

# “Conductas infantiles en juegos motores de reglas”

## Análisis de la estructura de juego, edad y género

*Dr. Vicente Navarro Adelantado*

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

### 1. Introducción

El convenio de reglas es un modelo de acuerdo, más o menos expresado, por el que los niños y niñas asumen papeles ante una situación y que supone actuar en consecuencia respecto a las directrices de las relaciones y límites de la acción. Esta forma de juego se incluye dentro del concepto denominado *juego de reglas*.

El juego de reglas se desarrolla en base a comportamientos específicos y no específicos. Esto quiere decir que los jugadores van a poner en práctica papeles que se esperan por el convenio de reglas, a la par que muestran otros comportamientos durante el mismo período que se dedica al juego. Esta realidad es compleja de desentrañar para la investigación, distinguiéndose por un lado conductas de juego que obedecen a una lógica del mismo modelo *juego de reglas* y, por otro lado, conductas no exclusivas que podrían darse en otros órdenes de la vida.

Por otra parte, también es de nuestro interés la relación entre el juego de reglas y el juego motor, ya que este último representa una cara más de las vertientes del juego infantil. En él distinguimos la significación y el contexto en que se da la motricidad. El juego motor lleva consigo el mismo condicionamiento de su motricidad, es decir, vehiculiza en el niño el proyecto de su propia intención hasta la misma acción.

Hasta el momento, la investigación acerca del juego de reglas se ha centrado en dos campos: el cognitivo-evolutivo y el praxiológico, pero ambos por separado. Piaget (1932) definió el juego de reglas, las etapas y calidad de este período respecto a la forma de mostrarse el niño en el juego y cuál era su concepto moral; más tarde Linaza (1981) confirmó los resultados de Piaget, pero demostró, cómo las etapas eran más completas y la calidad de las mismas están relacionadas con acciones básicas; por otro lado, existe también un debate que se ajusta al mundo de la moral y la calidad del juicio del niño ante la regla, y la relación entre la conducta y la acción resultante, aunque no expresamente en el

juego infantil, (Kohlberg, 1958-1976; Selman, 1976; Turiel, 1978; Gibs, 1979; Blasi, 1980; Turiel, 1983 y 1985; Turiel y Smetana, 1989). En cuanto a los avances en el estudio del juego motor de reglas a través de la praxiología, se ha comprobado cómo este modelo de juego configura un sistema estrechamente vinculado al estatuto práxico propio de las reglas, igualmente cómo las conductas más habituales de los jugadores son específicas (roles y subroles sociomotores) (Parlebas, 1972-1989).

En nuestro caso, hemos aunado las dos perspectivas de análisis, cognitiva-evolutiva y praxiológica, en búsqueda de una mayor potencia explicativa, que hemos realizado a través de hacer coincidir los dos constructos teóricos y, posteriormente, de asociar sus métodos. En el primer paso, hemos intentado resaltar determinadas conductas que están presentes durante el desarrollo del juego, pero que no constituyen el juego en sí mismo; a estas conductas las hemos denominado Conductas No Exclusivas de Juego (CNEJ: *estética, benevolencia, tregua, evasión*), queriendo destacar con ello las conductas ajenas al convenio de reglas. Conjuntamente a estas CNEJ, hemos estudiado otras conductas que vienen definidas por la asunción de los roles principales en un juego de persecución y que pertenecen al convenio de reglas; a estas conductas las hemos denominado Conductas Exclusivas de Juego (CEJ: *capturador, esquivador, prisionero*), queriendo destacar con ello las conductas que describen claramente el contexto más condicionante del comportamiento

## 2. Hipótesis

Se definen cuatro hipótesis:

- A) La existencia de las *conductas no exclusivas de juego* (CNEJ), o conductas ajenas al convenio de reglas de los juegos infantiles.
- B) Las *conductas exclusivas* (CEJ) y *no exclusivas de juego* (CNEJ) muestran diferencias significativas con relación a las estructuras dual o de triada a las que se someta el juego.
- C) Las *conductas no exclusivas de juego* (CNEJ) son significativamente más numerosas en la edad de 8 años, en comparación con la edad de 10 años.
- D) Las diferencias de género no influyen en la presencia de conductas exclusivas y no exclusivas de juego.

### **3. Método**

#### **3.1. Diseño del experimento**

Hemos aplicado un diseño de equipos por conductas con tres variables independientes (estructura de juego, edad y género) con dos niveles cada una (dual-triada, 8-10 años, varón-hembra), siendo las variables dependientes las conductas exclusivas y no exclusivas de juego, con 18 niveles, pertenecientes a dos grupos de conductas (10 CEJ, 8 CNEJ).

#### **3.2. Sujetos**

El grupo de niños estudiado corresponde a población escolar del Archipiélago canario, de 8 colegios públicos y privados (2 colegios privados y 6 públicos). La muestra fue de 384 niños y niñas, contrabalanceados en edad y género. Se seleccionaron dos grupos de edad, 8 y 10 años. El agrupamiento de los sujetos para el experimento fue de 24 jugadores por ensayo, dos grupos de 12 para el caso de la estructura dual, y tres grupos de 8 jugadores para el juego con estructura de triada. En total, el experimento constó de 16 ensayos, 4 en cada estructura de juego y por los dos niveles de edad.

#### **3.3. Procedimiento**

Se seleccionó un juego de persecución, denominado “el laberinto”, ideado para esta investigación. Este juego permite la elección de los papeles principales por parte del jugador libre, así como recuperar las opciones iniciales durante el desarrollo del juego.

##### **3.3.1. Metodología de observación. Fiabilidad**

Las conductas se registraron mediante la observación en video. Las unidades de sistematización fueron de categorías y subcategorías. Para el caso de las CEJ se distinguieron 3 categorías coincidentes con los roles de juego (capturador, esquivador, prisionero), que se operativizaron en 10 subcategorías. Para el caso de las CNEJ se distinguieron 4 categorías (estética, benevolencia, tregua, evasión), que se concretaron en 3 subcategorías en dos de las conductas propuestas.

C1	Persigue a un oponente	P1	En atención inmediata
C2	Toca a un oponente	P2	Intenta tocar a un oponente
C3	Hace un prisionero	P3	Captura a un jugador libre
E1	Escapa de un capturador	PA	Protege a un compañero
E2	Esquiva a un prisionero	P5	En espera lejana

Tabla I. Conductas exclusivas del juego.

ET	Conductas con movimiento significativo que no pertenecen a técnicas ni a estrategias del juego.	T	Conductas de conservadurismo, sin pasividad nociva.
B1	Perdona a un oponente.	EV1	Sobrepasa los límites del espacio de juego.
B2	Ayuda entre ilegales.	EV2	Se levanta y adquiere roles de "capturador" o "esquivador" sin liberarse.
B3	Cooperación entre oponentes.	EV3	No reconoce haber sido tocado por un oponente.

Tabla II. Conductas no exclusivas del juego.

En cuanto a los registros de las observaciones, fueron continuos y sin intervalos. Dichas observaciones se realizaron desde el comienzo de la filmación hasta un tiempo límite de cinco minutos, siguiendo uno a uno a cada jugador.

La prueba de fiabilidad se realizó con siete jueces. El número de acuerdos totales fue de 267 (84,2%), sobre un total de conductas observadas de 317, y con un total de 50 desacuerdos (15,7%).

#### 4. Análisis estadístico

Se llevó a cabo un análisis estadístico mediante la aplicación del paquete estadístico SYSTAT-5.0 (Wilkinson, 1990).

