

DEPORTES SOCIOCOTOMORES I

Fundamentos de los deportes de reenvío y oposición



BADMINTON



TABLE TENNIS



TENNIS



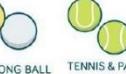
PADEL



SQUASH



SHUTTLECOCK



PING PONG BALL



TENNIS & PADEL BALL



SQUASH BALL



AIKIDO



SAMBO



KUNG FU



JUDO



BOXING



KARATE

Tema 4

Deportes y actividades de reenvío



Abraham García Fariña

Profesor

Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Introducción

En las últimas décadas, la práctica y la enseñanza de los deportes de raqueta han experimentado un notable incremento de interés (Herrero et al., 2018), tanto a nivel recreativo como escolar y competitivo. Esta tendencia responde a su accesibilidad, con modalidades adaptadas a distintos niveles de habilidad, y a su capacidad para ofrecer aprendizajes técnicos y tácticos integrados en contextos lúdicos y sociales. En el ámbito educativo, han cobrado protagonismo dentro de los currículos de Educación Física, incorporándose metodologías activas como *Play Practice* y *Teaching Games for Understanding (TGfU)*, que potencian la comprensión del juego y la toma de decisiones desde etapas tempranas. Paralelamente, el auge de disciplinas emergentes como el pádel o el *pickleball* y el continuo desarrollo de infraestructuras deportivas han facilitado su masificación, consolidando estos deportes como opciones atractivas para promover el ejercicio, la cooperación y la competición saludable.

Los contenidos deportivos de reenvío hacen referencia a aquellas situaciones motrices en las que los participantes interactúan a través del uso de un móvil, cuyo objetivo es enviarlo al espacio del oponente de modo que no pueda ser devuelto. Estas prácticas presentan una lógica interna basada en la oposición indirecta, donde el espacio compartido o dividido y la existencia de reglas específicas determinan los patrones de juego y de acción táctica.

Este tipo de contenidos puede incluir tanto deportes tradicionales (tenis, bádminton, tenis de mesa, etc.), como adaptaciones o creaciones didácticas diseñadas para el contexto educativo (indiacas, palas, etc.). En todos los casos, lo esencial es la presencia de un móvil, la alternancia de roles entre ataque y defensa, y el objetivo de provocar el error o evitar la devolución por parte del adversario.

Asimismo, existen variantes de cooperación-oposición, como el voleibol, donde se permite la interacción con compañeros mediante un número limitado de golpeos, añadiendo complejidad a la dinámica táctica y técnica.

CLASIFICACIÓN ESPECÍFICA DE LOS DEPORTES DE REENVÍO

A la hora de estructurar el análisis de los deportes de raqueta conviene considerar tres propuestas complementarias. Por un lado, Parlebas (2001) los ubica dentro de la familia de los juegos de cancha dividida, definidos por la presencia de una barrera que separa a los adversarios y exige un intercambio alternado del móvil a través de un implemento (raqueta o pala). En segundo lugar, Contreras Jordán et al. (2007) ofrecen una clasificación práctica que distingue los deportes de red (“net sports”), donde la interacción se produce por encima de una red (ej., tenis, bádminton, voleibol), y los deportes de muro (“wall sports”), caracterizados por el rebote contra una pared frontal (ej., frontenis, squash, pelota vasca). Finalmente, desde el enfoque pedagógico del *Teaching Games for Understanding*, Harvey y Jarrett (2014) sitúan estos mismos deportes en la categoría de *Net/Wall Games*, resaltando su lógica interna de intercambio continuo y su utilidad didáctica para el desarrollo táctico y técnico en contextos de enseñanza.

ANÁLISIS ESTRUCTURAL-FUNCIONAL DE LOS DEPORTES Y ACTIVIDADES DE REENVÍO

Desde una perspectiva praxiológica, los deportes de reenvío presentan una estructura motriz particular, caracterizada por la oposición indirecta, el uso compartido o dividido del espacio y la presencia de un móvil como mediador de la interacción. Este análisis se realiza en dos niveles: estructural (elementos constantes del juego) y funcional (roles, subroles y conductas motrices específicas que se derivan de esa estructura).

