

# ANÁLISIS PRAXIOLÓGICO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE COMPETICIÓN Y PARTICIPACIÓN SIMULTÁNEA

**Pere Lavega Burgués**  
*Profesor de Juegos aplicados a la educación física  
y el deporte, Profesor de Juegos y Deportes  
populares, INEFC-Lleida*

## Resumen

El presente artículo pretende ayudar a clarificar la especificidad de un conjunto de manifestaciones lúdico-práxicas. En este sentido se aplican algunos universales propuestos por el doctor P. Parlebas como la red de comunicaciones motrices, la red de cambios de rol, la red de interacción de marca y el sistema de puntuación.

Se ha observado la necesidad de ampliar, modificar o matizar la utilización de los universales mencionados para poder tratar más completamente la estructura íntera de los juegos tradicionales de competición y participación simultánea.

Como conclusión final, podemos decir que el estudio praxiológico de los juegos tradicionales aporta muchas bases objetivas al profesional de la docencia

y de la recreación (para saber qué tipo de motricidad está potenciando en cada momento y qué se puede esperar de la practicidad propuesta) como para no dejar de lado la investigación en este ámbito de conocimiento.

**Palabras clave:** juego tradicional, praxiología, educación, recreación.

## Introducción

El universo que constituyen los juegos tradicionales es tan heterogéneo como extenso. Estas prácticas, desde siempre, se han convertido en acompañantes solidarias de la cultura humana, proliferando de manera polivalente entre las diferentes etnias.

El carácter polisémico, ambivalente y versátil del juego ha motivado un número considerable de estudios procedentes de distintas áreas del conocimiento: la filosofía, la historia, la sociología, la pedagogía, la antropología, la etología, la psicología, las ciencias exactas, el derecho y, ciertamente, otras aproximaciones han sido conscientes de la importancia de la realidad lúdica y han contribuido al conocimiento pluridisciplinar del fenómeno lúdico. Prestigiosos autores, reconociendo la importancia del juego en el ser humano, han aportado numerosos estudios (Huizinga, Wallon, Caillois, Winnicott, Piaget, Culin, Ommo Gruppe, Popplow, Carl Diem, Cagigal, T. Orlick, Imeroni, Blanchard y Cheska, G. Robles, R. Renson, Gillmeister, Rodrigo Caro son ejemplos del listado polivalente de intelectuales del juego).

En el terreno de la educación física y el deporte, el juego (motor), aunque ha pasado por etapas muy distintas, también ha sido uno de los principales centros de interés. Las situaciones lúdicas, escenarios privilegiados de las acciones, cautivan el deseo de jugar, y los espectadores a menudo se transforman en actores protagonistas del juego. Muy acertadamente, A. Imeroni (1989) manifiesta la necesidad de referirse al juego cuando se habla de educación física, y también hacer alusión a la educación física cuando se estudia el juego, ya que son un binomio inseparable.

A pesar de ser conscientes del potencial de intereses que suscita el juego (motor) en el profesional de la educación física y el deporte, son prácticamente anecdóticos los estudios praxio-



lógicos que se han realizado sobre la ludomotricidad. La mayoría de intentos se fundamentan en rasgos formales, superficiales, que, al no ser pertinentes, no aportan argumentaciones rigurosas que favorezcan el conocimiento de la especificidad que caracteriza a estas prácticas. En este sentido, el profesor P. Parlebas (1981) es uno de los pocos autores que estudia el juego motor a partir de elementos estructurales, inherentes a lo que él denomina lógica interna.

En el presente artículo intentaremos presentar datos que contribuyan a conocer mejor el funcionamiento interno de un grupo de manifestaciones lúdico-prácticas, a partir de la aplicación de algunos modelos operativos "universales" que ideó el profesor Parlebas. En los casos en los que se crea oportuno ampliar o matizar la aplicación de los universales a determinadas prácticas, se sugerirán nuevas ideas.

Los universales que se quieren utilizar en el presente estudio son los siguientes: la red de comunicaciones motrices, la red de cambios de rol, la red de interacción de marca y el sistema de puntuación. La aplicación de los otros universales (red de cambios de subroles, código gestémico, código praxémico) supondría un estudio mucho más profundo y extenso del que se puede presentar en este artículo.

### **Elección de una muestra de juegos tradicionales para el estudio praxiológico**

Considerando que el universo lúdico es muy polivalente, hemos escogido unos cuantos juegos tradicionales colectivos y de competición. Sabemos que, para tener una representación completa de esta categoría, se debería realizar un estudio más exhaustivo del que aquí anunciamos, aunque los juegos escogidos nos pueden orientar para comprender una buena parte de prácticas ludomotrices que estarían incluidas en este grupo.

