



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

“EL CATÁN MOTRIZ”: UN JUEGO DE MESA CON MOVIMIENTO PARA EDUCACIÓN FÍSICA

Estefanía López Polo

Profesora de Educación Primaria.
Docente de Educación Física en Escuela Ideo. Madrid. España
Email: fannykd94@gmail.com

Pablo Sotoca Orgaz

Profesor de Educación Física.
Docente en Universidad de Alcalá. España
Email: pablo.sotoca@uah.es
Web: www.atatelaszapatillas.com

RESUMEN

El papel del juego en la educación siempre se ha entendido como una actividad de desconexión, placer o liberación cuyo único fin era el simple hecho de jugar. No obstante, las nuevas tendencias educativas utilizan el juego como recurso pedagógico para la asimilación de contenidos y adquisición de competencias y habilidades a partir de entornos jugados generados en la escuela. En el presente artículo se describe una experiencia educativa centrada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), una metodología emergente en numerosos centros educativos. El “Catán Motriz”, se convierte en una adaptación con movimiento del laureado juego de mesa “Los Colonos de Catán”, una propuesta lúdica creada para trabajar las Habilidades motrices básicas (HMB) en la asignatura de Educación Física de 6º de primaria de la Escuela IDEO de Madrid.

PALABRAS CLAVE:

Juegos de Mesa; Educación Física; Educación Primaria; Aprendizaje Basado en Juegos; Habilidades Motrices Básicas.

INTRODUCCIÓN.

El proceso de enseñanza-aprendizaje siempre ha supuesto un reto para el profesorado. Las nuevas tendencias educativas ofrecen nuevos enfoques que proporcionan grandes posibilidades, muchas de ellas a través del juego. Tal y como apunta Huizinga (1987) el juego permite la construcción social y cultural de un sujeto. Además, le proporciona un espacio y un tiempo, fuera de su vida corriente, que genera un estado de libertad, placer, tensión, incertidumbre y toma de riesgos que resultan relevantes para lograr el aprendizaje.

En este sentido, son muchos los videojuegos o juegos de mesa que han irrumpido en los centros educativos a través de lo que se conoce como Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ o Game Based-Learning). El fin didáctico que se le otorga al uso, modificación o creación de estos recursos lúdicos, les convierten en herramientas efectivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las distintas etapas educativas. Siguiendo a Marrón (2001) la riqueza motivadora y valor didáctico de estos recursos propician un aprendizaje basado en el saber, saber hacer y saber ser que, en numerosas ocasiones, se extrapolan directamente a la vida de los estudiantes. En esta línea Arias, Buitrago, Camacho y Vanegas (2014) comentan que los procesos afectivo, cognitivo y estético que proporcionan los juegos de mesa didácticos, favorecen la adquisición de múltiples capacidades y competencias que permiten un desarrollo integral de los escolares dentro y fuera del aula.

Desde el área de Educación Física es una evidencia que el juego se ha convertido en el recurso por excelencia en un alto porcentaje de sesiones que tienen un carácter motriz. No obstante, consideramos de interés la inclusión de los juegos de mesa para proporcionar otros tipos de aprendizajes significativos. Tal y como apunta Sotoca (2017) el diseño de este tipo de experiencias de aprendizaje requiere una visión creativa por parte del docente, así como el conocimiento de la mecánica de juego del recurso escogido. Ahora bien, el verdadero reto reside en aunar el potencial de los juegos de mesa con un componente motriz. De este modo se transformará el patio en un gran tablero de juego en movimiento.

La propuesta de aprendizaje que se expone a continuación está inspirada en el juego de mesa *Cafán*, un juego que invita a permanecer sentado durante 75 minutos en una partida de 5 a 6 jugadores, tal y como muestra las instrucciones del mismo (Devir Iberia, 2017). La principal transformación del juego de tablero, para incluirlo en la asignatura de Educación Física en educación primaria, reside en la incorporación del componente motriz para reducir el tiempo sentado. La adaptación desarrollada logra que los 25 participantes estén en continuo movimiento durante 50 minutos de juego que dura una clase.