Tabla 1

Elementos estructurales y funcionales de los deportes de reenvío

Nivel	Elementos	Explicación
Elementos estructurales comunes	Presencia de móvil	El móvil (pelota, volante, balón) actúa como intermediario entre los participantes, determinando el flujo de la acción.
	Espacio dividido o compartido	El espacio está delimitado y puede estar separado (red) o no (paredes, líneas).
	Reglas de contacto	Los participantes no pueden invadir el campo contrario ni interferir físicamente con el oponente.
	Protagonistas	Los jugadores se alternan entre fases ofensivas (ataque: envío del móvil) y defensivas (recepción y respuesta).
Comportamientos funcionales relevantes	Finalidad táctica	provocar el fallo del oponente o evitar que el móvil retorne de forma efectiva
	Colocación en defensa	El jugador debe posicionarse en función de la trayectoria del móvil y la posible intención del oponente.
	Envío táctico del móvil	Implica decidir <i>dónde, cómo y con qué intensidad</i> enviar el móvil para dificultar su devolución.
	Lectura del oponente	Anticiparse a las intenciones del adversario observando su posición, gesto técnico o patrones de juego.
	Cooperación previa (si aplica)	En deportes como el voleibol, se requiere coordinación previa entre compañeros para preparar el ataque.

Con respecto a la lógica interna de los deportes y actividades de reenvío, se puede deducir que el objetivo principal sería el de mantener el móvil en juego y devolverlo eficazmente evitando el fallo propio o provocando el del contrario. Con respecto a la dimensión temporal, el ritmo del juego es condicionado por el rebote, el reglamento (número de toques, tiempos de golpeo) y la velocidad del móvil. Por último, en cuanto a las decisiones estratégicas, los jugadores deben adaptar continuamente sus acciones a las trayectorias del móvil, las zonas vacías del campo y la respuesta esperada del adversario.

Este análisis permite diseñar tareas didácticas más significativas, adaptadas a la lógica del juego y orientadas a desarrollar tanto habilidades técnicas como la inteligencia táctica del alumnado.

ENSEÑANZA DE LOS DEPORTES DE REENVÍO

La enseñanza de los deportes de reenvío en contextos educativos debe orientarse desde un enfoque comprensivo, contextualizado y adaptado a la lógica interna de los deportes de reenvío. Lejos de centrarse únicamente en la ejecución técnica, se trata de favorecer la comprensión táctica, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades motrices significativas.

Para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y garantizar un desarrollo integral de las habilidades motrices y tácticas, es fundamental basarse en principios didácticos que articulen de forma coherente la metodología, la motivación y la reflexión. Estos serían los principios generales que orientan esta propuesta didáctica:

1. **Del juego al gesto:** Iniciar con juegos adaptados que simplifiquen la lógica del deporte y, a partir de ellos, introducir paulatinamente las habilidades técnicas específicas. En bádminton podríamos empezar con un “juego de mantenimiento en equipo”: dos parejas se sitúan en media pista y deben pasarse el volante con la mano (sin raqueta), tratando de mantenerlo en el aire el máximo tiempo posible y moviéndose para recibirla. Una vez que interiorizan la noción de “moverse hacia el volante” y la coordinación espacial, pasamos al primer gesto con raqueta: mismo ejercicio, pero golpeando verticalmente (hacia arriba) u horizontalmente (contra la pared), insistiendo en la empuñadura básica y el movimiento de muñeca suave. Finalmente, elevamos la dificultad instalando un mini-net (red baja) y pedimos hacer golpes de drive o de revés.
2. **Adaptación progresiva:** Ajustar de forma escalonada el espacio, la normativa y las características del material (ej., tamaño o peso de la pelota) para garantizar experiencias de éxito y sostener la motivación. En tenis y pádel, las adaptaciones graduadas permiten optimizar el aprendizaje y mantener la motivación. Concretamente en tenis, puede comenzarse en media pista o con zonas de recepción más cercanas a la red, autorizar un bote previo antes del golpe y utilizar pelotas de baja presión (“orange” o “green dot”) junto con raquetas más ligeras y de cabeza mayor. En pádel, es útil acortar el fondo de la pista colocando conos en las paredes, permitir dobles botes contra la pared antes de la devolución o ampliar la zona de rebote válida, y emplear pelotas de iniciación menos presurizadas con palas más blandas (*soft racket*) para favorecer el control y reducir la velocidad del golpe. Estas modificaciones facilitan el éxito temprano, aumentan la confianza del alumno y posibilitan una progresión fluida hacia las condiciones reglamentarias.
3. **Progresión táctica:** Se trataría de enfocar el proceso de enseñanza en la toma de decisiones pertinentes en cada situación de juego, más allá de la mera ejecución técnica. En bádminton, la progresión táctica puede iniciarse en media pista con ejercicios 1 vs 1 donde el jugador debe decidir entre un *clear* o un *drop* en función de

la altura y la posición del volante: si este cae alto y hacia la línea de fondo, el *clear* resulta más apropiado; si queda bajo cerca de la red, el *drop* es la mejor opción. A continuación, al ampliar a toda la pista se pueden delimitar tres zonas de puntuación (fondo, medio y red) y pedir al alumno que, además de elegir el tipo de golpe: *clear*, *drive* o *drop*, planifique la colocación para maximizar sus puntos. Finalmente, en una situación de juego real 1 vs 1 con puntuación reglamentaria, el docente introduce restricciones tácticas variables (por ejemplo: “sólo smash si tu adversario está a media pista”), obligando al jugador a leer el contexto de manera continua y seleccionar la acción técnica que mejor explote el desequilibrio del oponente. En tenis de mesa, se comienza con un ejercicio en media mesa donde el alumno decide, según la velocidad y la altura del bote, si responde con *drive* o *push*, y orienta cada golpe a un cuadrante asignado (delantero, trasero o lateral). La siguiente fase implica rallies de 5-7 intercambios con “zonas calientes” a derecha e izquierda de la mesa; el jugador debe optar por un golpe cruzado para cambiar de zona o un paralelo para mantenerla, atendiendo a la posición del adversario. Por último, en un partido de sets a 11 puntos, se establecen objetivos tácticos dinámicos al inicio de cada punto (por ejemplo: “ataca al revés” o “corta al paralelo”), integrando así la toma de decisiones en un contexto de competición real y reforzando la capacidad de adaptación estratégica.

4. **Variabilidad controlada:** Consiste en diseñar tareas con grados de incertidumbre deliberados que estimulen la creatividad motriz y la capacidad de adaptación a contextos cambiantes. Por ejemplo, cambiar de forma inesperada el espacio de juego, el número de toques o el papel de cada jugador. Así, los participantes no saben de antemano exactamente qué va a pasar y tienen que inventar soluciones sobre la marcha, lo que fomenta su imaginación motriz y les enseña a adaptarse rápido cuando las circunstancias del juego cambian.
5. **Reflexión y metacognición:** No se nos puede olvidar fomentar la observación crítica, el diálogo grupal y la autoevaluación para consolidar el aprendizaje y promover la transferencia a nuevas situaciones.

Ejemplo de progresión de enseñanza de reenvío

En la tabla 2, se presenta una secuencia progresiva de enseñanza para contenidos de reenvío, desde el nivel inicial hasta situaciones más próximas al deporte formal.