El juego tradicional, realidad compleja que presume de resistirse a estar enmarcado en una categorización definitiva (la ambivalencia lúdica contempla tal cantidad de elementos objetivos, subjetivos, cuantitativos y cualitativos que cualquier taxonomía o explicación sobre este fenómeno sólo puede captar una parte de la realidad lúdica), queda mejor delimitado al introducir el rasgo "competición". Este primer nivel de concreción no es suficiente; el agón ludomotor, disfrutando de su condición polivalente, nos pide una visión heterogénea que tampoco se ve conciliada con la simple inclusión de los rasgos "cooperación" y/o "oposición".

Si es cierto que los deportes de masas tienen una estructura de duelo de suma nula, entendida como un enfrentamiento de dos partes —individuales o colectivas— en el cual la suma algebraica de los que compiten es igual a cero, de manera que el éxito de una parte origina el fracaso del contrario (Parlebas, 1981), esto no se corresponde con todos los juegos tradicionales competitivos y de participación simultánea.

El duelo simétrico, representante inmanente de los deportes, no siempre se manifiesta en los juegos tradicionales. Los efectivos de las partes que rivalizan pueden ser desiguales, de manera que la victoria de un jugador puede determinar la derrota del otro, pero, a la vez, la indiferencia del resto de participantes que no han intervenido en una determinada secuencia de juego (tula, pies quietos...). La antítesis también puede parecer contradictoria cuando no se garantiza una misma y continuada relación con los otros jugadores, pudiendo ser compañeros y/o adversarios (pelota sentada, juego de los paquetes...). Estos rasgos inmanentes al funcionamiento interno de las prácticas ludomotrices nos inspiran una categorización más plural que nos permita dirigirnos con más coherencia a los distintos juegos tradicionales competitivos de participación simultánea.



Hemos establecido cinco categorías, las cuales pasamos a explicar con el ejemplo de algunos juegos para cada grupo (somos conscientes de que los juegos aludidos pueden recibir otros nombres y variantes en sus modalidades de ejecución. Nuestro propósito es referenciar brevemente algunos ejemplos lúdicos con la intención de tener suficientes informaciones para realizar y entender el presente estudio.)

#### **Uno contra uno**

— *Pulso gitano*. Cogidos de una mano, y teniendo un pie en contacto con el del rival, que no se puede mover, se intenta desequilibrar al adversario.

— *La sombra*. Un jugador persigue la sombra de su contrario, intentando mantener en todo momento la misma distancia. Cuando les parece oportuno, cambian las funciones.

— *La indiaca*. Separados por una red, se ha de golpear la indiaca con cualquier parte del cuerpo para hacerla caer en el campo contrario.

#### **Uno contra todos**

— *Tula (Tocar y parar)*. Un jugador persigue a los demás y, cuando toca a alguno de los que huyen, se intercambian las funciones.

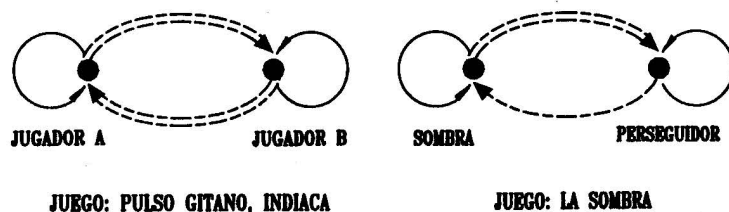


Figura 1.

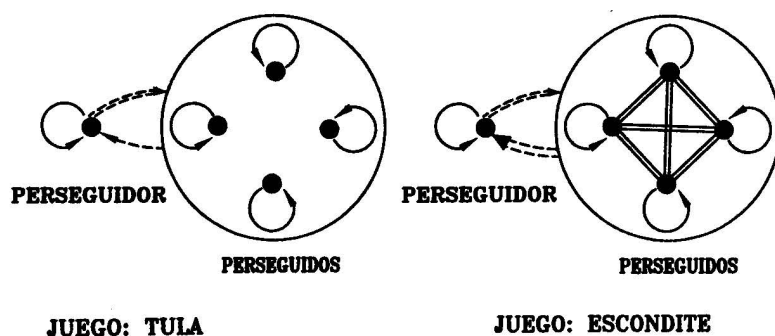


Figura 2.

— *Escondite (bote)*. Un jugador se coloca en una zona con los ojos tapados mientras los demás se esconden. Acto seguido, intenta buscarlos y, cuando los ve, dice su nombre desde la zona de vigilancia. Los aludidos salen del juego. En caso de que un jugador llegue a la zona del vigilante sin ser nombrado, puede salvar a todos los otros jugadores, si dice sus nombres; entonces el juego vuelve a empezar. Si esto no sucede, el primer jugador descubierto hace de vigilante en la siguiente partida.

### Uno contra todos-todos contra uno

— *La cadena*. Un jugador persigue a los otros; cuando toca a alguien, los dos se han de coger de una mano y perseguir a otro hasta que todos estén atrapados.