A continuación, se analizará el juego original, así como su adaptación en movimiento. Sin duda, una propuesta innovadora aplicable a cualquier curso de educación primaria.

1. EL CATÁN, EL JUEGO QUE CONQUISTÓ EL MUNDO.

El *Catán* (antes de 2010 denominado *Los Colonos de Catán*) es un juego de mesa multijugador diseñado por el alemán Klaus Teuber en 1995. Su fácil mecánica y dinámica de juego le convierte en uno de los tableros de mesa más popularizados en Alemania, otorgándole el premio "Spiel des Jahres" como Juego del Año, galardón más importante de los juegos de mesa a nivel mundial. Su expansión por Europa y América le convirtió en el primer juego de mesa en traducirse a más de 39 idiomas, vendiendo más de 2 millones de ejemplares.

La edición en castellano llegó de la mano de DEVIR Iberia en el año 2000. Juego que cuenta con varias expansiones, su popularidad le ha convertido en uno de los juegos multiplataforma que más se han adaptado a diferentes formatos: juego de dados, cartas, parejas, edición junior o videojuego para Xbox 360, Mac, Windows, iOS y Android, entre muchos otros.

1.2. CATÁN, UNA ISLA RICA EN MATERIAS PRIMAS.

Todos los jugadores quieren conquistar la Isla de Catán, un tablero de 19 piezas hexagonales ordenadas por consenso o azar. Para lograrlo, deberán colonizar el territorio hasta alcanzar un total de 10 puntos de victoria.



Figura 1. Tablero y elementos de juego del Catán (Fuente: DEVIR)

Una tirada de dados y un buen posicionamiento en el tablero de juego, permitirá a los participantes obtener diferentes materiales (madera, trigo, lana, ladrillo y roca) que les ayudarán a ir construyendo su propia civilización en la isla para poder conquistarla. A continuación

A continuación, se adjunta un vídeo explicativo de la mecánica de juego cortesía de DEVIR TV.



Figura 2. Vídeo Tutorial elaborado por DEVIR TV.
<https://www.youtube.com/watch?v=3t0BVFihhCA>

2. EL CATÁN DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.

2.1. UNA EXPERIENCIA DIFERENTE EN EDUCACIÓN FÍSICA.

El “Catán Motriz” se convirtió en una experiencia de aprendizaje que se llevó a cabo con estudiantes de 6º de Educación Primaria durante el curso 2017-2018. Se sitúa dentro del primer trimestre en relación con el Proyecto de la asignatura de Ciencias Sociales “Sociedad del bien común”.