Tabla 2

Progresión metodológica en la enseñanza de los deportes de reenvío

Fase	Tipo de tarea	Objetivo didáctico principal	Ejemplo de actividad
1	Juegos sin oposición	Familiarización con el móvil y los desplazamientos	Lanzar y atrapar globos o pelotas blandas
2	Juegos con oposición sin red	Introducir la oposición y la dirección del reenvío	Golpear la pelota con la mano a zonas libres
3	Juegos con red baja/modificada	Aprender la noción de espacio dividido y retorno rápido	Minivoleibol con reglas simplificadas
4	Juegos con reglas intermedias	Consolidar patrones técnicos y decisiones básicas	Tenis con raquetas de foam y reglas propias
5	Juego formal o semiformal	Aplicar conocimientos en condiciones reales	Partidos adaptados con observación táctica

Esta secuenciación busca favorecer una experiencia de aprendizaje progresiva, lúdica y formativa, en la que el alumnado no solo mejore su ejecución técnica, sino también su capacidad para comprender el juego, anticiparse al adversario y actuar estratégicamente.

Secuenciación didáctica en niveles para deportes de reenvío (Dugal)

Los deportes de reenvío implican para el alumnado altas demandas perceptivo-decisionales, derivadas de la constante interacción motriz con el móvil y con el oponente. Para poder afrontarlas con éxito, es necesario que los estudiantes cuenten con una familiarización previa mínima con el móvil y con las formas básicas de golpeo. En este sentido, resulta fundamental que las tareas iniciales de familiarización se diseñen en torno a objetivos motrices concretos, como: mantener el móvil en juego mediante golpes consecutivos (dar toques), dirigirlo a zonas específicas del espacio, o intercambiar golpes con compañeros en secuencias coordinadas.

Asimismo, la modificación de las dimensiones del espacio de juego se presenta como un recurso didáctico clave para acentuar el aprendizaje de fundamentos técnico-tácticos determinados. Por ejemplo, al reducir el ancho y alargar la longitud del campo, se favorece que los jugadores exploren y utilicen espacios libres delante o detrás del oponente, lo que incentiva la toma de decisiones estratégicas en el envío del móvil. A su vez, esta configuración espacial facilita la identificación de patrones de acción defensiva, como la ocupación anticipada del espacio o la colocación en función del móvil rival.

Basado en estos criterios, Dugal (1994) plantea una serie de principios de acción fundamentales en el tenis que resultan plenamente transferibles a las actividades

deportivas de reenvío, al compartir una lógica interna basada en la interacción a través de un móvil y en la oposición indirecta. Estos principios permiten comprender mejor las exigencias tácticas y cognitivas como:

- *Plantear problemas al oponente y resolver los propios*: el jugador debe desarrollar una doble competencia, generando situaciones que dificulten la devolución del rival y, al mismo tiempo, respondiendo eficazmente a los desafíos que este le propone. Es lo que Dugal resume como: “*hacer perder sin perder*”.
- *Organización anticipada de la acción*: la continuidad del juego, establecida por el encadenamiento rápido de golpes, obliga al jugador a estructurar sus acciones de forma anticipada, proyectando sus decisiones antes de que se produzca la respuesta del adversario. De ahí la importancia de la anticipación perceptiva y de la toma rápida de decisiones.
- *Dependencia de las condiciones del juego*: las decisiones motrices del jugador se ven condicionadas por los parámetros que percibe en la situación (posición del rival, trayectoria del móvil, espacio disponible), así como por las representaciones mentales que construye en torno al desarrollo del tanto.
- *Adaptación técnica contextualizada*: la forma del gesto técnico (ya sea una devolución o un saque) no puede ejecutarse de manera estandarizada, sino que debe ajustarse a las características concretas del móvil y a la situación del juego. Esto implica una constante adaptación a las condiciones dinámicas del entorno.

En su artículo sobre la didáctica del tenis, Dugal (1994) plantea una secuenciación didáctica en cuatro niveles (tabla 3) que guía al alumno desde la adquisición de la acción más básica hasta la resolución táctica global. Los niveles son:

1. **Golpear**

En este nivel inicial el objetivo es familiarizarse con el implemento y el gesto técnico básico. El alumno aprende a sujetar correctamente la raqueta (presa de raqueta), coordinar el movimiento de brazo y muñeca, y golpear el volante o la pelota de forma controlada, normalmente de manera estática o con desplazamientos muy reducidos.

