

## EL JUEGO TRADICIONAL EN LAS CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA

Lic. Ana Laura Crozzoli

[anacrozzoli@live.com.ar](mailto:anacrozzoli@live.com.ar)

Claudia Rosa Romero

[claudiaromeroipef@hotmail.com](mailto:claudiaromeroipef@hotmail.com)

Universidad Provincial de Córdoba, Instituto del Profesorado de Educación Física.

### Resumen

El juego, realidad y fantasía que se entrecruza en la vida de las generaciones que se van sucediendo, reconoce mixturas de distintos orígenes y combina elementos culturales que perduran hasta hoy. Las clases de Educación Física facilitan el encuentro de los niños y los juegos tradicionales, construyendo significados junto a otros y reconociéndolos como parte de nuestra cultura.

La recuperación de los juegos tradicionales se plantea como parte del patrimonio cultural. Los niños se encuentran con sus pares e interactúan por medio del juego. Se crean escenarios y situaciones imaginadas, los cantos de rondas convocan a ser personajes que desde la tradición invitan a realizar rituales que nos permiten encontrarnos más allá del patio escolar o de la clase de Educación Física.

Como profesores, padres y adultos que experimentamos los juegos tradicionales, es posible continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural; en donde jugar a las bolitas, la rayuela o aprender a embocar en un balero sean por momentos espacios que se transforman en propias riquezas culturales.

**Palabras claves:** Juegos tradicionales, Educación Física, nivel inicial, educación preescolar.

## **Introducción**

Este artículo está dedicado a reflexionar acerca del rol de los juegos tradicionales en el ámbito de la Educación Física en el nivel inicial. Por juegos tradicionales nos referimos a aquellos que formaron parte de nuestras vidas de uno u otro modo, aquellos que somos capaces de recordar y enseñar por el sencillo hecho de haber pasado horas jugando.

Proponemos que los juegos tradicionales comiencen a formar parte más activa en las clases de Educación Física (EF) en el nivel inicial teniendo en cuenta que están incluidos en los Diseños Curriculares de la educación inicial de la provincia de Córdoba. Los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios del Nivel inicial (NAP) entienden el juego como un producto de la cultura, afirman que a jugar se aprende y en este sentido se recupera el valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Sostienen que desde la perspectiva de la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del jardín a través de sus distintos formatos: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología [MECyT], 2004: 13).

Si entendemos el juego como un producto de la cultura podemos afirmar que a jugar se aprende y en este sentido se recuperan las posibilidades representativas de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde la perspectiva de la enseñanza, creemos importante la presencia del juego en las actividades del jardín.

Hemos estructurado este artículo en diferentes secciones, la primera aborda el juego y su importancia en el nivel inicial. El objeto de la enseñanza en el jardín es el juego a aprender o situación lúdico-motriz que se define por las perturbaciones que despierta en la voluntad de jugar en ese juego y, en un proceso, el reconocimiento del saber necesario a construir para poder jugar. Esto une el jugar y el aprender en un proyecto que pertenece al niño (Rozengardt, 2012: 21)

Esta idea constituye el eje de lo que representa el juego en este nivel como medio de aprendizaje; en otras palabras para que el niño se apropie de ese juego, el mismo debe ser lo suficientemente interesante para despertar el deseo de jugar y a través de la participación activa en el mismo generar procesos de aprendizaje.

En la siguiente sección abordamos los juegos tradicionales con el fin de conceptualizarlos y clasificarlos. Pensamos que, en la medida en que le demos mayor cabida al juego tradicional dentro del ámbito educativo institucional, estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños en la sociedad donde viven.

