructurada

### Técnicas de recogidas de datos e instrumentos de registro

Tabla 2.  
Técnicas de recogida de datos

Entrevistas	Etnográfica (Sherman, 2007), Semiestructurada (Báez, 2009)	2 unidades 1 unidad
Observación participante	Observaciones intrusivas/Observador participante (Angrosino, 2012).	1 semana por centro
Documentos	Entrevista periódico educativo (Insua, 2011)	1 unidad

Tabla 3.  
Instrumentos de registro

Entrevistas	Fichas de registro /Transcripción entrevistas	2 unidades, 2 unidades
Observación participante	Filmaciones/ Diario de campo/ Transcripción vídeos	10 gigas filmaciones, 2 diarios campo,

### Análisis de los datos

Para el análisis de los datos obtenidos nos apoyamos en el proceso de codificación o “coding” de manera inductiva realizando 3 ciclos de codificación, 1º “in vivo”/descriptiva, 2º focalizada y el 3º de codificación axial (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014; Saldaña,

2009). Este proceso lo realizamos acompañado de "memos" (Maxwell, 2005). Todo esto nos ayudaba en la aplicación del método de la comparación constante. (Glaser & Holton, 2004).

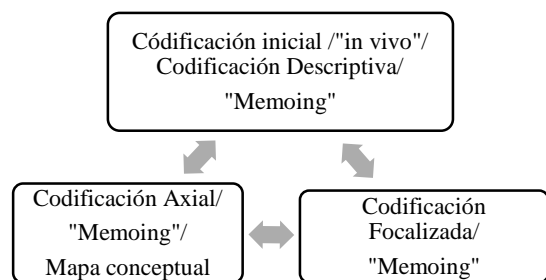


Figura 1. Ciclos de codificación analítica.

### Criterios de Credibilidad

La credibilidad de la investigación está fundamentada en el registro de todos los documentos y pasos llevados a cabo en la investigación, lo que nos garantiza la fiabilidad (Kirk & Miller, 1986). La validez del estudio se apoya en los permisos de los informantes y en la devolución de la información a los mismos. Además la validez se asocia al proceso de registro anterior que os permite lograr la fiabilidad de todo el proceso (Flick, 2004). Ya para finalizar la credibilidad del estudio se sustenta en la triangulación de informantes, metodológica (Denzin, 1989) y analítica que está basada en los diferentes procesos de análisis realizados.

### Presentación de los hallazgos

#### Causas y objetivos de los programas de dinamización lúdica en los recreos

Algunos docentes de los dos CEIPs deciden en dos años consecutivos 2011 y 2012 poner en marcha sendos programas de dinamización lúdica. En estas iniciativas los juegos populares serán el eje central de las propuestas. En ambos casos las causas para comenzar estos programas son comunes en ambos casos:

- La ausencia de diversidad lúdica en los recreos y tiempos de ocio. Los mundialitos de fútbol, la pilla y los paseos son las actividades que monopolizan el tiempo libre de los escolares.
- Los problemas de socialización y los constantes conflictos entre los escolares.
- La segregación de las prácticas lúdicas manifestadas en los patios, los niños fútbol, niñas paseos y de solamente a la pilla juegan conjuntamente.

Una parte de los claustros al percatarse de esta situación deciden organizarse tratando de frenar y modificar las dinámicas en los patios de recreo. Los objetivos que persiguen son:

- Incrementar o nivel de actividad lúdica dos escolares e o coñecemento dos xogos populares. Así como elevar el nivel de actividad física, la variedad en las actividades de los patios y el conocimiento de los juegos populares
- Reducir la conflictividad en los recreos y mejorar la convivencia entre los escolares.

- Incrementar la socialización conjunta de ambos géneros.

*“Observamos que los rapaces no sabían jugar a nada durante los recreos y que eso problemas entre ellos, todo eran líos e, incluso peleas, comenta N.C.- miembro del equipo de Dinamización Lingüística” Periódico.pdf. Escuela B.*

### Organización de los programas de dinamización lúdica recreos

Tabla 3.