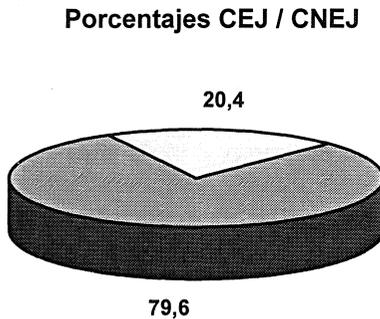
Se realizaron 5 análisis de varianza multivariable (MANOVA), para las conductas con distintos niveles, y 2 análisis de varianza factorial (ANOVA), para las conductas con un solo nivel, con un diseño 2x2x2, donde se tomaron como variables independientes la estructura de juego (dual y triada), la edad (8 y 10 años), y el género (masculino, femenino); como variables dependientes se

midieron las conductas, sobre un total de 12.506, para una muestra de 384 sujetos.

Para normalizar el número de conductas por unidad de tiempo, hemos dividido por el tiempo de cada ensayo, expresado en minutos; así las medias a las que nos referiremos expresan el número de conductas por minuto. Por otra parte, se utilizó un nivel de significación  $\alpha=0.05$ , y la prueba estadística multivariable fue la Pillai Trace.

#### 4.1. Resultados

Las CNEJ han supuesto el 20,4% (2.552 conductas) del volumen total de las conductas de juego, frente al 79,6% (9.954 conductas) de CEJ, del volumen total de las conductas de juego que hemos registrado.



*Figura 1. Porcentajes CEJ /CNEJ.*

El reparto proporcional entre las CNEJ, expresado en la tabla que se acompaña, muestra un porcentaje importante a cargo de la conducta de “tregua” (T), con un porcentaje de 44,5%, seguida en relevancia por la conducta de “benevolencia” B1 (22,9%) y de la conducta de “evasión” EV3 (15%); el resto representa un pequeño porcentaje (ET, EV1, EV2), mientras que las conductas B2 y B3 son casi inexistentes.

CNEJ. Frecuencias y porcentajes		
conducta	N	%
ET	132	5,2%
B1	585	22,9%
B2	6	0,2%
B3	8	0,3%
T	1.135	44,5%
EV1	133	5,2%
EV2	170	6,7%
EV3	383	15%
CNEJ	2.552	100%

Tabla III. CNEJ. Frecuencias y porcentajes.

Los porcentajes arrojados en cada nivel de edad para las CEJ y las CNEJ, fueron los siguientes: 8 años (CEJ 79,3%; CNEJ 20,7%) y 10 años (CEJ 80%; CNEJ 20%).

Respecto a las conductas de “capturador”, la prueba multivariada ha obtenido diferencias significativas en la variable “estructura” a favor de la estructura dual (Pillai Trace:  $F_{3,374}=9.432$ ,  $p=0.000$ ), resultando también significativas las pruebas F univariadas: C1 ( $F_{1,376}=27.20$ ,  $p=0.000$ ), C2 ( $F_{1,376}=10.95$ ,  $p=0.001$ ) y C3 ( $F_{1,376}=18.47$ ,  $p=0.000$ ) (fig.2). No se han observado diferencias significativas en la variable “edad” en la prueba multivariada, pero si una diferencia significativa respecto a C1 con relación al nivel de “edad” de 10 años ( $F_{1,376}=4.13$ ,  $p=0.04$ ). En la interacción de las variables “estructura” por “edad” se han encontrado diferencias significativas con la prueba multivariada (Pillai Trace:  $F_{3,374}=2.777$ ,  $p=0.041$ ), obteniéndose sin embargo solo una diferencia marginalmente significativa para la conducta de C1, ( $F_{1,376}=6.03$ ,  $p=0.14$ ) a favor de la estructura dual con niños de 10 años (fig.3).

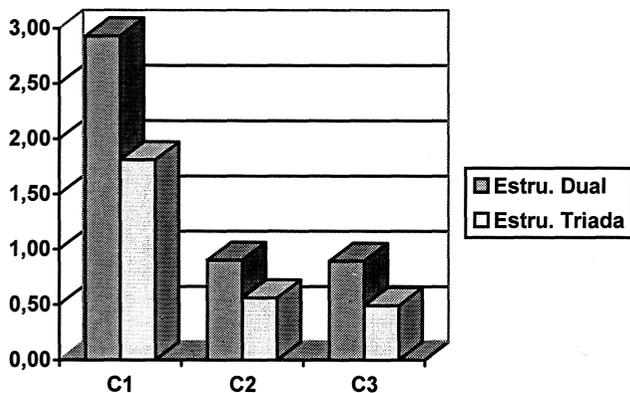


Figura 2

## C1 Dual

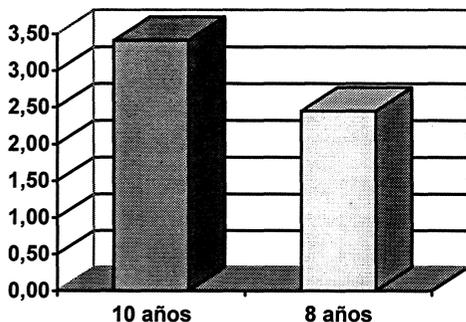


Figura 3

En cuanto a las conductas de “esquivador”, la prueba multivariada ha detectado diferencias significativas en la variable “estructura” a favor de la estructura dual (Pillai Trace:  $F_{2,375}=4.767$ ,  $p=0.009$ ) aunque en las pruebas univariadas solamente ha resultado significativa la conducta E1 ( $F_{1,376}=8.00$ ,  $p=0.005$ ) (fig.4). Respecto a la variable “edad”, la prueba multivariada ha arrojado diferencias significativas a favor de los niños de 10 años (Pillai Trace:  $F_{2,375}=5.887$ ,  $p=0.003$ ) así como en las pruebas univariadas para E1

( $F_{1,376}=6.55$ ,  $p = 0.011$ ) y E2 ( $F_{1,376}=8.41$ ,  $p=0.004$ ) (fig.5). También se han encontrado diferencias significativas en la variable “género” en las dos conductas de esquiva, a favor de los niños, tanto en la prueba multivariada (Pillai Trace:  $F_{2,375}=7.740$ ,  $p=0.001$ ), como en las univariadas: E1 ( $F_{1,376}=6.57$ ,  $p=0.011$ ) y E2 ( $F_{1,376}=12.77$ ,  $p=0.000$ ) (fig 6).

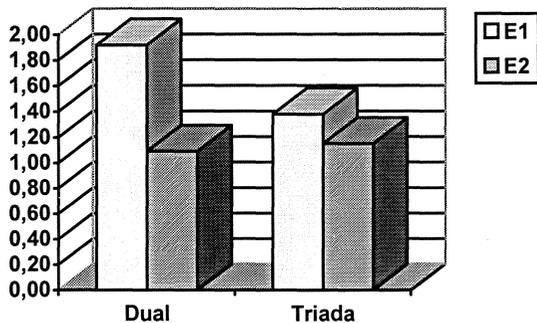


Figura 4

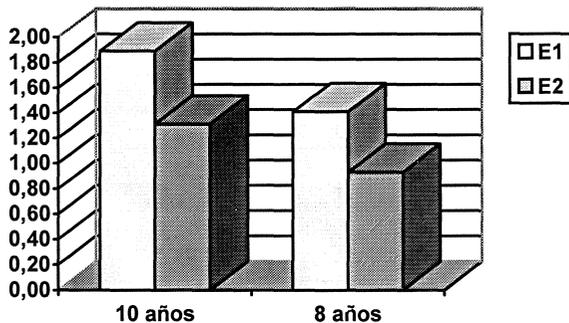


Figura 5

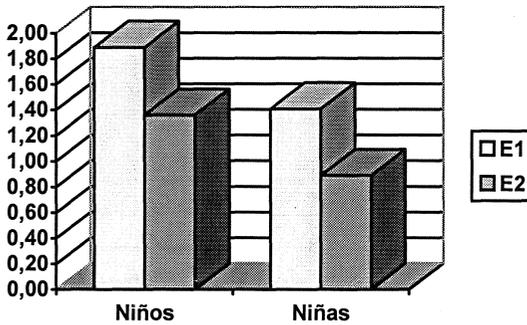


Figura 6

Respecto a las conductas de “prisionero”, se han encontrado diferencias significativas en la variable “edad” a favor de los niños de 10 años, tanto en la prueba multivariada (Pillai Trace:  $F_{5,372}=4.588$ ,  $p=0.000$ ), como en las univariadas: P1 ( $F_{1,376}=3.773$ ,  $p=0.053$ ), P2 ( $F_{1,376}=12.07$ ,  $p=0.001$ ); P3 ( $F_{1,376}=6.73$ ,  $p=0.010$ ) y P5 ( $F_{1,376}=5.21$ ,  $p=0.023$ ), aunque P1 ha resultado solo marginalmente significativa (fig.7).