“Recuperar los espacios de los juegos tradicionales implica acceder a propuestas valiosas por sus formatos, por sus requisitos casi mínimos de condiciones físicas para desarrollarse y también confirmar una vez más su potencial lúdico y convocante dado que ningún chico se resiste a participar interesado de un “Lobo estás” o de un “Martín Pescador” o un “Veo veo” “Pisa pisuela”, “las palmaditas” mientras se espera que los compañeros terminen alguna actividad [...]” (Violante, 2011:22)

Los juegos tradicionales permiten que los niños compartan con sus padres y abuelos momentos plenos de bienestar, los grandes disfrutan al recordar y seguir jugando y los pequeños gozan de recibir un legado que los incluye en el universo cultural de la comunidad de la que forman parte.

Por otro lado, y en relación a sus características, muchos de estos juegos son cortos en su duración y, en cuanto se termina una vuelta o ronda, se vuelve a comenzar inmediatamente. No requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en los jardines. El hecho de que estos juegos tradicionales tengan su origen en tiempos muy remotos, nos permite la seguridad de poder encontrarlos en todas las culturas y generaciones. El hecho de repensar y reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender mejor nuestro presente.

Por último pero no por ello el menos relevante, abordaremos la relación entre los juegos tradicionales y la EF. La incorporación del juego tradicional en la educación inicial ofrece al profesor de Educación Física un abanico extraordinario de posibilidades para poner en valor la motricidad en relación a rasgos distintivos de la cultura.

“Se trata de prácticas motrices caracterizadas por una riqueza motriz (reglas originales, variedad de relaciones o redes de comunicación motriz, variedad de formas de usar el espacio, variedad de maneras de finalizar la partida y de criterios temporales, variedad de manipulaciones de objeto) y por una riqueza social y cultural (variedad de protagonistas según edad, género y condición social, variedad de zonas, variedad en el calendario de práctica, variedad de maneras de obtener objetos de juego y formas de construcción).”(Lavega Burgués, 2011: 1)

En concreto, podemos decir que la EF debe hacerse cargo de enseñar juegos y enseñar a jugarlos para manejarse en un contexto lúdico. Tal como apunta Sarlé (2006: 121), enseñar los juegos propios de una sociedad es enseñar los modos y los sentidos que una sociedad asume para interpretar y representar algunos aspectos del mundo.

Como profesores de EF y, puesto que tenemos un contenido a desarrollar en nuestras clases tan valioso como los juegos tradicionales, pensamos que

debemos asumir la responsabilidad de transmitirlos como un aspecto de la cultura y como contenido socialmente importante; la responsabilidad de comprometernos con su enseñanza de modo que podamos lograr que los niños se apoderen de estos juegos tradicionales (las manchas, las escondidas, las rayuelas, los gallitos ciegos, entre otros) y puedan manejarse en ellos con autonomía y libertad. Recién entonces estaremos verdaderamente enriqueciendo su repertorio lúdico y garantizando que esos juegos se sigan jugando en las próximas generaciones.

### **El juego y la importancia de jugar**

Existen múltiples definiciones de juego. Sin embargo, estas definiciones no nos permiten estudiar a fondo los fenómenos que se derivan de la actividad lúdica, para esto acudimos a los conceptos más elaborados. Ríos Espinoza (2009:9) describe la vida del historiador Johan Huizinga quien se encargó de reflexionar sobre el juego y explica que este, en su obra *Homo Ludens* de 1938, “sostiene que el juego puede ser el fundamento de la cultura, en su opinión las grandes ocupaciones de la convivencia humana están impregnadas de juego”. A lo largo del artículo, Ríos Espinoza se refiere a cómo define Huizinga al juego con el siguiente rasgo: actividad libre.

El sujeto la elige y se siente libre de hacerla en el tiempo y forma que más le plazca, como una situación ficticia que puede repetirse. Se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites espacio-temporales "irreales", donde aparece regulada por reglas específicas. Existen convenciones respecto a las normas o reglas que delimitan los límites espacio-temporales en que se realiza la actividad, tiene una motivación intrínseca y un fin en sí misma. Es el sujeto el que decide jugar por jugar y no para lograr un objetivo ajeno al juego en sí. Por último, genera cierto orden y tensión en el jugador. El juego exige cierto orden para su desarrollo y si ese orden se rompe se deshace el mundo que se ha creado para el juego.