2. **Devolver**

Una vez dominado el gesto de golpeo, el énfasis se traslada a la capacidad de recibir y devolver el móvil sin red. Aquí se introducen desplazamientos sencillos y ejercicios de reacción (por ejemplo, devolver pelotas lanzadas por el profesor o un compañero), de modo que el alumno comience a integrar la percepción de la trayectoria del volante o la pelota con la ejecución técnica.

3. **Intercambiar**

En esta fase se promueve el *rally* o intercambio sostenido con un compañero/s habiendo una red. El alumno debe coordinarse en situaciones de juego real, manteniendo el volante en juego mediante golpes continuos y ajustando la fuerza y la dirección según la respuesta del oponente. El objetivo es prolongar el

intercambio y consolidar tanto la técnica como la toma de decisiones básicas (¿largo o corto?, ¿derecha, izquierda, cruzado?)

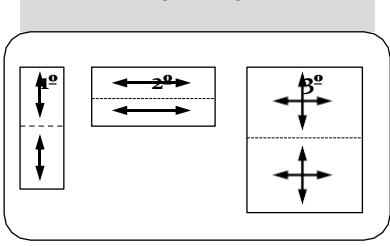
4. **Ganar**

Finalmente, el nivel competitivo sitúa al alumno ante la resolución táctica: no basta con mantener el intercambio, sino que debe aprender a seleccionar la acción que le permita concluir el punto con éxito, a ser posible con el menor número de golpes. Se trabajan estrategias de colocación, variantes de ritmo y engaños, y la gestión de la presión del resultado, integrando todos los elementos técnicos, perceptivos y tácticos aprendidos en las fases anteriores.

Esta progresión de golpear, devolver, intercambiar y ganar, garantiza que la enseñanza avance de lo más simple y fragmentado a lo más complejo y contextualizado, asegurando sólidos cimientos técnicos antes de abordar la dimensión competitiva y estratégica del juego.

Tabla 3

Progresión de enseñanza por niveles (Tomado de Jiménez, F. (2012). *Contenidos deportivos de reenvío*. Licencia Creative Commons) basado en la secuenciación por niveles de Dugal (1994)

PROGRESIÓN DE ENSEÑANZA POR NIVELES - PROPUESTA DE TAREAS -	
1º NIVEL: GOLPEAR (técnica de agarre)	
1.- Alejarse del móvil: ① → ② → O. Lanzar, con la mano, una pelota de tenis al jugador del centro, que la intentará esquivar. 2.- Golpeos consecutivos (libre, drive, revés): a) Hacia abajo; b) hacia arriba; c) contra la pared 3. - Golpeo y control del móvil: a) de frente; b) de revés. 4. Parar la pelota con/sin bote.	
2º NIVEL: DEVOLVER (posición de base; técnica básica de cada tipo de golpeo y coordinación de piernas)	
1. Mano - Bote - Pala: golpes básicos facilitados (enviar el móvil al compañero): drive bajo/alto; revés bajo/alto. 3. Mano - Pala: golpes básicos facilitados sin bote (drive bajo/alto); revés (bajo/alto). 5. Mano - Pala: golpes básicos con efecto facilitados con/sin bote. 7. Mano - Pala - Bote: golpes básicos facilitados: drive/revés - alto/bajo - con efecto. 2.- Mano - Bote - Pala: golpes básicos dificultados (enviar el móvil a cierta distancia del compañero): cerca/lejos; izquierda/derecha; alto/bajo. 4. Mano - Pala: golpes básicos dificultados sin bote (cerca/lejos; izquierda/derecha; alto/bajo) 6. Mano - Pala: golpes básicos con efecto provocados con/sin bote. 8. Mano - Pala - Bote: golpes básicos dificultados: drive/revés - alto/bajo - con efecto.	
3º NIVEL: INTERCAMBIAR (situación de base/sacar-subir/imprimir diversas trayectorias al móvil en cada tipo de golpeo)	
1. Pala - Pala: mantener juego con golpes básicos con/sin bote (libre; drive; revés; drive/revés) 2. Dirigir (cerca/lejos; izquierda/derecha; diagonales) - devolver (desplazamiento / parada- golpeo / recuperación de la posición central) con/sin bote SECUENCIA DIDÁCTICA DE ESPACIOS DE JUEGO PARA EL APRENDIZAJE DEL COMPORTAMIENTO ESTRATÉGICO BÁSICO LOS EN LOS DEPORTES DE REENVÍO 	
4º NIVEL: GANAR (fintas de golpeo/mover al adversario/preparar finalizaciones)	
1. 1:1 de precisión con bote. 3. Competición con guion previo. 2. 1:1 o 2:2 con puntuación decreciente	