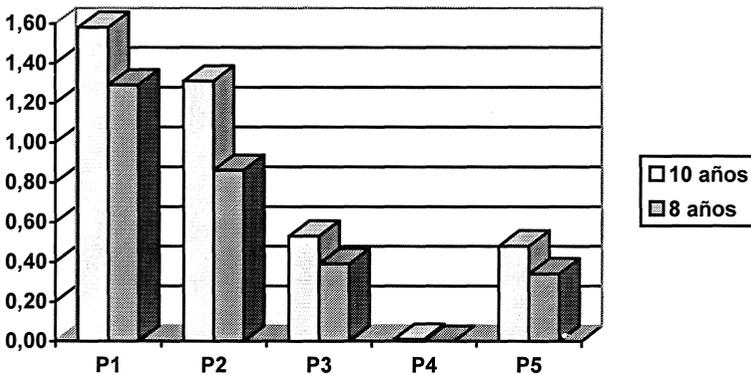
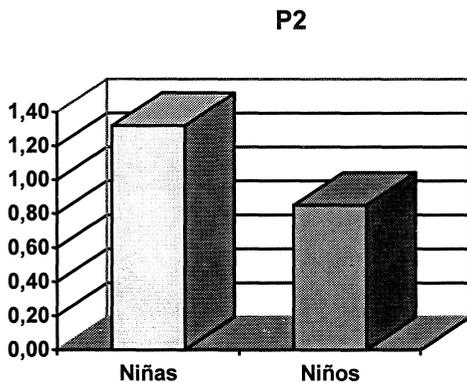


Figura 7

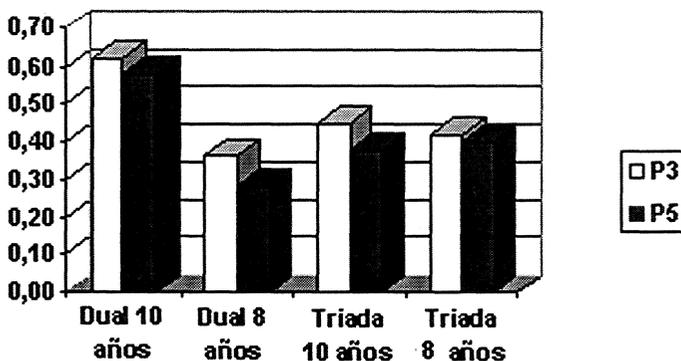
En lo referente a la variable “género”, se han encontrado diferencias significativas a favor de las niñas con la prueba multivariada (Pillai Trace:

$F_{5,372}=3.305$ ,  $p=0.006$ ), aunque solo ha resultado significativa la prueba univariada para la conducta P2 ( $F_{1,376}=12.95$ ,  $p=0.000$ ) (fig 8).



*Figura 8*

En cuanto a la interacción entre variables, se han encontrado diferencias significativas en la interacción de la “estructura” por “edad” a favor de la estructura dual y el nivel de edad de 10 años (Pillai Trace:  $F_{5,372}=3.011$ ,  $p=0.011$ ), aunque la prueba univariada solamente ha arrojado significación en las conductas P3 ( $F_{1,376}=4.35$ ,  $p=0.038$ ) y P5 ( $F_{1,376}=6.99$ ,  $p=0.009$ ) (fig.9).



*Figura 9*

Se han encontrado diferencias significativas para las conductas de prisionero en la interacción “estructura” y “género” (Pillai Trace:  $F_{5,372}=1.576$ ,  $p=0.166$ ); sin embargo, solamente se ha encontrado significación en la conducta P1 en la interacción de estas variables a favor de las niñas en la estructura de triada, P1 ( $F_{1,376}=4.33$ ,  $p=0.038$ ). Respecto a la interacción de las variables “edad” y “género”, se han encontrado diferencias significativas marginales (Pillai Trace:  $F_{5,372}=2.150$ ,  $p=0.059$ ), pero en la prueba univariada se han encontrado diferencias significativas para el nivel de edad de 10 años y el género femenino en la conducta P2 ( $F_{1,376}=6.25$ ,  $p=0.013$ ) (fig.10). También se obtienen diferencias significativas marginales en la interacción de las variables “estructura” por “edad” y por “género” (Pillai Trace:  $F_{5,372}=1.999$ ,  $p=0.078$ ) en la estructura dual, nivel de edad de 10 años y género femenino para la conducta de P1 ( $F_{1,376}=1.03$ ,  $p=0.31$ ).

## P2

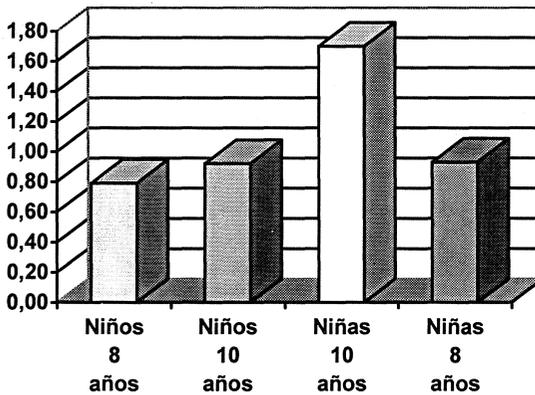
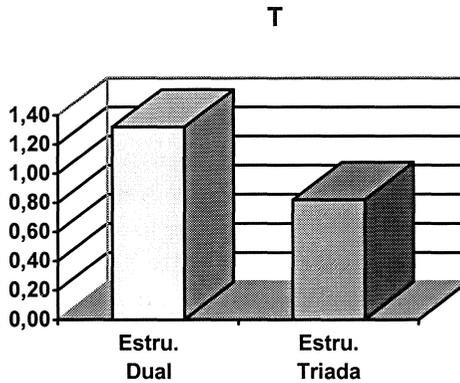


Figura 10

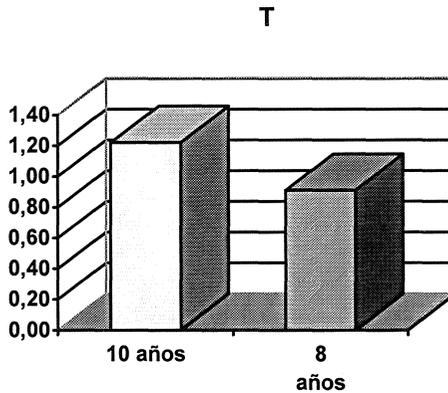
Para la conducta de “estética” (ET), se han obtenido diferencias significativas marginales para la estructura dual, ET ( $F_{1,376}=2.76$ ,  $p=0.097$ ).

Respecto a la conducta de “tregua” (T), se han encontrado diferencias significativas en la estructura dual ( $F_{1,376}=21.59$ ,  $p=0.000$ ) (fig.11).



*Figura 11*

También se han encontrado diferencias significativas en la conducta de “tregua” (T) en la variable “edad” a favor de los niños de diez años ( $F_{1,376}=8.11$ ,  $p=0.005$ ) (fig.12).