— *Pelota cazadora*. Uno persigue con una pelota a los demás; cuando, al lanzar la pelota, toca el cuerpo de algún contrario, éste pasa a ser compañero y le ayuda a tocar a otro. Este proceso continúa hasta que se ha tocado a todos los participantes.

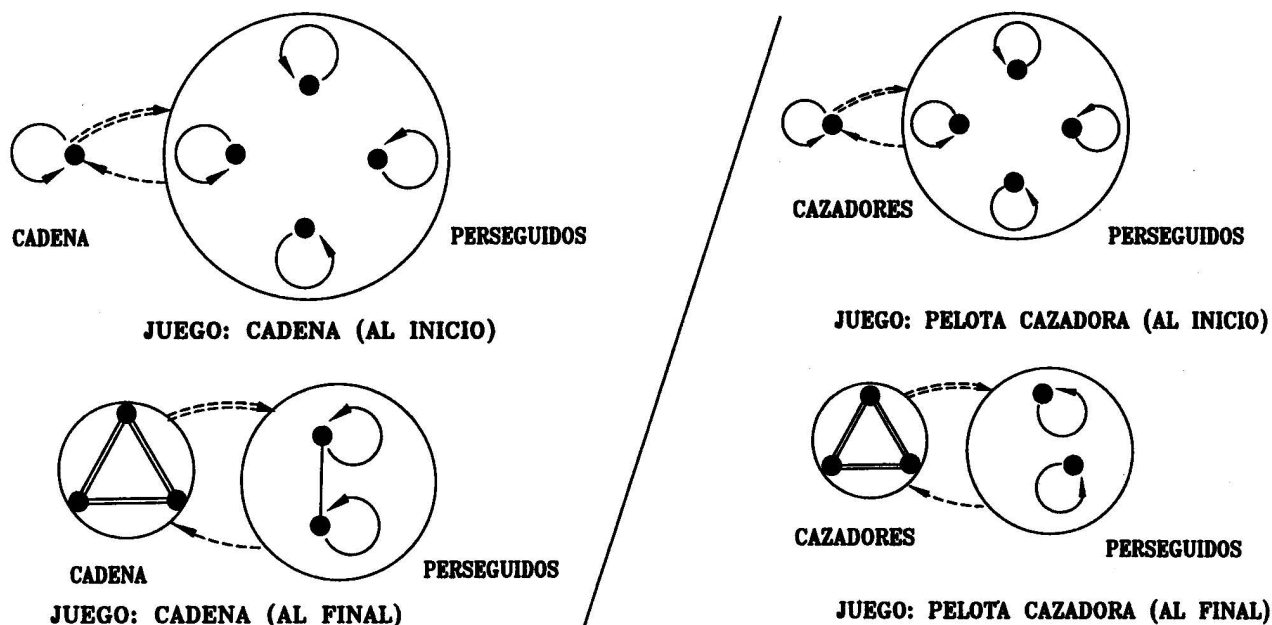


Figura 3.

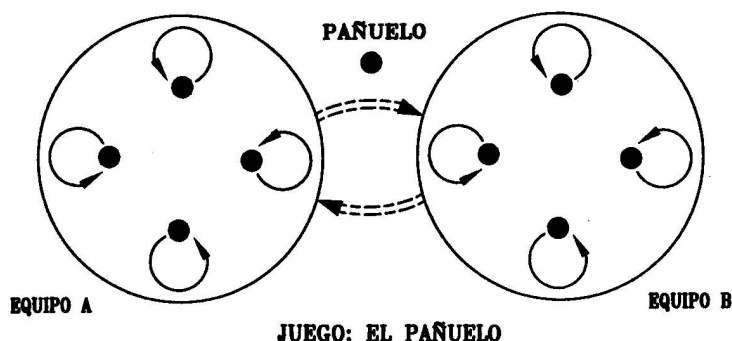


Figura 4.

### Varios contra varios

*Con representantes individuales en los enfrentamientos*

— *El pañuelo*. Dos equipos en un extremo opuesto numeran a sus jugadores. En el medio, un participante aguanta un pañuelo y dice un número. Cada vez salen

— *Policías y ladrones*. Los policías intentan hacer prisioneros a los ladrones. Cada ladrón capturado va a la cárcel (zona determinada) y allí forma una cadena con los otros ladrones prisioneros. Si un compañero libre los toca, quedan todos en libertad.

### Estudio de la red de comunicaciones motrices

#### Uno contra uno

Todos los jugadores pertenecen a una red 2-exclusiva de jugadores, estable.