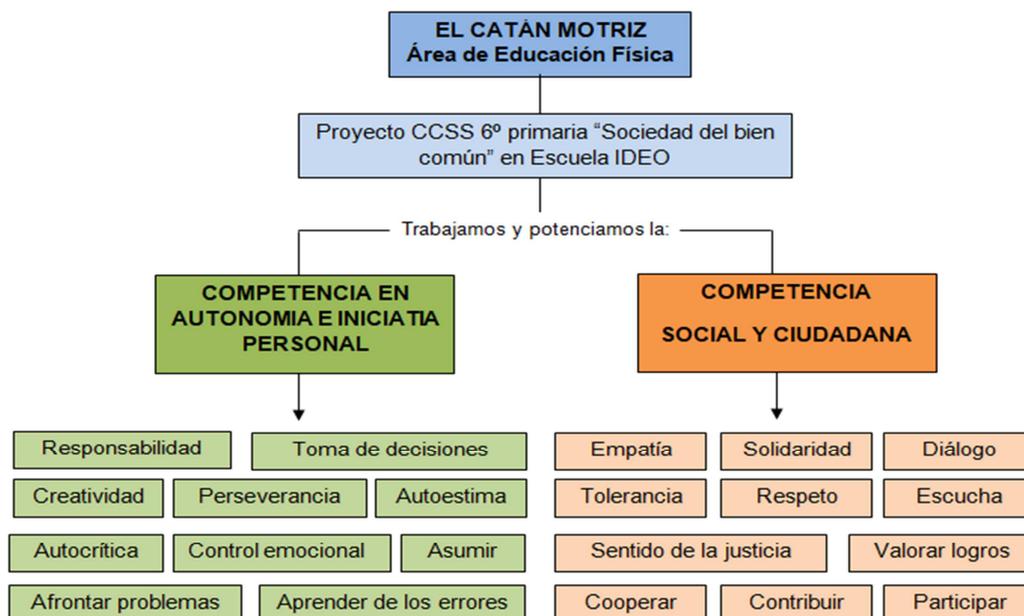


Figura 3. Esquema de la adquisición y conjunto de valores contemplado en el Catán Motriz.

Este proyecto interdisciplinar permitió al área de Educación Física trabajar la relación entre iguales y se hizo especial hincapié en la importancia de la comunicación, escucha activa, negociación, toma de decisiones y el trabajo en equipo. Además, pretende ser referente para el trabajo de la competencia clave social y cívica, a través del trabajo de valores como son la tolerancia, respeto, solidaridad, empatía o confianza entre otros.

2.2. TABLERO Y MATERIALES DE JUEGO.



Figura 4. Logo Expansión "Catán Motriz" (elaboración propia)

▪ Manual de Instrucciones:

Cada equipo tendrá en su poder un Manual de Instrucciones que sirve de guía para el alumnado, a modo de consulta, donde se incluye el reglamento del juego (inicio, desarrollo y final) así como todas las fichas necesarias. Es imprescindible incluirlo para que todo esté bien ordenado al terminar la sesión y no haya dudas en el desarrollo del mismo. Además, en él se especificará el material deportivo necesario para realizar los retos (cuerdas, aros, sacos...).

▪ El tablero General:

Un total de 14 casillas hexagonales forman el tablero de juego. Agrupadas en cuatro colores (tres piezas por color y dos extras) que se colocarán creando una isla, como en el juego original. Dependiendo el color, en cada una de las casillas, encontraremos unas iniciales que corresponden al siguiente código: PR (pases y recepciones), G (giros), C (carreras), S (saltos).



Figura 5. Casillas y tablero del Catán Motriz (elaboración propia)

Encima de cada una de las casillas hexagonales encontraremos una ficha con números del 2 al 12. La distribución será la siguiente:

- Número 6 y 8: Número en color rojo. Existen dos de cada porque son los más probables en la tirada de dados
- Número 7: Se trata de un número importante para la figura del “Ladrón”. Hay dos ladrones que empiezan en las casillas de desierto. Si un equipo saca un 7 puede mover un ladrón a la casilla que quiera, de tal manera que puede robarle una carta al adversario en caso de que salga en la tirada de dados el nº en el que está ahora colocado el ladrón, y sólo en caso de que el adversario tenga algo construido alrededor podrá robarle una carta. Por esta razón, en equipo tienen que pensar estratégicamente donde mueven el ladrón para obtener beneficios (en este caso quitarle cartas al otro equipo). Cada vez que salga un 7, el ladrón tiene que ser movido.

| | | | | |
|----|----|----|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 6 | 8 | 8 | 9 | |
| 10 | 11 | 12 | 6 |  |

Figura 6. Fichas numéricas necesarias para la obtención de cartas en función de número que salga en la tirada de dados (elaboración propia)

▪ Las cartas de Habilidad Motriz:

Además, el juego se completa con 30 cartas de cada habilidad motriz representadas, cada una de ellas, con una imagen diferente. En total suman 120 retos con la siguiente distribución:

- 14 cartas de prueba: Reto que realizan únicamente el equipo que quiere construir.
- 16 cartas de VS: El equipo que quiere construir elige otro equipo adversario para enfrentarse.