*Figura 12*

Igualmente, se han encontrado diferencias significativas para la variable “género” a favor de los niños ( $F_{1,376}=12.65$ ,  $p=0.000$ ) (fig.13).

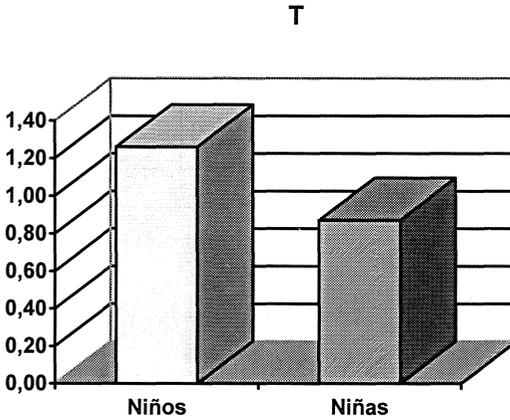


Figura 13

Respecto a las conductas de “evasión”, la prueba multivariada ha arrojado diferencias significativas en la variable “estructura” (Pillai Trace:  $F_{3,374}=6.840$ ,  $p=0.000$ ), pero en las pruebas univariadas solamente han resultado significativas las conductas de EV2 a favor de la estructura de triada ( $F_{1,376}=4.80$ ,  $p=0.029$ ) y EV3 a favor de la estructura dual ( $F_{1,376}=12.27$ ,  $p=0.001$ ) (fig.14). También se han encontrado diferencias significativas respecto a la variable “edad” (Pillai Trace:  $F_{3,374}=3.108$ ,  $p=0.026$ ), aunque en la prueba univariada sólo se ha encontrada significación en la conducta de EV2 ( $F_{1,376}=4.53$ ,  $p=0.034$ ) a favor de los niños de 8 años (fig.15).

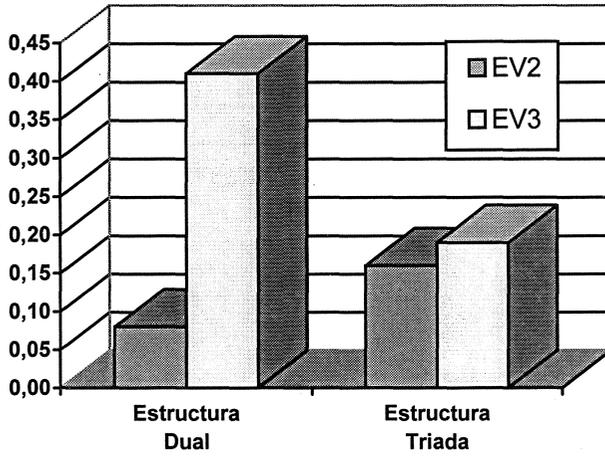


Figura 14

## EV2

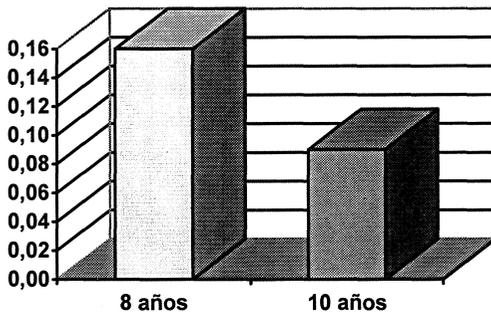


Figura 15

Por último, los resultados de los porcentajes de las CEJ y las CNEJ con relación al género, fueron los siguientes:

GÉNERO MASCULINO	GÉNERO FEMENINO
CEJ (42,5%)	CEJ (37%)
CNEJ (11,3%)	CNEJ (9%)

Tabla IV. Porcentajes de las CEJ y CNEJ con relación al género.

## 5. Discusión

### Sobre la 1ª hipótesis.

Se confirma nuestra primera hipótesis, la existencia de las CNEJ, con una incidencia del 20,4% del total de las conductas frente al 79,6% de las CEJ. Esta presencia indica que es un conjunto de conductas claramente secundarias que están subyugadas a la situación real que es la organización de juego. Dicha organización es un modelo social bien delimitado, que al manifestarse en el convenio de reglas limita y conduce los modos de actuación de los jugadores.

La necesidad de expresión motriz (ET=5,2%) se condiciona mucho por la motricidad que ofrece y pone en práctica el mismo juego a través de los papeles que se asumen; esto supone también que el *afán de movimiento* (Buytendijk, 1935) o el impulso o *arrebato* de juego (*élan*; Château, 1958) está ya muy controlado por la maduración del niño. El efecto de tendencia de la conducta de “estética” en la estructura dual, nos indica dos cosas: 1) que esta conducta obtendrá mayores frecuencias en las situaciones de juego menos complejas; y 2) que la “estética” aparecerá más conforme los jugadores tengan menores opciones de retomar los papeles iniciales (capturador o esquivador). Por tanto, la conducta de “estética” está supeditada al juego en la medida de que los jugadores la muestran, pero manteniendo el control del juego. En cuanto al grupo de conductas de “benevolencia”, comprobamos como solamente la conducta B1 ha sido representativa (22,9%); la razón pudiera estar en que esta conducta está inmersa en el mismo engranaje del juego, mientras que las otras no, pues estas últimas se refieren a colaboraciones sin conexión directa con los sucesos habituales y frecuentes del juego. Las conductas del grupo de “evasión”, también tienen una clara representación en la conducta de EV3 (15%), posiblemente por la misma razón anterior, ya que esta conducta está relacionada con acontecimientos muy frecuentes que parecen favorecer este tipo de comportamiento de trampa.

Por su parte, la conducta de “tregua” (44,5%) es la que ha acaparado las frecuencias más elevadas, siendo en apariencia la conducta más cuestionada por

los resultados obtenidos. Recordemos que la conducta de “tregua” ha mostrado diferencias significativas a favor de la estructura dual, la edad de 10 años y el género masculino, lo que indica que esta conducta está relacionada con la mayor explotación del juego, en la estructura que lo permite y en el nivel de edad y género que ha mostrado significación a lo largo de todo el análisis estadístico con diferencias muy importantes para albergar esta conclusión. Podemos decir, entonces, que los resultados de la conducta de “tregua” indican una relación más estrecha de lo esperado con los procedimientos estratégicos propios del convenio de juego, o lo que es lo mismo, está relacionada con el tiempo para la resolución de problemas del juego, con el cálculo para tomar decisiones. Esta deducción nos parece consecuente, pues si la estrategia no tuviera un lugar relevante dentro de la “tregua” no aparecería ninguna relación con los resultados que han mostrado dominios motores y estratégicos de juego, que se ha reflejado en los resultados propios de las conductas ganadoras.

A pesar que no se contradice nuestro constructo de la conducta de “tregua”, en cuanto a que se trata de una pasividad no nociva, nuestro concepto de la “tregua” no ha sabido desvincular metodológicamente el contenido intencional estratégico del contenido pasivo-no nocivo sin naturaleza estratégica. No obstante, si hubiera sido posible aislar con indicadores el componente estratégico de la conducta de “tregua”, existiría siempre un porcentaje desconocido de esta conducta que pertenecería a las CNEJ, con lo que siempre estaríamos ante un porcentaje no desdeñable para el estudio. En cualquier caso, admitimos un sesgo difícil de evitar porque habría que desligar la estrategia de múltiples factores, como: los intereses, la pasividad, la fatiga, el desconcierto, el desinterés, el pacto, el miedo, el respeto, la amistad, etc.