Estas características de la actividad libre y el juego de Huizinga completan la mirada de Rozengardt anteriormente citada.

Describiremos brevemente algunas otras concepciones respecto al juego. Podemos citar la introducción del libro Enseñar en clave de juego:

“...al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social” (Sarlé, 2008:20)

La misma autora plantea, además, dos metáforas que permiten esclarecer la importancia del concepto de juego en la educación infantil: la primera metáfora identifica al juego como una bisagra o punto de encuentro,

“...el juego podría actuar creando una zona de equilibrio entre las orientaciones específicas de las didácticas disciplinares y la originalidad y particularidad que asumen las prácticas de enseñanza en la educación infantil” (Sarle, 2001:32)

Nuestro mayor desafío es definir el lugar del juego en las prácticas de enseñanza, atribuyéndole un valor en sí mismo sin ligarlo a las concepciones de descanso, recreación o recurso para llamar la atención de los niños. Creemos que la educación que recibe el niño en esta edad es el punto de partida en su formación como sujeto social, capaz de comunicarse, de participar realmente y de acuerdo con sus posibilidades en el medio social, de cooperar, de construir conocimientos y de expresarse libre y creativamente.

La segunda metáfora identifica “al juego con el ojo del huracán, que concentra a su alrededor la fuerza de diferentes corrientes, transformándose en el epicentro que le da significado a estas corrientes en el contexto de la educación infantil”

(Sarlé, 2001:36). Tal como sostiene Rozengardt (2012: 19) la actividad del niño en la EF de la educación inicial no consistiría solo en jugar, tampoco podemos estimar que aprender consiste simplemente en aprender jugando, preferimos considerar que la actividad en EF se puede definir como jugar aprendiendo. Este concepto integra más armónicamente lo que esperamos de la tarea educativa con un niño que juega. En este sentido creemos que el autor realiza una síntesis de la importancia del juego y de las formas de aprender desde un aspecto lúdico.

### **Los juegos tradicionales y su impronta socio-cultural**

Para definir el juego tradicional recurrimos a Cervantes Trigueros (1998: 115), que propone:

“Los juegos tradicionales dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; por todo ello consideramos que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de fomentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro.”

Además, podríamos agregar que estos juegos se originan también en las culturas indígenas, gauchescas y los que no son propios del país, pero los hemos adoptado como nuestros luego de las diferentes corrientes inmigratorias.

De cualquiera de estos orígenes, los juegos tradicionales tienen en común el ser transmitidos de generación en generación, de manera oral, de padres a hijos, de abuelos a nietos, y que van formando parte de nuestra cultura y tradiciones.

Lavega Burgués (2011:3) los denomina “patrimonio cultural mundial”, y enfatiza la idea a través de esta descripción: “el juego tradicional lejos de ser una

manifestación biológica, corresponde a un grupo de prácticas de naturaleza social, ya que responde a la convención o acuerdo que establecen sus protagonistas al pactar las reglas o condiciones en las que van a participar". Se trata de un contrato social, una auténtica escuela de socialización (Etxebeste, 2000; Lavega, 2007), donde el practicante se familiariza con los códigos, usos y maneras de actuar en sociedad". El juego tradicional se comporta como una sociedad en miniatura (Parlebas, 2001); entrar en juego es entrar en sociedad (Parlebas, 2005), reconociendo que la motricidad que se desencadena en cada juego es una etnomotricidad, ya que las formas y los contenidos de las acciones motrices que se protagonizan están íntimamente relacionados con las características de la cultura que las acoge".

Tomando la idea de Sarlé (2014:15), los juegos tradicionales poseen reglas de fácil comprensión, memorización y respeto. Ella sostiene que las reglas tienen matices diferentes según el lugar donde se juegue y presentan modificaciones que no afectan el sentido del juego, pueden ser puestos en práctica en cualquier momento y lugar y no demandan elementos especiales ni costosos.