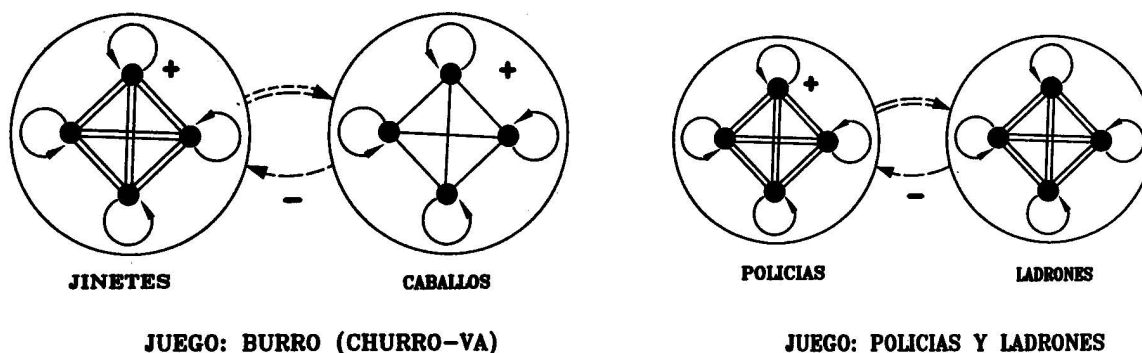


Figura 5.

los rivales aludidos, disputándose el pañuelo. El que pierde queda eliminado y su número lo coge un compañero vivo.

### Con enfrentamientos colectivos

— *Burro (Churro-va)*. Un equipo hace de caballo, situando a sus miembros en fila, con los cuerpos flexionados; el primero se apoya en la pared. Los contrarios sucesivamente saltan sobre los caballos. Si los caballos resisten y adivinan una pregunta de tres opciones (churro, media manga, manga entera) o los jinetes caen, se cambian las funciones. Si no adivinan la respuesta o no resisten los saltos, continúan en los mismos papeles.

### Todos contra todos

— *Los paquetes*. Todos los participantes se mueven y a la señal se han de agrupar con el número de personas que se indique.

— *Arrancar colas*. Todos los jugadores llevan un pañuelo en la espalda, colgando de los pantalones, e intentan robar el de los otros participantes. El jugador que se queda sin pañuelo ha de ir a robar el de algún adversario.

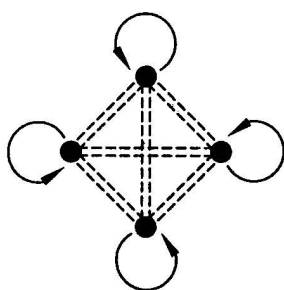
— *Pelota sentada*. El jugador que tenga una pelota, si la pasa sin botar a otro, le obliga a sentarse, mientras que si la pasa con bote, no le sucede nada. Si uno

de los sentados intercepta la pelota, vuelve a levantarse.

— *Pies quietos (El sobre)*. Se lanza la pelota al aire y se menciona el nombre de alguno de los participantes. Este ha de coger la pelota y decir: "pies quietos", momento en el que todos se paran. Entonces, con tres pasos, se puede acercar a un contrario y tratar de tocarlo con la pelota. El que falla acumula un punto negativo, hasta que se llega al máximo de acumulaciones negativas, en que queda eliminado.

### Uno contra todos

En este grupo encontramos dos categorías: red de comunicación motriz 2-



**JUEGO: ARRANCA-COLAS**  
**JUEGO: PIES QUIETOS**

Figura 6.

exclusiva inestable permutante (tula) y red 2-exclusiva inestable fluctuante (escondite), pues en cualquier momento se puede producir una situación fortuita en la que algún compañero salve a los capturados.

No se podría decir que es exclusivo de un equipo o de jugadores, pues en una parte el representado es un único jugador, pero en la otra son unos cuantos los que se oponen (ver figura 2).

### Uno contra todos-todos contra uno

Los dos juegos pertenecen a una red 2-exclusiva inestable convergente. Sólo matizar que, en el caso de la cadena, los que huyen podrían colaborar sutilmente entre ellos, acordando ocupar el espacio de forma que pudiesen despistar a los perseguidores. También se contemplaría una oposición más intensa si pudiesen romper la cadena; de no ser posible, sólo se dedican a huir. Las colaboraciones de los componentes de la cadena sí que son muy interesantes, puesto que determinan la actuación de sus compañeros (poder tocar a alguien, romperse la cadena...).

En el caso de la pelota cazadora, si los perseguidos pudiesen interceptar la pelota, también tendrían una oposición más intensa que si sólo se limitan a huir (ver figura 3).

### Varios contra varios

#### Con enfrentamientos individuales

El pañuelo pertenece a una red 2-exclusiva de equipos, estable, de duelo simé-

trico. En el caso del pañuelo, no existe la posibilidad de interactuar positivamente con los compañeros (ver figura 4).