#### Comparativa programas de dinamización lúdica

Equipos organizativos	Centro educativo A	Centro educativo B
Fase preparatoria	Una tutora Educación Infantil, una titora Educación Primaria, maestro EF, Jefa de estudios, Orientadora	Parte equipo Normalización Lingüística, Maestra EF, Orientadora, Tutores cursos
Espacios de juego	Varios meses Pintar patio escolar, recopilación materia les de juego (apoyo AMPA), organización zonas patio y asignación juegos a cada zona, horarios y cursos. Fase se sensibilización en las aulas. Jornada de detección errores por parte docentes	2 semanas de trabajo previo. 1 juego para cada grupo, convertirse en expertos para luego enseñar al resto de escolares. Elaboración Fichas didácticas y distribución por el patio cubierto con juegos. Zonas de patio interior y exterior de libre selección.
Materiais de xogo	Zonas de patio asignadas para cada día de la semana (identificadas con colores) y para cada grupo, con juegos concretos para cada zona. Cada zona unos responsables rotativos para cada día de la semana.	Baúl con listado con materiales diversos, cuerdas, bolos, pañuelos, chapas, ect. 1 Baúl programa Xogade (chaves, pañuelos, peonzas, cuerdas, perinolas) durante 1 semana.
Materiais didácticos	Cajas con los materiales en cada zona. Gran abundancia de materiales, más que en el centro B. Peonzas, rana, zancos, cuerdas, tabas, peolouros, aros, boliches	Fichas didácticas
Responsabilidad des escolares	Tableiros de distribución zonas de juego, Escolares de 5º curso responsables de repartir material, anotar su salida y recepción. Ayudar a los más pequeños	Elaboración fichas, pintar juegos, los escolares mayores enseñan juegos a los pequeños. Individualmente anotar el material recogido y

		luego devolvieron al baúl.
Organización semanal	De lunes a jueves. Viernes día libre	Todos los días de la semana
Duración temporal	Parte curso 2012	Parte curso 2011
Dificultades	Organización equipos docentes, falta de continuidad en el tiempo, disolución de los equipos de trabajo (traslado destino)	Organización equipos docentes, falta de continuidad en el tiempo, disolución de los equipos de trabajo (traslados destino)
Logro de objetivos	Si (parcialmente)	Si (parcialmente)

Tabla 1.  
Comparativa de los juegos populares en los programas de dinamización lúdica.

<i>Juegos centro educativo A</i>	<i>Juegos centro educativo B</i>
Chapas, peonzas, salto a la comba, pelouros, tabas, zancos, zorregadora, tres en raya, petanca, salto pata coja con aro, bolos, la rana, boliches, brilé, sogá-tira, carreras de sacos, el molino, cuatroesquinas	La gallinaciega, el pañuelo, tres en raya, mariola, salto a la comba, la goma, bolos, chapas, a chave sogá-tira, los aros, peonzas y perinolas

### Conclusiones

La principal conclusión que podemos extraer es que los programas de dinamización lúdica en los recreos logran transformar en positivo los patios escolares. Los juegos populares pueden ayudar a paliar los problemas de convivencia, a mejorar la integración de ambos géneros y a favorecer la capacidad lúdica de los escolares. Con estos programas y los juegos populares se logra que los escolares tengan mayor actividad física y un mejor aprovechamiento de su tiempo libre. Por otra parte el traslado de centro de parte de ambos equipos organizadores provoca la falta de continuidad de los programas en el tiempo. Esta circunstancia no favorece a que los cambios percibidos durante un espacio de tiempo relativamente corto se afiancen en los escolares, con el consiguiente retroceso en los logros.