Tomamos, de la misma autora, una posible clasificación de los juegos tradicionales, lo que no es definitorio pero sí útil a los fines de agruparlos y poder así organizarlos con una idea más clara en el momento de llegar a utilizarlos o simplemente reconocerlos:

- Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas (aserrín-aserrán, puente de Avignon, veo- veo, brujita de 7 colores, teléfono descompuesto).
- Juegos tradicionales a partir de diagramas (ta-te-ti, rayuela).
- Juegos tradicionales sin objetos ni rimas (escondidas, manchas, gallito ciego).
- Juegos tradicionales con objetos (bolitas, taba, sapo, saltar la soga, elástico, anillito).
- Objetos que son juegos (balero, trompo, yo- yo, barrilete).

“Los juegos tradicionales son aquellos que perpetúan la cultura infantil y aseguran así el juego entre los niños. Una de las características peculiares de estos juegos, entre otras, es la permanencia y conservación a través del tiempo, a pesar de la influencia de la televisión, de las nuevas tecnologías, la multimedia, etc.” (Öfele, 2004: 1).

A partir de estas definiciones y clasificación de los juegos tradicionales, y reconociendo un importante valor cultural, patrimonial, educativo y motriz, como docentes de Educación Física tendríamos que velar por seguir transmitiendo estos juegos para que no desaparezcan.

### **Los juegos tradicionales y la Educación Física**

Los juegos tradicionales son nombrados en los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios. Nivel inicial (NAP 2004:19), “La participación en juegos grupales y colectivos: tradicionales, con reglas preestablecidas, cooperativos, etc.”, además, en el Diseño Curricular de Educación Inicial de la Provincia de Córdoba (2011-2015: 104) aparecen en los contenidos y aprendizajes para las salas de 4 y 5 años como “participación activa en juegos grupales de organización simple tradicionales o contruidos por el grupo”.

En la Ley Nacional de Educación para la Educación Inicial (2006: 4) propone en uno de sus objetivos, “Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social” (Ley 26.206 Artículo 20d) y tal como observamos, no aparece nombrado el juego tradicional como tal, sin embargo sostenemos que está incluido en ese objetivo ya que éstos transmiten valores profundos de la cultura popular.

Como podemos apreciar los distintos lineamientos proponen al juego tradicional de una manera superficial, que quizás sin una mirada atenta éste pasa desapercibido, por lo que es importante hacer foco en ellos, lo que posibilita iniciar

a los niños en la exploración y paulatina apropiación de formas de expresión cultural, enriqueciendo de ese modo la experiencia y personal y social.

Además vale la pena remarcar que la incorporación del juego tradicional en la educación inicial ofrece un abanico extraordinario de posibilidades para poner en valor la motricidad en relación a rasgos distintivos de la cultura.

Al observar a los niños de hoy nos damos cuenta, que tanto el aumento de las horas-pantalla que pasa al día el niño, el poco tiempo lúdico compartido con sus padres y/o abuelos y la adopción de culturas extranjeras gracias a la globalización, este tipo de juegos tienden al olvido. De allí la importancia de la escuela como agente necesario para la transmisión de este tipo de juegos, en especial la labor del docente de Educación Física ya que posee las herramientas necesarias para llevar a cabo esta importante tarea. Reforzando la idea anterior, Sarlé (2014:11) afirma, “recuperar este tipo de juegos, enseñárselos a los niños y jugar con ellos es un modo de participar “activamente” de la cultura”.

Öfele (1999) lo explica de esta manera:

“Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. En el orden práctico, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración –si bien son repetitivos, en cuanto que cuando termina una vuelta o ronda se vuelve a comenzar inmediatamente-, y no requieren de mucho material, por lo que se pueden incluir con facilidad en las escuelas, sin exigencia de grandes recursos ni horarios especiales”.