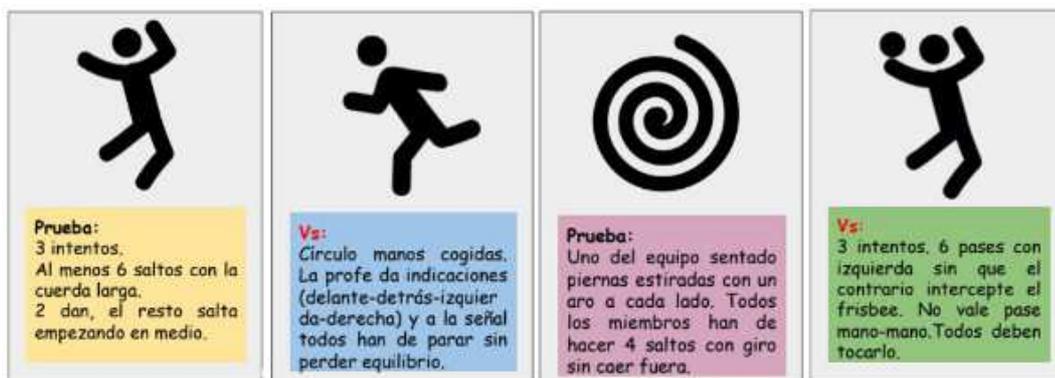


Figura 7. Ejemplo de cartas de prueba y carta VS para diferentes HMB (elaboración propia)

- **Tablero de Construcción:**

Cada uno de los equipos tendrá un tablero de construcción. Estará formado por un total de 4 casillas que deberán ser completadas por 4 cartas de diferentes habilidades motrices. Servirá para la construcción de carreteras, pueblos y ciudades.



Figura 8. Tablero de construcción (elaboración propia)

- **Carreteras, poblados y ciudades:**

Cada uno de los equipos tendrá un total de 24 piezas que distribuiremos en sobres. En defecto de no disponer de las fichas originales del Catán, podremos realizar su elaboración utilizando folios de colores:

- a) 15 carreteras (Fichas rectangulares de 3x5 cm)
- b) 5 poblados (Fichas circulares XX cm de diámetro)
- c) 4 ciudades (Fichas circulares de XX cm de diámetro)



Figura 9. Tablero y elementos de juego (elaboración propia) del Catán Motriz de la Escuela IDEO (Madrid)

▪ **Materiales específicos de Educación Física:**

Tabla 1.
Materiales necesarios

| CARRERA | SALTO |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Aros pequeños. - Escalerita de coordinación. - Chinos amarillos y naranjas. | <ul style="list-style-type: none"> - Cuerdas pequeñas (uso individual o parejas) - Cuerdas medianas - Cuerdas largas - Sacos grandes |
| PASES Y RECEPCIONES | GIROS |
| <ul style="list-style-type: none"> - 2 balones de balonmano. - 2 balones de baloncesto. - 2 balones de voley. - 2 balones de fútbol. - 2 frisbees. | <ul style="list-style-type: none"> - Aros grandes. - Esterillas. |
| | OTROS |
| | <ul style="list-style-type: none"> - 2 cronómetros. - 2 cuadernillos de ayuda para apuntar marcas. - 2 lápices. - 4 dados. |

2.3. MECÁNICA DE JUEGO.

La clase se dividirá en 4 equipos de 5-6 estudiantes. A su vez, estos cuatro equipos se separan en 2 y 2, entregándoles un Catán (una caja más un tablero de construcción) donde se enfrentarán un equipo contra otro. El tener dos juegos de mesa completos nos dará una mayor fluidez, continuidad y aprovechamiento en el desarrollo de cada sesión, puesto que si solo se dispone de un único juego esto implicaría tener a 4 equipos enfrentándose y los tiempos de espera serían mayores, provocando aburrimiento y distracción en el alumnado, por lo que las clases serían muy poco productivas. La duración de toda la partida puede ocupar varias sesiones. Se recomienda realizar una “photofinish” de cada tablero en juego para continuar la partida la siguiente sesión. El final lo marcará el profesor dependiendo de la consecución de los objetivos en el desarrollo del juego.

2.3.1. Fases del Juego:

a) Fase Inicial:

Empezaremos construyendo la isla colocando las 14 piezas hexagonales boca abajo de forma aleatoria (de esta manera la isla que creemos en cada partida que juguemos será diferente). A continuación, les daremos la vuelta y colocaremos los dos ladrones (números 7) inicialmente en los desiertos (piezas marrones) y el resto de los números al azar encima de cada HMB, primero boca abajo para no ver los números y una vez todos puestos se les dará la vuelta.