En el análisis de los resultados es preciso indicar que las CNEJ B1, T, EV2 y EV3 parecen comportarse de forma semejante a la propia especificidad del juego de persecución. Si hacemos un breve repaso de las CNEJ y la información que podemos extraer de sus resultados, vemos que aunque la conducta “estética” se ajusta a nuestro constructo, los jugadores necesitan cierto control de la situación de la marcha del juego, o bien saberse con opciones de juego, o no, para disponer de un pequeño tiempo libre para expresarse motrizmente de forma más libre, aun dentro del mismo juego formal. Nuestra interpretación sobre la conducta de “estética” se fundamenta en que las diferencias significativas general encontradas en muchas variables del estudio en la estructura dual coincide con una tendencia importante de esta conducta ( $p=0.09$ ), que nos indicaría que las conductas de “estética” no son probables en situaciones de desconcierto de juego, como lo es la estructura de triada, donde el jugador no domina la situación, o no sabe a qué atenerse. Por consiguiente, la conducta de “estética” es manifestada conscientemente y de forma separada del mismo juego;

es decir, el jugador diferencia claramente entre su motricidad para el juego y la motricidad que no lo es. Por otra parte, la conducta de “estética” (5,2% del total de las CNEJ) no es ajena al juego, ya que los juegos motores incitan al niño a moverse, a ponerse en acción.

En cuanto a la conducta de “benevolencia”, debemos distinguir entre las conductas de ayuda (B2 y B3), muy poco frecuentes, y la conducta de tipo altruista (B1). En primer lugar, las conductas de ayuda B2 y B3 se muestran en número insignificantes (0,2 y 0,3%); la razón de esto puede estar en que ambas son ayudas, entre compañeros u oponentes, que en su aparición dependen de que se den circunstancias que así lo acontezcan, pues se trata de ayudas no propias del juego. En segundo lugar, se discute el verdadero concepto altruista, en la medida de si el niño percibe una situación en la que se necesita este tipo de conducta (Blasi, 1989); por otra parte, también se pone en tela de juicio el conjunto de percepciones e intereses que pueda llevar consigo la “benevolencia” haciendo igualmente difícil reconocer el perdón sobre un jugador libre con el desinterés o la actitud “respetuosa” hacia otro jugador o jugadora (Blasi, 1989); y, particularmente interesante es el obstáculo que supone para la aparición de estas conductas altruistas el fomento de la competitividad (Marchesi, 1985). Sin embargo, solamente podemos apuntar estos aspectos como nuevas hipótesis, aunque este último factor competitivo nos parece el más influyente en la probabilidad de aparición de las conductas altruistas en los juegos competitivos. Lo cierto es que las situaciones de juegos de enfrentamiento a la que hemos sometido a los niños en nuestro experimento no favorecen la aparición de este tipo de conductas, porque en el juego que nos ha servido de modelo el jugador que ostenta el papel de prisionero se “libra” cuando toca a un oponente libre, frente a que éste hubiera podido “librarse” siendo tocado por un compañero libre. En cualquier caso, y a pesar de ello, la conducta de “benevolencia” B1, segunda más frecuente (22,1%), está presente de forma equivalente en los grupos estudiados.

En cuanto a las diferencias significativas de la conducta de EV2 en la estructura de triada, consideramos que es una percepción particular de la justicia en el niño, ya que esta conducta es una trampa consistente en levantarse sin haberse liberado, pero una vez reconocida la captura y habiendo estado claramente en la postura que denota el papel de “prisionero”, es decir, una trampa evidente. La conducta de EV2 es un exponente de cómo la situación influye en la provocación de la trampa, ya que el niño o niña tiene la posibilidad de calcular y decidir claramente su acción. La justificación que puede encontrar el niño puede estar relacionada con el desconcierto propio de las rápidas capturas del juego en triada o incluso con lo anecdótico de algunas de ellas que son producto de la complejidad de actuación para resolver situaciones no

familiares. Todo ello puede provocar una reflexión particular en el niño que le haga relativizar su comportamiento. Consideramos que nos encontramos ante una percepción peculiar de transgresión de regla pues está asociada a la edad, ya que también hemos encontrado significación para esta variable en el nivel de 8 años. En este último caso, nuestra explicación sería coincidente con el concepto de *realismo moral* (Piaget, 1932), ya que la experiencia moral lleva a los niños y niñas a construir poco a poco su percepción de la regla en la acción lúdica, en contacto con juegos concretos, y así construir su pensamiento moral efectivo; pero también vemos en la transgresión asociada a la edad de 8 años una muestra moral derivada de un nivel *preconvencional* (Kohlberg, 1976), pues todavía la regla no es algo completamente externo al *yo*, o difícil de simultanear entre su propia perspectiva y la del otro (Selman, 1976). De esta manera, al admitir esta percepción individual de la trampa nos adentraríamos en el constructo de una evasión de la situación, en el sentido de que el niño se evade del conflicto social propio de la situación de juego que le supone resolver para sí aquello que no alcanza a comprender moralmente.

La significación encontrada en la conducta de “evasión” EV3 en la estructura dual, nos indica dos cosas; la primera, que la trampa siempre estará presente en los juegos, independientemente de la estructura a la que se sometan los jugadores, tal y como se comprueba al encontrarse también diferencias significativas para EV2 en la estructura de triada; y, en segundo lugar, que se debe tener en cuenta la naturaleza de la trampa, puesto que las dos trampas que han arrojado significación no tienen el mismo grado de reflexión antes de la emisión de la conducta. En cuanto a la significación de la conducta de EV3 en la estructura dual, esto nos indica que dentro del cálculo para la decisión del jugador han sido integrados los resultados de la marcha del juego, siempre más evidente bajo esta estructura de juego, y el contexto en el que se efectúa la transgresión. La situación de contacto, a veces muy rápida, entre oponentes puede dar pie a que dicho contacto sea puesto en tela de juicio inmediatamente.

En definitiva, el empleo de las trampas EV2 y EV3 apuntan a la distancia entre juicio moral y la acción (Blasi, 1980 y Turiel, 1983), pues se muestran trampas distintas y que parecen justificarse en la marcha de los resultados del juego, lo que implica que según la situación aparecerán, o no, estas conductas, no necesariamente de forma paralela a la consecución de un nivel imperturbable de pensamiento moral.

En general, podemos afirmar que la trampa, o pseudotrampa, es algo consustancial al juego, que la naturaleza de cada trampa, en los niveles de edad estudiados, clarifica hasta qué punto es un problema de pensamiento moral en

acción y de su correspondiente conducta, por lo que parece que las trampas se realizan de manera específica, con arreglo a la situación del juego.

Finalmente, debemos decir que la naturaleza de las CNEJ es diversa, que no todas ellas son la manifestación del placer por el juego y la *resistencia* a la coacción social, sino que deben contemplarse individualmente, atendiendo a su propia naturaleza. De esta manera, la conducta de “estética” se muestra más consciente de lo esperado pues se relaciona con la forma de juego donde más se explota la estrategia, y en la que se dispone de más tiempo de espera, lo que nos lleva a afirmar que en estas edades la espontaneidad expresiva es relativa. La conducta de “benevolencia” tiene un carácter prosocial, pero influida por distintos factores de configuración del pensamiento moral relacionados con la percepción de situaciones de necesidad de una conducta de este tipo, lo cual comporta que exista una concepción clara de la marcha de los resultados del juego; por tanto, debemos sugerir como nuevas hipótesis que existe altruismo dentro de este comportamiento, pero que debe desligarse del desinterés, del respeto y de la comprensión de la situación lúdica y no lúdica, siendo un paso de interés confrontar en un experimento situaciones competitivas frente a no competitivas. La conducta de “tregua” es una pasividad transitoria que puede estar asociada, o no, al desarrollo de las acciones de juego y que tiene un componente importante de estrategia. La conducta de “evasión” es consustancial al juego y su grado de trampa o pseudotrampa dependerá de la naturaleza de la conducta que se manifieste.