Con estas características nombradas, observamos que es un tipo de juego posible de ser incluido en el nivel inicial.

Esta misma autora continúa explicando... “pero ¿cuál es el interés o la importancia que estos juegos puedan tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega” (Öfele, 1999).

No solamente se remarca la importancia de la transmisión de lo propio, sino también el conocimiento de otras culturas y los orígenes de juegos que no son propios pero si adoptados.

Creemos que la Educación Física ofrece oportunidades para que cada niño pueda vivenciar los juegos tradicionales, apropiarlos, modificarlos, transmitirlos y generar lazos afectivos que los conecten a su propia historia y con su presente.

### **A modo de cierre**

Hablar de los juegos de “antes” nos trae nostalgia pero a su vez manifiesta la esperanza de mantenerlos vivos en la memoria colectiva, de la experiencia de una infancia mágica, tranquila y activa, a la vez enriquecedora, que hoy vale la pena renombrar y explorar entre sus huellas.

Mezcla de cantitos, elásticos, escondidas, chozas y rayuelas, que recrean la vida de los mayores, las relaciones con hermanos, primos, vecinos, compañeros de la escuela, la necesidad de la compañía de otros niños, así son estos juegos. Son juegos que necesitan de “otro” para llamarse así: “gallito ciego”, “las escondidas”, “las figuritas”, “las bolitas”, “la payana”, etc., y no porque sea preciso justificar su nombre, sino más bien porque son la excusa o la razón para juntarse en los

recreos, en las tardes después de clase o en las reuniones familiares para crear el espacio propio de los niños.

Pensamos y coincidimos con Violante (2011: 21) que los juegos tradicionales se caracterizan por: transmitirse de generación en generación a través de la palabra, forman parte de acervo cultural, ser juegos que se realizan por parejas (las palmaditas, Veo-veo), individuales, por turnos (la rayuela, el elástico, saltar a la soga), o grupales (el gato y el ratón, el gallito ciego, ¿lobo está?, Pisa Pisuela,...etc.).

Ofrecen a los niños la posibilidad de: conocer y disfrutar de las tradiciones populares, enriquecer su bagaje cultural, disfrutar junto a los adultos de un universo lúdico compartido que permite situaciones de bienestar y alegría jugando con otros. El docente es el encargado, según la autora, de presentarlos juegos jugándolos con los chicos, generar los espacios y tiempos para reiterarlos, invitara los padres, abuelos, otros integrantes de la comunidad a que enriquezcan el repertorio de juegos tradicionales que se juegan en el jardín.

La escuela es generadora de cultura y a su vez rescata aquellos aspectos culturales que responden a las características de la población infantil, de este modo es posible pensar los juegos tradicionales, como una posibilidad de interacción con la cultura familiar de los sujetos que allí se interrelacionan. Desde esta perspectiva según Öfele (2004: 107), “podríamos considerar los juegos tradicionales como un punto de enlace entre la cultura infantil y la escuela, por donde se podrían aprovechar múltiples aspectos para desarrollar durante la actividad escolar y entrelazar una importante red sociocultural”.

Una enseñanza de los juegos tradicionales que se hace posible en la medida en que son parte de nuestra experiencia, que es valiosa en tanto fue vivida y representó una etapa significativa en nuestras vidas.

Los juegos tradicionales son una ventana que se abre a la realidad, con una gran posibilidad de recrear lugares, historias, recuerdos que surgen de los rincones entre la fantasía y la realidad.

Desde la escuela, creemos, se pueden promover los valores culturales de estos juegos, conservar y comprender las dinámicas que entretienen lo cotidiano y lo de ayer. La importancia de que “El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (Sarle, 2006: 197).