Una vez creada nuestra isla de juego cada equipo lanza los dos dados. El equipo que saca el número más alto empieza teniendo el derecho de poner primero una carretera y un pueblo donde más les interesen (lo lógico sería construir

el primer pueblo en un vértice al cual le rodeen a ser posible tres diferentes HMB). A continuación, el turno pasará al siguiente equipo.

De esta manera los equipos empiezan en igualdad de condiciones con 1 punto de inicio que les da el pueblo y una carretera que les permitirá posibles construcciones.

b) Fase de Desarrollo: Construcción

Las normas de construcción son las siguientes:

Pueblos y ciudades → vértices

Carreteras → una por lado de piezas hexagonales

Distancia entre pueblo/ciudad → 2 carreteras de por medio.

Carretera = 0 puntos → Salto + Carrera

Pueblo = 1 punto → Salto + Carrera + Pase/Recepción

Ciudad = 2 puntos → Salto + Carretera + Pase/Recepción + Giro

Cada equipo, en su turno, podrá jugarse las cartas que quiera para realizar sus construcciones. Podrá realizar todas las construcciones que quiera mientras tenga las cartas necesarias y supere los retos correspondientes. Primero construirá una cosa, y si la supera, podrá construir otra a continuación.

En el tablero de construcción se ponen las cartas boca arriba, de tal manera que se lean los retos que se van a realizar. El equipo que se juega la construcción puede elegir el orden en el que realizarán las pruebas o cartas VS.

Se permite no superar un reto o haber sido derrotado solo una vez (en ese caso la carta se pondrá boca abajo) en la opción de construir un poblado o una ciudad. Para la construcción de carreteras, es obligatorio superar el reto de salto y carrera. En caso de no haber superado una posible construcción, las cartas se quitan del tablero de construcción y se devuelven a su mazo correspondiente dejándola en el último lugar. Al igual que en caso de haber podido realizar la construcción, tras superar todos los retos, las cartas también vuelven al mazo.

▪ ¿Cómo consigue cada equipo las diferentes cartas de HMB?:

Cada equipo en su turno lanzará los dos dados, si alguno de los equipos tiene el número resultante al lado de alguno de sus pueblos o ciudades construidas, cogerá del mazo la carta de la HMB correspondiente al número salido.

Cuando el número está al lado de un pueblo construido corresponderá coger solo 1 carta del mazo, sin embargo, si el número está construido al lado de alguna de nuestras ciudades tomaremos 2 cartas de dicha habilidad.

En caso de salir 7, el equipo sacará a uno de los ladrones del desierto y lo pondrá estratégicamente encima de un número y habilidad del cual vean que van a obtener beneficios (cartas del equipo adversario de dicha habilidad). A lo largo de la partida cada equipo tendrá su ladrón para jugar (no pueden tocar el contrario). En caso de volver a sacar el número 7 el equipo decidirá si mover su ladrón de casilla o mantenerlo donde lo tienen posicionado.

Cuando sale el número 7, solo juega con su ladrón el equipo que lo ha sacado. Es decir, es el único que tiene derecho de quitar la carta o cartas correspondientes al contrario, o cambiar (si ellos así lo deciden) su ladrón de casilla. En ese caso solo mueven, pero no roban (robarían en el siguiente 7 que sacasen) y pasa a ser el turno de tirada de dados del otro equipo.

c) Fase final: Recuento de puntos

- Gana el equipo que antes sume 10 puntos
- En caso de que el tiempo de clase termine, gana el equipo que más puntos sume hasta el momento.
- En caso de empate, gana el equipo que tenga más ciudades construidas.
- En caso de empate y no tener ciudades construidas, gana el equipo que tenga más carreteras.