### **Sobre la 2ª hipótesis**

Respecto a la segunda hipótesis, se confirma que el juego con estructura dual muestra mayores diferencias. Como expondremos, este tipo de estructura de juego se justifica por contener situaciones de juego menos complejas, y por ser una estructura que facilita la comprensión de lo que hay que realizar. Los jugadores centran sus intervenciones en el juego sujetos a dos aspectos: 1) los comportamientos de los jugadores en los juegos infantiles están relacionados con la esencia del juego; es decir, los jugadores muestran más conductas que son el centro y porqué del juego; y 2) pero también es necesario, que la estructura de juego sea comprensible para ellos. He aquí el por qué la tendencia de los jugadores es a mostrar las conductas propias del convenio de reglas y, de esta manera, se comprende que alcancen mayores diferencias en la estructura menos compleja.

Otro aspecto que favorece las mayores diferencias en la estructura dual se debe a la mayor familiaridad que existe en los juegos bajo esta estructura. Esta familiaridad es una consecuencia de la cultura, de los usos a los que los

jugadores están acostumbrados. Los juegos de estructura de triada no son juegos tradicionales en nuestra cultura.

La estructura dual de juego ofrece a los jugadores menor complejidad estratégica y mayor familiaridad para el desarrollo de sus acciones. Por esta razón, son coincidentes las diferencias significativas en las conductas C1, C2, C3, E1, T y EV3 en presencia de la variable “estructura” en su nivel dual. La explicación, como decíamos, del porqué estas conductas anteriores se muestran significativas en la estructura dual se centra en que son la evidencia de que existe en esta forma de juego mayor explotación estratégica.

La concepción sistémica del juego nos permite comprender mejor por qué las distintas conductas están presentes de un modo u otro en la estructura de juego dual. La explicación de la significación encontrada en la estructura dual para todo el grupo de conductas de “capturador” (C1, C2, C3) se explica porque estas conductas son la esencia del juego, es decir son la representación elemental del convenio de reglas, o lo que es lo mismo: se trata de perseguir. La significación encontrada en la conducta de esquivador E1 muestra la correspondencia en el desarrollo del juego que ha de haber respecto a las conductas anteriores de “capturador”, es decir: para que se realicen muchas persecuciones ha de haber muchos esquivadores. La conducta de “tregua”, que también muestra significación en la estructura dual, es un claro indicador (como ya apuntamos en la discusión de la primera hipótesis) de que esta conducta tiene un grado importante de dependencia del tiempo para la decisión estratégica, y viene a indicar que los jugadores, a la vez que muestran mayores conductas de persecución y de esquiva, emplean un tiempo de pausa en calcular estratégicamente sus futuras acciones. Y, por último, la conducta de EV3 se explica por el producto de la mayor frecuencia de conductas de captura-esquiva, que supone numerosas situaciones de encuentro entre oponentes que se tocan con el resultado de transgresión de la regla.

La significación de la conducta C1 y la tendencia de C2 en la interacción de las variables “estructura” por “edad”, para la estructura dual y la edad de 10 años, unida a la significación de las conductas de esquiva E1 y E2 en este mismo nivel de edad, nos conduce a confirmar dos cosas: 1) que en la estructura dual y el nivel de 10 años se da la explotación más elevada del juego, motivada por una comprensión mayor de la estrategia; y 2) que cuando los niños y niñas de estas edades se someten a un juego asumen el convenio y reproducen los papeles de juego esperados.

Por otra parte, en esta misma línea, las conductas del grupo de “prisionero” P1, P2, P3 y P5 también se relacionan con el nivel de comprensión del juego, de ahí que se muestre significativa respecto a la edad a favor de los 10 años. Por su

parte, la interacción de las variables “estructura” por “edad” también muestra diferencias significativas para la estructura dual y la edad de 10 años. Todo ello, de nuevo vuelve a confirmar que los problemas estratégicos se resuelven con preferencia en una estructura de juego menos compleja y en niños con mayor capacidad de análisis y de dominios motores.

El porqué la estructura de triada ha sido relegada a un segundo plano se debe, a nuestro entender, a diversas causas. Por un lado, a la mayor dificultad de análisis de las situaciones de juego, que se pueden comprobar en nuestro análisis de opciones posibles, que desarrollamos en el capítulo IV (apartado E. *Estrategia Motriz*). Estructuralmente, la triada es una red de comunicaciones compleja, que se evidencia en las alianzas no convencionales que se pueden presentar en el juego (Parlebas, 1981). Por otra parte, la varianza cultural parece aquí determinante, ya que la estructura de triada supone un desconcierto en las acciones que es reflejo de la ausencia de juegos tradicionales de triada de grupos en la cultura canaria y española. Vemos, por tanto, que es un problema que funcionalmente tiene su raíz en la *etnomotricidad* (Parlebas, 1986).

En resumen, respecto a nuestra segunda hipótesis se confirma que hay diferencias en las estructuras de los juegos a favor de la estructura dual, y que esto se debe a dos razones: 1) el grado de complejidad que se deriva de la estructura del juego, que en el caso de la estructura dual es menor; y 2) el nivel de comprensión y análisis de las situaciones de juego, que es mayor en el nivel de 10 años. Todo ello, es verificado en las CEJ, ya que son las conductas que poseen el peso sistémico del convenio de reglas; así la estructura de juego dual diferencia claramente los papeles y grupos, indicando meridianamente los que son compañeros, los que no lo son, la identificación con aquello que hay que hacer y, a su vez, con las acciones que son más definitorias para la ganancia del juego.

### **Sobre la 3ª hipótesis**

La tercera hipótesis no es posible confirmarla a la luz de los resultados, pues no hemos encontrado diferencias para las CNEJ (8 años: 20,7%; 10 años: 20%) entre los dos niveles de edad estudiados.

Las diferencias significativas que hemos encontrado en la conducta de EV2 para el nivel de 8 años, no parece suficiente para poder extraer una conclusión general, por lo que los resultados obtenidos para la tercera hipótesis nos conducen a pensar que las CNEJ no son conductas que estén reprimidas por la coacción social del convenio de juego frente a la expresión del placer lúdico; por tanto, esta afirmación supone que no hay un grado de evolución evidente para este tipo de conductas, pues no aparecen diferencias para todo el grupo de CNEJ

a favor de nuestro primer nivel de edad. Todavía es más clara la explicación si atendemos a la conducta de “estética”, que en sí misma debería haber detectado este contenido, pero no lo ha hecho.

### **Sobre la 4ª hipótesis**

En cuanto a los porcentajes obtenidos para el género masculino (42,5% de CEJ y 11,3% de CNEJ) y el femenino (37% de CEJ y 9% de CNEJ), se comprueba que hay ligeras diferencias entre los porcentajes de los dos grupos de conductas, pero no lo suficientemente evidentes. Sin embargo, si atendemos a cada una de las conductas podemos observar cómo el género se muestra como un factor de distinción.

Existen diferencias entre el género masculino y femenino, que se distinguen en la reproducción de CEJ más definitorias de la ganancia del juego por parte de los niños. Estos resultados supone que los niños dominan el desarrollo del juego y muestran conductas más definitorias del mismo, frente a otras conductas de tipo secundario, relacionadas con el género femenino.

De esta manera, las medias de las dos conductas de “captura” (C1, C3) son mayores en el caso de los niños, al igual que ocurre para el grupo de conductas de “esquiva” (E1, E2), en este caso con diferencias significativas en los niños. En las CNEJ los niños han mostrado diferencias significativas en la conducta de “tregua”, que al asociarla en parte a la explotación estrategia de las situaciones, adquiere más sentido como conducta también definitoria del juego. Por su parte, el género femenino aparece asociado a conductas que son indicativas de la estancia más permanente en papeles secundarios, y a través de los cuales no es posible concluir el juego ganándolo, como son las conductas de “prisionero” P1, con una tendencia importante, y P2, que se muestra con diferencias significativas. Por último, las niñas no se muestran de manera particular para ninguna de las CNEJ.