#### Con enfrentamientos colectivos

Los dos juegos (burro, policías y ladrones) pertenecen a la red 2-exclusiva de equipos estable, de duelo disimétrico, pues los equipos que se enfrentan no tienen los mismos efectivos. En el caso del burro, si se produce algún cambio de rol, es permutante. La colaboración entre jinetes puede ser muy relevante en el sentido de que la actuación de uno puede condicionar y determinar la de los otros compañeros (saltar encima de un compañero, cogerlo...); en cambio, la intervención de los caballos está condicionada fundamentalmente por el peso que cada uno sea capaz de aguantar.

En el juego de policías y ladrones, ambos equipos pueden colaborar estrechamente en las acciones (los policías, repartiendo tareas y ayudas, los ladro-

nes, salvando a los capturados). (Ver figura 5).

### Todos contra todos

En este grupo las redes de comunicación motriz tienen características distintas. El juego de los paquetes y el juego de la pelota sentada se corresponden con una red ambivalente inestable y fluctuante, puesto que en cualquier momento del juego se puede ir a favor y/o en contra de los demás y adoptar uno u otro rol, sin seguir ninguna secuencia lógica.

El juego de los paquetes origina acciones de oposición y colaboración poco intensas sobre la interacción de los demás, ya que únicamente supone buscar el coincidir o no en un mismo lugar con los demás.

La pelota sentada suscita interacciones intensas de comunicación y contracomunicación con los demás (tirar la pelota, pasarla). (Ver figura 8).

Los juegos arrancar colas y pies quietos pertenecen a una red n-exclusiva esta-



**LUCHADOR**

**JUEGO: PULSO GITANO**

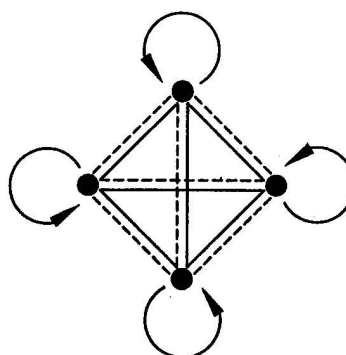


**SOMBRA**

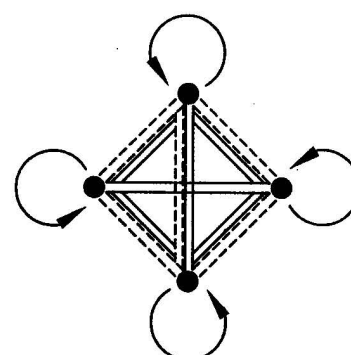
**PERSEGUIDO**

**JUEGO: LA SOMBRA**

Figura 7.



**JUEGO: LOS PAQUETES**



**JUEGO: PELOTA SENTADA**

Figura 8.

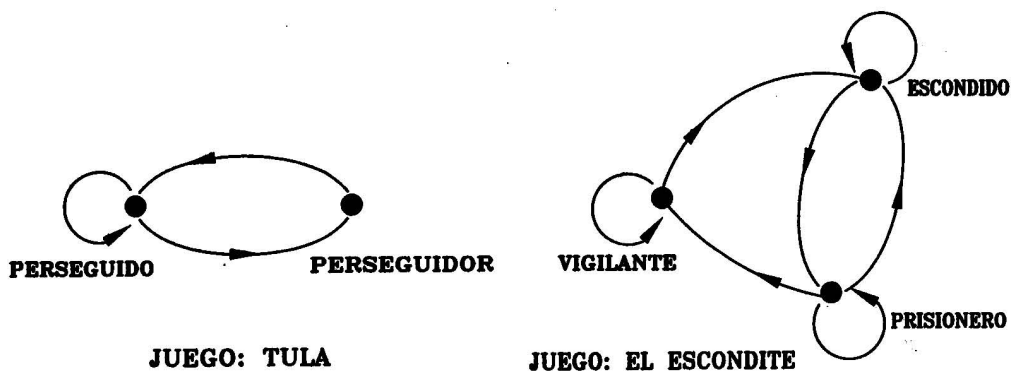


Figura 9.

ble, de duelo simétrico, en la que todos parten de las mismas condiciones estatutarias. Las interacciones de oposición también son muy intensas. En principio no hay colaboración (ver figura 6).

### Uno contra todos-todos contra uno

La cadena es un juego que suscita dos roles: perseguidor y perseguidos, posibilitando intercambio y mantenimiento de los roles (ver figura 10).

### Varios contra varios

El pañuelo ofrece cuatro roles: el que aguanta el pañuelo, el que está en casa, el que sale y lleva el pañuelo (perseguido), el que sale y persigue al del



Figura 10.

## El sistema de roles

### Uno contra uno

En el juego del pulso gitano sólo hay un rol permanente: el luchador, mientras que en el juego de la sombra diferenciamos los roles de huir y sombra, roles que se pueden intercambiar (ver figura 7).

### Uno contra todos

En el juego de tula distinguimos dos roles: perseguido y perseguidor. Remarcar que el rol de perseguido, al desarrollarse por varias personas a la vez, posibilita que se pueda conservar en distintas secuencias de la práctica. El escondite incluye los roles de vigilante, escondido y prisionero (ver figura 9).