2.4. METODOLOGÍA, CONTENIDOS, OBJETIVOS Y EVALUACIÓN.

El contenido de las cartas se centrará en desarrollar dentro de la asignatura de Educación Física las diferentes Habilidades Motrices Básicas (desplazamientos, saltos, giros, pases y recepciones) las cuales se usarán como materia prima para construir sus propias carreteras, pueblos y ciudades pensando distintas estrategias con el fin de terminar su civilización antes que el otro equipo.

Metodológicamente se ha recurrido a una fusión de estilos de enseñanza cognoscitivos y participativos, si atendemos a la clasificación de Viciana y Delgado (1999). Por un lado, localizamos estilos productivos como el descubrimiento guiado, donde el docente se encarga de acompañar al estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, encontramos estilos reproductivos como la enseñanza recíproca, donde comparten ayudas y correcciones para enriquecer al resto del grupo a partir de un modelo. Esta actividad con el alumnado se ha denominado "Miniprofes". Una manera de trabajar la autonomía a través de la coevaluación que servirá para fortalecer sus debilidades desde una observación externa.

Los objetivos marcados en el juego las podemos englobar en que el alumnado sea capaz de:

- Conocer las HMB: qué son y cómo se trabajan.
- Adquirir mediante la propia práctica y experimentación personal el valor de superarse y esfuerzo personal.
- Reconocer sus propias posibilidades y limitaciones y respetar las de los demás.
- Generar correcciones constructivas a través del trabajo de "Miniprofes".



Figura 10. Estudiantes de la Escuela IDEO jugando al Catán Motriz (elaboración propia).

Aprovechando que esta adaptación de “El Catán” permite al alumnado trabajar de forma más independiente, el docente establece el registro anecdótico a través de la observación como herramienta de evaluación de cada estudiante. Al mismo tiempo, será reforzada con una hoja de registro en la que aparece los nombres de toda la clase y las cinco habilidades que pondrán en práctica. Aquí apuntaremos las fortalezas y debilidades que nos ayudarán para hablar con ellos posteriormente y ver juntos lo que vamos a reforzar y mejorar a lo largo del curso con unidades didácticas más específicas de cada habilidad.

2.5. RESULTADOS

2.5.1. El papel del alumnado desde la experiencia:

La primera sesión de este Catán es importante tomarla con calma. Es un juego de mesa con movimiento que requiere muchas normas donde el trabajo en equipo es fundamental. La asamblea inicial con los alumnos de 6º de Primaria fue maravillosa, al ver preparado tanto material y dos cajas sorpresa mantuvieron la escucha activa en todo momento durante la explicación de reglas. Surgieron menos dudas de las esperadas, se resolvieron todas y se pudo comenzar el juego de inmediato.

Según se iba poniendo en marcha el juego iban surgiendo más cuestiones. Aunque parezcan insignificantes, hay que dejarlas lo más claro posible para que el juego poco a poco vaya cogiendo fluidez, continuidad y más disfrute.

En la segunda sesión se empezó a poner cartas en juego. En caso de tener dudas sobre el reto a realizar que viene escrito, había equipos (siendo adversarios) que llegaban a un entendimiento mutuo o algunos en los que necesitaban la ayuda de la profesora.

2.5.2. Uso de material:

El uso de tanto material es una de las cosas que más preocupa. Su cuidado y uso adecuado, además de tener en cuenta los tiempos para llevar y recoger el mismo. El primer día todo el material (el deportivo y los juegos del Catán) estaba preparado en el pabellón para hacer una presentación del juego más atractiva.

Tras finalizar la clase se les enseña a guardar el juego de forma correcta en la caja y para asegurándose que está todo dentro. Hablar con ellos en la asamblea inicial haciéndoles ver que has dedicado tiempo para crear un juego para ellos hace que su valor se multiplique, lo traten con mimo y se sientan especiales.

Por otro lado la organización para llevar y recoger el material fue estupenda. Mientras parte del alumnado iba montando los tableros del juego (con la foto de cómo terminaron en la sesión anterior) el resto se encarga de ayudar a la profesora con el transporte de material. Hacemos lo mismo con la recogida tras finalizar la clase.

Por último el compartir material toda la clase, teniendo en cuenta que hubo momentos en los que se realizaban retos que coinciden con el mismo material deportivo, hizo crear momentos de darse ánimo entre compañeros y trabajar la paciencia.