No encontramos otra razón que la cultural para explicar que las niñas adquieran papeles menos destacados en el juego de persecución que ha ocupado nuestro estudio. Este devenir de la cultura ha construido una sociedad donde las preferencias y divisiones de género en función del juego han conducido a prácticas separadas, en muchos casos, en los juegos infantiles. De esta manera, los juegos de niños parecen comportar prácticas más dirigidas a la persecución, a habilidades motrices de velocidad para alcanzar, llegar, interceptar, esquivar, etc., mientras que las niñas han educado más otros aspectos, que entrañan no pocas habilidades, como determinadas coordinaciones, desarrollo de ritmos y acciones motrices (Château, 1958; Garvey, 1977; Ortega, 1992). Por tanto, es un problema, en primer lugar de preferencias lúdicas y, a continuación, de

repetición y práctica, que los hace a unos y otras cada vez más habilidosos y con más concepción del juego. Todo ello se refleja en los comportamientos de juego y es el componente explicativo de fondo.

## **6. Conclusiones**

1. Las conductas infantiles de juegos de persecución están relacionadas, preferentemente, con el convenio de reglas, manifestándose también otro grupo de conductas (CNEJ) durante el mismo desarrollo del juego.

2. La naturaleza de las CNEJ es diversa, y dichas conductas deben considerarse separadamente.

3. Respecto a las CNEJ:

A. La conducta de “estética” muestra una espontaneidad motriz relativa, pues depende del control del juego y de las opciones de que disponga el jugador.

B. La conducta de “benevolencia” es una conducta compleja influida por distintos factores de configuración del pensamiento moral, lo que implica que las conductas que comportan *perdonar* a un oponente pueden enmascararse con el desinterés, el respeto por el otro, o la falta de comprensión de la situación.

C. La conducta de “tregua” se relaciona con la estructura de juego dual, donde se han encontrado las mayores diferencias, y el nivel de edad de 10 años, donde se ha encontrado mayor explotación estratégica del juego, lo que implica que dado el carácter de CNEJ esta conducta debe ser reconsiderada.

D. Las conductas de trampa (“evasión”) son consustanciales al juego, y su grado de pseudotrampa o trampa dependerá de la naturaleza de la conducta que manifieste.

E. La conducta de trampa EV2, cuya naturaleza es no asumir un papel secundario, después de haber podido reflexionar sobre la situación de prisionero, se favorece más en la estructura de juego en triada.

F. La conducta de trampa EV3, cuya naturaleza es no reconocer haber sido capturado, es más frecuente en la estructura de juego dual.

G. Las CNEJ no muestran diferencias en los niveles de edad estudiados.

H. El género no se muestra como un rasgo diferenciador respecto a las CNEJ, en su conjunto.

#### 4. Respecto a las CEJ:

A. Las CEJ están relacionadas con la comprensión de juego y de sus situaciones, con el mayor nivel de edad, 10 años, y con la estructura de juego que entrañe menos complejidad, ya sea por su asiduidad de práctica o por la familiaridad cultural.

B. Los jugadores representan, preferentemente, las conductas que corresponden a la esencia del juego (capturar, esquivar), seguidas de conductas secundarias (prisionero), describiendo la lógica interna del juego.

C. La estructura de juego dual facilita la comprensión estratégica de juego.

D. Los jugadores obtienen mayor explotación estratégica en aquella estructura de juego a la que están familiarizados y constituye parte de su etnomotricidad.

E. Las niñas realizan más papeles secundarios en el juego de persecución.

**Bibliografía**

- AMADOR, F. (1994). Estudio praxiológico de los deportes de lucha. Análisis de la acción de brega en la lucha canaria. Tesis doctoral inédita. Univ. de Las Palmas de Gran Canaria.
- ANGUERA, M<sup>a</sup>.T.(1983). Manual de técnicas de observación. Trillas. México. 3<sup>a</sup> reimpresión, 1991.
- ANGUERA, M<sup>a</sup>.T.; BEHAR, J.; BLANCO, A. y otros (1993). Metodología observacional en la investigación psicológica. vol.2. PPU. Barcelona.
- ATO, M.; LÓPEZ, J.J. (1994). Fundamentos de estadística con SYSTAT. Ra-ma. Madrid.
- BAYER, Cl. (1982). L'enseignement des jeux sportifs collectifs. Vigot. París.
- BERTALANFFY von L.; ROSS, W. y WEINBERG, G.M. (1972). La teoría general de sistemas. Alianza. Madrid. edic. en español de 1987.
- BIANCHI, H. (1976) El hombre y su sistema jurídico. en Gadamer, H.G. y Vogler, P. Antropología Cultural, vol.4. Omega. Barcelona. pp. 223-247.
- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986). Antropología del deporte. Bellaterra. Barcelona.
- BLASI, A. (1989). Las relaciones entre el conocimiento moral y la acción moral: una revisión crítica de la literatura. en El mundo social en la mente infantil. compilación de Turiel, Enesco y Linaza. Alianza. Madrid. pp. 331-388.
- BRONFENBRENNER, U. (1979). La ecología del desarrollo humano. Paidós. Barcelona. edic. de 1987.
- BUYTENDIJK, F.J. (1935). El juego y su significado. Revista de Occidente. Madrid. 1935
- CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres. F.C.E. México. edic. de 1987.
- CHATEAU, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Kapelusz. Buenos Aires. edic. de 1986.
- CLAPARÉDE, E. (1932). La educación funcional. Cátedra. Madrid. 1975.
- DAVIS, M.D. (1971). Teoría de los juegos. Alianza. Madrid. edic. de 1977.
- ELKONIN, D.B. (1980). Psicología del juego. Aprendizaje-Visor. Madrid.
- ENESCO, I.; DELVAL, J. y LINAZA, J. (1989). Conocimiento social y no social. en El mundo social en la mente infantil. cap.1. Alianza. pp. 21-36.
- GARAIGORDOBIL, M. (1992). Juego cooperativo y socialización en el aula. Seco-Olea. Madrid.
- GARVEY, C. (1977). El juego infantil. Morata. Madrid 1985.
- GROOS, K. (1899). The play of man. Appleton. N. York. 1901.
- Grupo de Estudio Praxiológico (INEFC de Lleida). Hacia la construcción de una disciplina praxiológica que acoja y estudie la diversidad de prácticas corporales y deportes existentes, en Rev. Apunts. junio 1993, 32, p. 22.
- GUILLEMARD, G.; MARCHAL, J.C.; PARENT, M.; PARLEBAS, P. y SCHMITT, A. (1984). Les quatre coins des jeux. Scarabée. Paris. en español Las cuatro esquinas de los juegos. Agonos. Lérida 1988.
- GUSDORF, G. (1967). L'Esprit des Jeux. en Encyclopedie de la Pleiade. Gallimard. Paris. pp. 1157-1180.