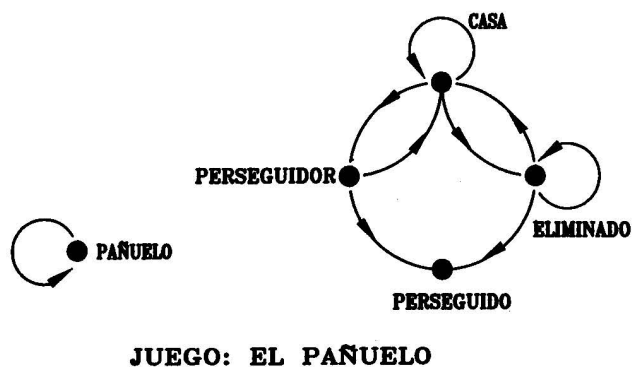


Figura 11.

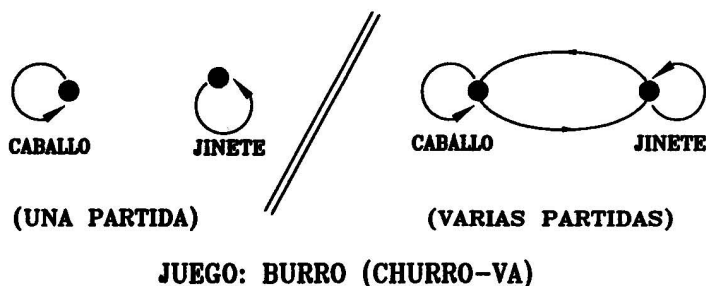
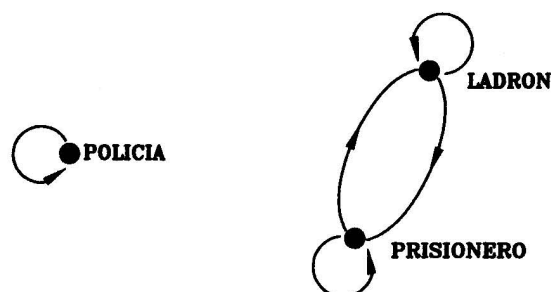
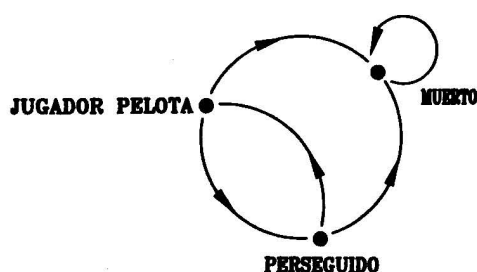


Figura 12.



**JUEGO: POLICIAS Y LADRONES**

Figura 13.



**JUEGO: PIES QUIETOS**

Figura 14.

pañuelo (perseguidor) y el eliminado. Los roles de perseguido y perseguidor no se pueden conservar sin antes pasar por otra función (ver figura 11). El burro incluye los roles de caballo y de jinete. Significar que, si sólo se contempla una partida, entonces no hay cambio de rol, mientras que si se tienen

presentes varias partidas, este cambio es posible (ver figura 12). Los policías y ladrones incluyen los roles de policía, ladrón y prisioneros. Los cambios de rol únicamente se pueden hacer entre los dos últimos, a no ser que se tengan en cuenta varias partidas (ver figura 13).

### Todos contra todos

El juego de pies quietos presenta tres roles: jugador con pelota, perseguido y eliminado (ver figura 14).

Los otros tres juegos presentan la misma red, a pesar de ser diferentes los roles. El juego de los paquetes incluye el de paquete y solitario; el juego de arrancar colas, el de jugador con cola y el de sin cola; y el juego de pelota sentada, el de jugador vivo y el de jugador sentado (ver figura 15).

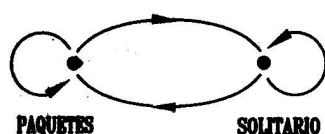
En este último caso, si se tuviesen en cuenta las acciones que se pueden hacer cuando se tiene o no se tiene el móvil, se podría aplicar una visión dinámica del rol (podría corresponder en parte con el rol estratégico ideado por el profesor Hernández Moreno, 1987), diferenciando los roles de jugador vivo con pelota, jugador vivo sin pelota, sentado con pelota y sentado sin pelota.

### La red de interacción de marca

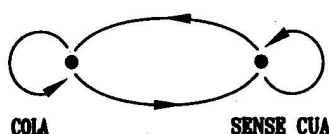
La mayoría de los juegos estudiados se corresponden con una red de interacción de marca exclusivamente antagónica, pues las acciones que determinan el éxito o el fracaso en el juego se hacen sobre los adversarios (pulso gitano, sombra, tula, cadena, pañuelo, burro, arrancar colas).