### Referencias

- Álvarez, M<sup>a</sup>. (2007). Valores morales del juego. *Wanceulen E.F. Digital*, (3). Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1714/b1534973.pdf?sequence=1>
- Angrosino, M. (2012). *Etnografía y observación participante en investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Blatchford, P., Creaser, R., & Mooney, A. (1990). Playground games and playtime: the children's view. *Educational Research*, 32(3), 163-174. doi: 10.1080/0013188900320301.
- Boyle, J. S. (2003). Estilos de etnografía. En J. M. Mores (Ed.), *Asuntos críticos en los métodos de*

- investigación cualitativa* (pp. 185-212). Medellín: Universidad de Antioquia.
- Burn, A, Marsh, J, Mitchell, G, Robinson, J, & Willet, R. (2011). *Children's Playground Games and Songs in the New Media Age (2009-2011) [Informe]*. Recuperado de [http://www.opieproject.group.shef.ac.uk/PDFs/end\\_of\\_project\\_report.pdf](http://www.opieproject.group.shef.ac.uk/PDFs/end_of_project_report.pdf).
- Cantó, R, & Ruíz, L. M. (2005). Comportamiento motor espontáneo en el patio de recreo escolar: análisis de las diferencias por género en la ocupación del espacio durante el recreo escolar. *RICYDE. International Journal of Sport of Science*, (1), 28-45. Recuperado de <http://www.cafyd.com/REVISTA/art3n1a05.pdf>.
- De Ocariz, U, & Lavega, P. (2013). Transforming conflicts in primary school physical education through games: Application of the conflictivity index. *Cultura y Educación*, 25(4), 549-560. doi: 10.1080/11356405.2013.10783161.
- Denzin, N. K. (1989). *The Research Act*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Denzin, N. K, & Lincoln, Y. S. (2000). *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage.
- Estatística, Instituto Galego de. (2014). Información Municipal Malpica. Retrieved from [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/ficha\\_15043%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/ficha_15043%20(1).pdf).
- Fernández, M. (24 de maio do 2014). 150 colegios reorganizarán el patio para evitar que los chicos y el fútbol se adueñen del recreo, *El Diario Vasco*. Recuperado de [http://www.diariovasco.com/sociedad/201405/24/colegios-reorganizaran-patio-para-201405240916.html?ns\\_campaign=WC\\_MS&ns\\_source=BT&ns\\_linkname=Scroll&ns\\_fee=0&ns\\_channel=FB](http://www.diariovasco.com/sociedad/201405/24/colegios-reorganizaran-patio-para-201405240916.html?ns_campaign=WC_MS&ns_source=BT&ns_linkname=Scroll&ns_fee=0&ns_channel=FB).
- Garoz, I. (2009). Desarrollo social y conocimiento transcultural de las reglas. In V. Navarro & C. Trigueros (Eds.), *Investigación y juego motor en España* (pp. 165-205). Lleida: Universitat de Lleida.
- Gibbons, S. L., Ebbeck, V., & Weiss, M. R. (1995). Fair Play for Kids: Effects on the Moral Development of Children in Physical Education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 66(3), 247-255. doi: 10.1080/02701367.1995.10608839.
- Glaser, B. G., & Holton, J. (2004). Remodeling Grounded Theory. *Forum qualitative Research*, 5(2). Retrieved from <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs040245>.
- Hammersley, M. (2006). Ethnography: problems and prospects. *Ethnography and Education*, 1(1), 3-14. doi:10.1080/17457820500512697.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (1994). *Etnografía. Métodos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Holmes, R. (2012). The outdoor recess activities of children at an Urban School. Longitudinal and intraperiod patterns. *American Journal of Play*,