- GUTTON, Ph. (1982). El juego de los niños. Hogar Libro. Barcelona. edic. original de 1973.
- HERNANDEZ MORENO, J. (1987). Análisis de la acción de juego en los deportes de equipo: su aplicación al baloncesto. Tesis inédita. Universidad de Barcelona.
- HERNANDEZ MORENO, J. (1988). Baloncesto, iniciación y entrenamiento. Paidotribo. Barcelona.
- HERNANDEZ MORENO, J. (1993). La praxiología motriz, ¿ciencia de la acción motriz? Estado de la cuestión. Rev. Apunts, 32, junio, monográfico de praxiología. pp. 5-9.
- HERNANDEZ MORENO, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras de los juegos deportivos. INDE. Barcelona.
- HERNANDEZ MORENO, J. (1995). Análisis praxiológico de las estructuras de los deportes. Rev. RED. vol. 9, nº 2. pp. 27-33.
- HUIZINGA, J. (1938). Homo ludens. Alianza. Madrid 1984.
- HURTING, M.C.; HURTING, M. y PAILLARD, M. (1971). Jeux et activités des enfants de 4 et 6 ans dans la cour de récréation. Rev. Enfance. Paris. parte I, janvier-mars 1971, pp. 79-143; parte II, juillet-déc. 1971, pp. 433-518.
- KOHLBERG, L. (1989). Estudios morales y moralización. en El mundo social en la mente infantil. Compilación de Turiel, E., Eneso, I. y Linaza, J. Alianza. Madrid. pp. 71-98.
- LAGARDERA, F. (1993). Contribución de los estudios praxiológicos a una teoría general de las actividades físico-deportivo-recreativas. Rev. Apunts, 32, junio, monográfico de praxiología. pp. 10-18.
- LAGARDERA, F. (1994). La praxiología como una nueva disciplina aplicada al estudio del deporte. Rev. de Educación Física, 55. pp. 21-30.
- LÉVI-STRAUS (1958). Antropología estructural. Eudeba. Buenos Aires.
- LINAZA, J.L. (1981). The acquisition of the rules of games by children. Tesis. Oxford University.
- LINAZA, J.L. (1984). Piaget's Marbles: the study of children's games and their knowledge of rules, Oxford Review of Education, 10, 3. pp. 271-274.
- LINAZA, J.L. (1986). El juego y su influencia en el desarrollo del niño. Rev. De Educación, 279. enero-abril. pp. 25-34.
- LINAZA, J.L. (1991). Jugar y aprender. Alhambra Longman. Colección Documentos para la Reforma. docum.7. Madrid.
- LINAZA, J. y MALDONADO, A. (1987). Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Anthropos. Madrid.
- LLORET, M. (1994). Análisis de la acción de juego en el waterpolo. Tesis Doctoral inédita. Universidad de Barcelona.
- MARCHAL, J.C. (1990). Jeux traditionnels et jeux sportifs. Vigot. Paris.
- MARCHESI, A. (1985). El desarrollo moral en Psicología evolutiva. vol. 2. Palacios, J., Marchesi, A. y Carretero, M. Alianza. Madrid. pp. 351-387.
- MARTINEZ ARIAS, R. (1991). Métodos de investigación en psicología evolutiva. en Psicología Evolutiva. Teorías y métodos. Marchesi, Carretero y Palacios, vol.1. Alianza. Madrid. pp. 319-368.

- NAVARRO, V. (1988). Consideraciones generales sobre las estructuras de los juegos y sus consecuencias funcionales: su relación con los juegos tradicionales. *Actas del I Jornadas de Juegos y Deportes Autóctonos de Canarias*. Univ. de Las Palmas de Gran Canaria. 28 noviembre al 2 de diciembre. Las Palmas de Gran Canaria pp. 203-213.
- NAVARRO, V. y otros (1993). *Fundamentos de educación física para Enseñanza Primaria*. INDE. Barcelona.
- NAVARRO, V. (1993). Naturaleza de juego, naturaleza de deporte: una misma cosa. *Rev. Perspectivas*, 12. INEF de León. pp. 36-42.
- NAVARRO, V. (1995). *Conductas infantiles en un juego motor de reglas*. Análisis de la estructura de juego, edad y género. Tesis doctoral inédita. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- OLASO, S. (1994). *El joc de pilota en la Comunidad valenciana*. Tesis Doctoral inédita. Universidad de Barcelona.
- PALACIOS, J.; MARCHESI, A. y CARRETERO, M. (1985). *Psicología evolutiva*. Desarrollo cognitivo y social del niño. Alianza. Madrid. El conocimiento social del niño, pp. 323-350; y El desarrollo moral, pp. 351-388, Marchesi, A.
- PARDO, P. (1981). *Juego de reglas y desarrollo cognitivo durante la adquisición de las operaciones concretas*. Memoria de licenciatura. Universidad Complutense de Madrid. Inédita.
- PARLEBAS, P. (1972), Centralité et compacité d'un graphe. *Rev. Mathematiques et Sciences humaines*, 39. Paris, pp. 5-26.
- PARLEBAS, P. (1974). Analyse mathématiques élémentaire d'un jeu sportif. *Rev. Mathematiques et Sciences humaines*, 47. Paris, pp. 5-35.
- PARLEBAS, P. (1976-1977). Les universaux du jeu sportif collectif. *Rev. EPS*, 143, 144, 145, 146. Paris.
- PARLEBAS, P. (1981). Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. INSEP. Paris.
- PARLEBAS, P. (1984). *Psychologie sociale et théorie des jeux: Etude de certains jeux sportifs*. La logique interne des jeux sportifs. Modelisation des universaux et étude cuasi-experimental. Tesis de Estado. Universidad Paris V. Sorbonne.
- PARLEBAS, P. (1986). *Elements de Sociologie du Sport*. edic. en español *Elementos de Sociología del Deporte*. UNISPORT. Málaga. 1988.
- PARLEBAS, P. (1989). *Perspectivas para una educación física moderna*. Cuadernos técnicos Unisport, 1. UNISPORT. Málaga.
- PARSONS, T. y SHILLS, E. (1951). *Toward a General Theory of Action*. en *Introducción a la Sociología General*. Rocher, G. Herder. Barcelona 1975.
- PIAGET, J. (1932). *El criterio moral en el niño*. Fontanella. Barcelona.
- PIAGET, J. (1966). Response to Brian Sutton-Smith. *Psychological Review*, vol.73. pp. 111-112
- TURIEL, E. (1978). Social regulations and domains of social concepts. en *Dominios y categorías en el desarrollo cognitivo y social*. en *El Mundo social en la mente infantil*. Alianza. Madrid. p. 60.
- TURIEL, E. (1984). *El desarrollo del conocimiento social*. *Moralidad y convención*. Debate. Madrid.

- TURIEL, E. (1989). Dominios y categorías en el desarrollo cognitivo y social. en El mundo social en la mente infantil. Compiladores Turiel, E., Enesco, I. y Linaza, J. Alianza. Madrid. pp. 37-70.
- TURIEL, E. y SMETANA, J.G. (1989). Conocimiento social y acción: la coordinación de los dominios en El mundo social y la mente infantil. cap. 12. Alianza. pp. 389-407.
- ROBLES, G. (1984). Las Reglas del Derecho y las Reglas de los Juegos. Univ. de Palma de Mallorca.
- SELMAN, R.L. (1976). El desarrollo socio-cognitivo. Una guía para la práctica educativa y clínica en El mundo social en la mente infantil, compilación de Turiel, Enesco y Linaza. Alianza. Madrid. 1989. capítulo 4.
- SERRANO, J.A. y NAVARRO, V. (1995). Revisión crítica y epistemológica de la praxiología motriz. Rev. Apunts INEF de Catalunya, núm. 39. pp. 7-30.
- SLUCKIN, A. (1981). Growing up in the playground. The social development of children. Routledge & Kegan. London.
- SOURIAU, E. (1970). Clefs pour l'esthétique. Seghers. Paris.
- SPENCER, H. (1855). Principios de psicología. Espasa Calpe. Madrid 1985.
- (1861). Educación física, intelectual y moral. en Ensayos sobre pedagogía se incluye un capítulo denominado Educación física. Akal. Madrid 1983. pp. 181-228.
- SUTTON-SMITH, B. (1966). Piaget on Play. A critique. Psychological Review, vol.73. pp. 104-110.
- VAN der KOOIJ, R. y MEYJES, H. (1986). Situación actual de la investigación sobre el niño y el juego. Rev. Perspectivas. vol. XVI, I, 55.
- WESTON, D. y TURIEL, E. (1980). Act-rule relations: Children's concepts of social rules. en Turiel, E. Dominios y categorías en el desarrollo cognitivo y social en El Mundo social en la mente infantil. Alianza. Madrid. p. 60.
- ZUBIRI, X. (1986). Sobre el hombre. Alianza. Madrid.