Los juegos que incluyen el rol de prisionero y que permiten su liberación pertenecen a una red de interacción de marca mixta exclusiva (el escondite, policías y ladrones).

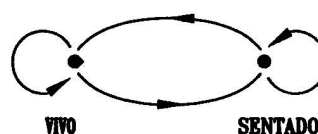
Sólo el juego de los paquetes y el de pelota sentada ofrecen una red de interacción de marca mixta de tipo ambivalente.



**JUEGO: PAQUETES**



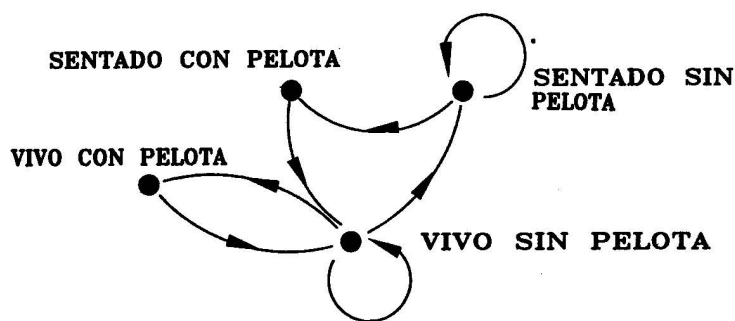
**JUEGO: ARRANCA-COLAS**



**JUEGO: PELOTA SENTADA**

Figura 15.





### JUEGO: PELOTA SENTADA

Figura 16.

#### El sistema de puntuación o tanteo

El carácter espontáneo, contractual y flexible de la mayoría de los juegos tradicionales hace que su desarrollo esté supeditado a factores motivacionales como la diversión, la distracción, en definitiva, las ganas de pasarlo bien durante un rato de ocio.

En el caso de muchos juegos de niños nos encontramos ante manifestaciones poco reglamentadas en las que el sistema de puntuación o tanteo no está claramente determinado. En muchos casos, la puntuación o tanteo se tiene presente en momentos sincrónicos (en un momento determinado el que persigue consigue atrapar y gana, el que se escapa también gana, el que es tocado o no puede atrapar, pierde), de forma que, intermitentemente, todos tienen oportunidades muy puntuales de ir ganando o perdiendo. Solamente se sabría con claridad quién pierde en los juegos en los que se puede estar eliminado y apartado de su práctica hasta la partida siguiente.

Por otra parte, la convención lúdica hace que el acuerdo pueda establecerse para conseguir un número determinado de éxitos. En este caso, estaríamos ante un juego con sistema de puntuación límite (en el caso de la cadena, tocar a todos los adversarios; en el juego de policías y ladrones, capturar a todos los prisioneros...). A pesar de

ello, como las partidas se repiten sin pausa hasta que la motivación de los jugadores u otros imperativos obliguen a parar la práctica, es un aspecto que no tiene demasiado sentido en estos juegos poco codificados.

En los casos en los que se no acuerda nada sobre el sistema de puntuación final que origina la victoria y se pueda jugar hasta que el adulto o el tiempo disponible detenga el juego, nos acercaríamos a un sistema de tanteo de tiempo límite, aunque los jugadores no podrían saber con exactitud cuál ha sido el resultado de cada participante, ya que no son registros que se anoten continuamente.



Según esto, podríamos aseverar que muchos juegos tradicionales al no tener resultado, no presentan una interacción de marca que se pueda numerar y, por tanto, no contemplan una puntuación final que permita resumir cómo ha evolucionado el enfrentamiento lúdico. Desde este punto de vista, Parlebas (1981) expresa que son juegos que se corresponden con un grado cero en el sistema de resultados.

#### Conclusiones

Al aplicar algunos modelos operativos (universales) a los juegos tradicionales colectivos de competición, se observa que en algunos casos se debería ampliar, modificar o matizar su utilización.

En la red de comunicaciones motrices, sería necesario advertir que la visión completa de algunos juegos se ha de hacer teniendo en cuenta varias partidas, en las que se puedan dar cambios en los papeles adoptados (por ejemplo, en el juego de policías y ladrones, los policías en la siguiente partida pasan a ser ladrones y los ladrones, a ser policías). También se sugiere diferenciar el nivel de interacción cuando se puede interactuar intensamente con los demás, de los casos en los que los jugadores se limitan únicamente a huir



o a no poder contactar con los adversarios.

La mayoría de los juegos estudiados guardan bastantes similitudes entre sus correspondientes redes de cambios de rol, predominando el número de dos roles. En juegos en los que se manipula un móvil, se propone utilizar una concepción más dinámica que el rol reglamentario, y así servirse del rol estratégico (por ejemplo, en el caso de la pelota sentada).

Un alto porcentaje de los juegos analizados se corresponde con una red de interacción de marca antagónica. Los juegos que permiten salvar a los compañeros ofrecen una red mixta exclusiva. Sólo en los casos en los que cada uno vaya por libre, como son los juegos de todos contra todos, se pueden observar redes mixtas de carácter ambivalente.