2.5.3. Crecer en la autonomía, iniciativa personal y competencia social y ciudadana:

Además del trabajo en equipo, este juego requiere de las actitudes personales de cada alumno que se ven adquiridos y potenciados a través del Catán Motriz.

Sobre todo, la capacidad de superación y el ser capaz de analizar sus fortalezas y limitaciones en cada una de las habilidades motrices básicas, siendo capaces de extraer conclusiones y valorar las posibilidades de mejora a lo largo del curso con la profesora en la fase final adquiriendo sentido de la autocrítica y autoevaluación propia de lo hecho.

Como bien hemos señalado, el Catán fue creado para trabajar de forma interdisciplinar con la asignatura de Ciencias Sociales y su proyecto “Sociedad del bien común”, buscando desde la Educación Física fortalecer la competencia social, cuyos resultados finales han sido más que favorables, observándose una evolución y progresión a la hora de ver a los alumnos trabajar en equipo, mejorando la relación entre iguales usando el diálogo para llegar a acuerdos, resolver conflictos, respetar las posibilidades y limitaciones de los demás, valorar los logros de su propio equipo y del adversario, solidaridad y empatía. Además de irse intercambiando entre ellos sin problema el rol de “guía” que sirve de acompañamiento para aquellos alumnos que tengamos con necesidades educativas especiales.

Por último, el Catán es un juego que nos permite observar la participación activa por parte de todo el alumnado, de una manera o de otra, se ve como cada estudiante aporta habilidades y valores que ayudan en el desarrollo del juego, creando un ambiente favorable para el disfrute y aprendizaje.

3. CONCLUSIONES.

El desarrollo del juego, una vez puesto en práctica, nos permite destacar:

- Se trata de una expansión del juego de mesa que podría ser adaptado a otras etapas educativas como ESO o Bachillerato incluyendo elementos de condición física como las capacidades físicas básicas (CFB).
- Aborda los contenidos curriculares y el desarrollo de las competencias clave desde el trabajo por proyectos, un pilar básico en la línea metodológica que persigue el centro.
- El tiempo invertido en la elaboración del juego por parte del docente tiene recompensa al observar los resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes.
- Es importante que el profesorado atienda a dudas y preguntas con respecto a la normativa. También que esté abierto a incluir posibles modificaciones que puedan enriquecer el juego. Tenemos como ejemplo la siguiente propuesta del alumnado IDEO: posible negociación de intercambio de cartas con el equipo adversario, si éste accedía
- Existe un aprendizaje más significativo y enriquecedor cuando el alumnado toma sus propias decisiones, generando autonomía y potenciando la creatividad.
- Es importante recoger la percepción del alumnado en una reflexión final. Es el momento ideal para reconocer sus puntos fuertes y débiles, además de sus emociones durante el juego.
- Se trata de una experiencia de aprendizaje lúdico que siempre cuenta con una gran acogida por parte de los estudiantes.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, N° 7(1), 39-48.

Catan Studio, Inc and Catan GmbH (2017). The official website for the world of Catan. Dossdorf, Alemania. Recuperado de <https://www.catan.com>.

Devir Iberia (2017). Catan: información de producto. Barcelona, España. Recuperado de <http://devir.es/producto/catan/>.

Devir TV (04 de febrero de 2018). Cómo jugar a Catán - Devir. [Archivo de vídeo] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3t0BVFjhhCA>

Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Marrón, M.J. (2001). El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de la geografía. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, N° 30, 55-68.

Sotoca, P. (2017). Nueva expansión del juego de mesa creada para Educación física:Timeline EF & Sports. *EmasF: Revista digital de Educación Física*, N° 48, 49-55.

Viciano, J., Delgado, M.A. (1999). La programación en intervención didáctica en el deporte escolar (II): aportaciones de los diferentes estilos de enseñanza. *Apunts: Educación Física y Deportes*, N°56, 10-16.

Fecha de recepción: 15/7/2018
Fecha de aceptación: 10/10/2018