Según Bologna (2015:79) surge la preocupación respecto de la formación docente donde, según la autora, la formación no parece haber dejado marcas significativas que permitan a los docentes operar con algunos márgenes de autonomía respecto de las improntas institucionales, tampoco con herramientas para poder trabajar con otros, ni con la posibilidad de ingresar la reflexividad como elemento central para la construcción de propuestas significativas para los niños, es en este caso donde abrimos la ventana hacia un contenido a desarrollar en las salas de nivel inicial, un contenido quizás olvidado o desconocido.

La idea es pensar el juego desde lo tradicional, como una posibilidad de relación entre lo que hay que seguir investigando sobre el juego tradicional y cómo seguir enriqueciendo nuestras prácticas, y valorar fundamentalmente en éstos juegos la importancia de la transmisión de lo propio, del conocimiento de otras culturas y los orígenes de juegos que no son propios pero si adoptados.

Insistimos que la Educación Física debe hacerse cargo de enseñar los juegos tradicionales y enseñar a jugarlos como un valioso contenido dentro del nivel inicial.

“Cada uno de estos juegos es una suerte de tesoro simbólico de cada cultura, y transmitirlos resulta un compromiso con el mantenimiento de esta “reserva fecunda de memoria colectiva” (Sarlé, 2014:11).

### Referencias bibliográficas

- Bologna, C. (2015) *La Educación Física en el Jardín de Infantes: Indagaciones sobre la construcción de propuestas de enseñanza* (Trabajo final de grado inédito), Universidad Nacional de Villa María, Instituto Académico pedagógico de Ciencias Humanas, Córdoba.
- Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, Secretaría de Educación, Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa Dirección General de Planeamiento e Información Educativa, (2011 – 2015). *Diseño Curricular de la Educación Inicial*. Córdoba, Argentina.
- Lavega Burgués, P. (2011). Juego tradicional y escuela. *Recursos pedagógicos [En línea]*. XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz. 12 al 15 de octubre de 2011, La Plata. Educación Física y contextos críticos. Recuperado de: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.1415/ev.1415.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1415/ev.1415.pdf)
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2004). *Núcleos de aprendizajes prioritarios. Nivel inicial*. Buenos Aires, Argentina.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: Educación Física y deportes*, 4 (13) Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>
- Öfele, M. R. (2004). *Juegos tradicionales, ¿cultura y pedagogía incompatibles?* En *Juego Letter*, 2 (1). Recuperado de: <http://www.juego.org.ar/iifj/A2N1%20Abril2004.PDF>
- Ríos Espinoza, M. C. (2009). Johan Huizinga (1872-1945). Ideal caballaresco, juego y cultura. *Konvergencias: Revista de Filosofía y Culturas en Diálogo*, 7(21), pp. 3-18.
- Rozengardt, R. (2012). Aprender, enseñar y jugar. La Educación Física que deseamos en la educación inicial. *La Pampa en movimiento, Revista de Educación Física*, 12, pp. 17-21.

- Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos en la educación infantil*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Sarle, P. M. (Coord.) (2006). *Lo importante es jugar...: cómo entra el juego en la escuela*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Sarlé, P. M. (Coord.) (2008). *Enseñar en clave de juegos: enlazando juegos y contenidos*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Sarlé, P. M. (Coord.) (2014). *Juegos con reglas convencionales. ¡Así me gusta a mí*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; Buenos Aires: Unicef Argentina, 2014. 60 p.:il. ; 30x23 cm. - (El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de Enseñanza) ISBN 978-987-3753-35-
- Trigueros Cervantes C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular en los centros de educación primaria de Granada*. (Tesis doctoral) Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación. Granada. Recuperado de: <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/24632/1/Carmen%20Trigueros%20Cervantes.pdf>
- Violante, R. (2011). La centralidad del juego como uno de los pilares de la didáctica de la educación inicial (*Conferencia publicada de manera informal*). Recuperada de: <http://des.for.infed.edu.ar/sitio/upload/LacentralidaddeljuegoConferenciaRosaViolante.pdf>