Muchos juegos tradicionales no tienen establecido un sistema de resultados que pueda resumir lo que ha sucedido en el enfrentamiento lúdico. Sólo algunas prácticas ludomotrices muy reglamentadas tienen previsto un posible sistema de tanteo. Por tanto, en estas manifestaciones que obedecen a aspectos contractuales de carácter motivacional o de disponibilidad temporal, resulta difícil hablar con autoridad de la presencia de algún sistema de tanteo. A pesar de ello, se podrían encontrar acercamientos a sistemas de tanteo de puntuación límite (cadena, pelota cazadora...) o de tiempo límite (hasta que se cansen los jugadores, pero sin tener un detalle minucioso del éxito de cada participante en las diferentes partidas, pues no se anotan los resultados parciales).

La aplicación de los universales ludomotores facilita la comprensión de una buena parte de la especificidad implícita en los juegos tradicionales. La utilización de los mencionados modelos operativos nos acerca al estudio de las manifestaciones lúdicas con más coherencia, rigor y objetividad, circunstan-

cia claramente beneficiosa cuando se pretende huir de las acostumbradas especulaciones gratuitas que rodean las valoraciones sobre el juego motor y, en general, sobre la educación física y el deporte.

El análisis praxiológico de los juegos tradicionales impulsa a inminentes aplicaciones en los distintos ámbitos de actuación en los que la ludomotricidad puede ser protagonista.

Al profesional de la docencia le aporta valiosas informaciones para saber qué tipo de motricidad está educando y potenciando. Al conocer la estructura interna de los juegos tradicionales, se garantiza una mejor elección de prácticas polivalentes y no homogéneas, complementarias y no repetitivas; consideración de remarcada importancia si pensamos que muchas de las situaciones ludomotrices competitivas que se acostumbran a presentar en entornos educativos sólo se corresponden con la estructura de duelo simétrico de los deportes de equipo, aspecto que se podría complementar, ya que observamos que la utilización de los juegos tradicionales posibilita enfrentamientos con la presencia de otras estructuras — uno contra todos, todos contra todos, todos contra uno, etc.

También se debería tener en cuenta que toda práctica ludomotriz que descansa en una estructura de duelo, aunque sea un juego abierto, presentado con parámetros flexibles, promueve un clima de afectividad solidario menos acentuado que el ambiente que se consigue en las situaciones de juego tradicional de cooperación y/o competitivo (en estas últimas situaciones es más probable que ningún jugador se sienta marginado y que, en definitiva, todos los participantes vivan la experiencia habiendo disfrutado de la victoria, del protagonismo y del placer de deleitar). Esta reflexión se debería tener presente tanto cuando se persiguen objetivos educativos como cuando se está interviniendo en orientaciones más recrea-

tivas (movimientos de animación, centros recreativos, etc.)

En el terreno más próximo a los deportes de masas, la praxiología también contribuye a saber qué estructura interna dinamizan las prácticas deportivas y, por tanto, qué situaciones ludomotrices pueden ser las más favorables en la iniciación deportiva o, incluso, en la práctica del deporte de élite (no es nada extraño oír opiniones favorables provenientes de entrenadores de renombre, cuando significan la utilidad de las situaciones lúdicas en algunas sesiones de entrenamiento).

Siendo conscientes de las ventajas que puede aportar la praxiología para la maduración y mejora de la educación física y el deporte, en todos sus ámbitos de incidencia, pensamos que es necesario seguir avanzando en este terreno aún poco abonado, aportando estudios e investigaciones que complementen las iniciativas ya empezadas.

## Bibliografía

- GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO INEFC-LLEIDA. *Necessitat d'una disciplina praxiològica pel coneixement de les accions esportives, expressives i lúdiques*, INEFC-Lleida, 1992.
- GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO INEFC-LLEIDA. *Cap a una construcció d'una disciplina praxiològica que acolleixi i estudiï la diversitat de pràctiques corporals i esportives existents*, INEFC-Lleida, 1992.
- GRUPO DE ESTUDIO PRAXIOLÓGICO INEFC-LLEIDA. *Estudi praxiològic de les pràctiques esportives, expressives, lúdico-recreatives*. INEFC-Lleida, 1992.
- HERNÁNDEZ MORENO. *Estudio sobre el análisis de la acción de juego en los deportes de equipo. Su aplicación al baloncesto*, Universidad de Barcelona, 1987. Tesis doctoral.
- IMERONI, A. "El juego como medio educativo", *Revista de Educación física*, núm. 25, 1989, pp. 5-12.
- LAVEGA, P. "Apunts de jocs aplicats a l'E.F.", INEFC-Lleida, 1992. Inéditos.
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, INSEP, París, 1981.