- 4(3). Retrieved from <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/4-3-article-the-outdoor-recess-activities-of-children-at-an-urban-school.pdf>.
- Insua, V. (7 de junio 2011). Xogamos nos recreos?, *Cartafol*, pp. 10-11.
- Jarvis, P., Newman, S., & Swiniarski, L. (2014). On 'becoming social': the importance of collaborative free play in childhood. *International Journal of Play*, 3(1), 53-68. doi: 10.1080/21594937.2013.863440.
- Jover, G., López, E., & Thoilliez, B. (2010). La presencia del juego y el juguete como recurso pedagógico en los colegios de Educación Primaria. Madrid: Asociación Española de Fabricantes de Juguetes. Universidad Complutense.
- Kirk, J., & Miller, M. (1986). *Reliability and validity in qualitative research*. California: Sage.
- Kuschner, D. (2012). Play is natural to childhood but school is not: The problem of integrating play into the curriculum. *International Journal of Play*, 1(3), 242-249. doi: 10.1080/21594937.2012.735803.
- Lavega, P. (2006). El juego y la tradición en la educación de valores. *Educación Social*, (33), 54-72. Retrieved from <http://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/viewFile/165535/373786>.
- Lavega, P. (2009). La investigación en los juegos tradicionales y en los juegos cooperativos. In V. Navarro & C. Trigueros (Eds.), *Investigación y juego motor en España* (pp. 77-116). Lleida: Universitat de Lleida.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457-467. doi: 10.1080/02701367.2014.961048.
- Linaza, J. L. (1996). El juego y los deportes como instrumentos pedagógicos en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. *Aula de Innovación Educativa*(52-53), 31-34.
- Marín, I. (1995). *Juegos populares, jugar y crecer juntos*. Madrid: Rosa Sensat.
- Marín, I., Molins, C., Martínez, M., Hierro, E., & Aragay, X. (2011). Els patis de les escoles: espais d'oportunitats educatives. Retrieved from [http://www.observatoriodeljuego.es/db\\_archivos/6\\_3.pdf](http://www.observatoriodeljuego.es/db_archivos/6_3.pdf).
- Maxwell, J. (2005). *Qualitative research design. An interactive approach* (Vol. 42). California: Sage.
- Miles, M., Huberman, M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis. A Methods Sourcebook*. London: Sage.
- Miles, M., & Huberman, M. (1994). *Qualitative Data Analysis. An expanded sourcebook*. California: Sage.
- Neto, C. (1997). Jogo e Desenvolvimento da Criança. En C. Neto (Ed.), *Jogo & Desenvolvimento da Criança* (pp. 5-9). Lisboa: Edições FMH. Universidade Técnica de Lisboa.
- Oliveira, B., Neto, C., & Smith, P. (1997). Os Espaços de Recreio e a Prevenção do "Bullying" na Escola. En C. Neto (Ed.), *Jogo e desenvolvimento da Criança* (pp. 238-257). Lisboa: Edições FHM.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Ediciones Alfar.
- Patton, M. (1990). *Qualitative Evaluation and Research Methods*. London: Sage.
- Pereira, O., Neto, C., Smith, P., & Angulo, J. C. (2002). Reinventar los espacios de recreo para prevenir la violencia escolar. *Cultura y Educación*, 14(3). doi:10.1174/11356400260366115.
- Piaget, J. (1971). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Editorial Fontanella.
- Roberts, J., & Sutton-Smith, B. (1962). Child Training and Game Involvement. *Ethnology*, 1(2), 166-185. Recuperado de <http://www.jstor.org/discover/10.2307/3772873?sid=21106163115473&uid=2488144093&uid=2&uid=60&uid=3737952&uid=70&uid=3&uid=2488144083&uid=2134>.
- Rockwell, E. (2009). *La experiencia Etnográfica. Historia y cultura en los procesos educativos*. Buenos Aires: Paidós.
- Saldaña, J. (2009). *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. London: Sage.
- Sánchez, J., & Goudena, P. (1996). The role of peer interaction in the socialization process. Educational implications of a cross-cultural study on play in Andalusian and Dutch pre-school children. *Cultura y Educación*, 8(1), 87-98. doi: 10.1174/113564096321273665.
- Sherman, B. (2007). Ethnographic interviewing. En P. Atkinson, A. Coffey, S. Delamont, J. Lofland & L. Lofland (Eds.), *Handbook of Ethnography* (pp. 369-384). London: Sage.
- Spradley, J. (1980). *Participant Observation*. E.E.U.U.: Holt, Rinehart and Witson.
- Stake, R. (1998). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata.
- Subirats, M., & Tomé, A. (2007). *Balones fuera*. Barcelona: Octaedro.
- Tomé, A., & Ruíz, R. (1996). El espacio de juego: Escenario de poder. *Aula* (52-53), 37-41.
- Trigueros, C. (2002). El juego tradicional en la socialización de los niños. En J. Moreno (Ed.), *Aprendizaje a través del juego* (pp. 119-132). Málaga: Ediciones Aljibe.
- Veiga, F. (2001). *Xogo popular galego*. Santiago de Compostela.: Sotelo Blanco.