Propuesta didáctica sintética para los deportes de reenvío

Se trata de una propuesta didáctica sintética (tabla 4) que integra principios clave de diversas metodologías contemporáneas en la enseñanza de deportes de raqueta. Por un lado, adopta el énfasis de *Play Practice* (Lauder, 2001) en la utilización de minijuegos y progresiones lúdicas para el desarrollo gradual de habilidades. Por otro, incorpora la lógica de la *Teaching Games for Understanding* (Bunker & Thorpe, 1982), avanzando desde tareas sencillas hacia la comprensión táctica del juego. Asimismo, se nutre del modelo de progresión didáctica de Dugal (1994), los cuales respetan la necesidad de partir de lo más básico, el gesto de golpear, para llegar a niveles más complejos de toma de decisiones y diseño autónomo de situaciones motrices.

Tabla 4

Propuesta complementaria adaptada a diferentes niveles

Nivel	Nombre de la actividad	Objetivo didáctico	Descripción breve	Variantes/Adaptaciones
Inicial	Atrapa y lanza con precisión	Controlar el móvil y lanzar a zonas delimitadas	En parejas, lanzar una pelota blanda dentro de un aro o zona marcada	Cambiar distancia, tamaño del blanco
Inicial	Pelota cruzada	Introducir la lógica de enviar y devolver el móvil	Dos alumnos separados por una línea lanzan la pelota sin que caiga	Añadir una red baja o usar raquetas
Básico	Minibádminton con globo	Desarrollar la coordinación ojo-mano en espacio dividido	Usar globos para simular un partido en red baja, fomentando el ritmo lento	Reducir o ampliar el espacio de juego
Básico	Indiaca por parejas	Cooperar para preparar el golpe y enviar con intención	2 vs 2, se permiten tres golpeos antes de pasar el móvil	Permitir bote, limitar zonas de recepción
Intermedio	Zona vacía	Mejorar la toma de decisiones y la colocación táctica	Jugar en parejas tratando de enviar la pelota a zonas libres del campo	Delimitar zonas "prohibidas" para mayor reto
Intermedio	Reenvío en roles rotativos	Vivenciar múltiples roles dentro del juego	3x3: uno golpea, otro defiende, otro observa; rotan cada punto	Fomentar la observación con rúbricas
Avanzado	Juego táctico modificado	Tomar decisiones estratégicas en función del rival	Minipartido con reglas que premian los puntos ganados	Introducir penalizaciones por errores forzados

Avanzado	Diseña tu propio juego de reenvío	Promover la creatividad y autonomía	en zonas determinadas	Evaluación
			Grupos diseñan un deporte de reenvío con móvil, reglas y objetivos	presentación y lógica del diseño

En su conjunto, la tabla ofrece un itinerario pedagógico cohesionador que va desde ejercicios elementales de “atrapa y lanza” hasta la “creación autónoma de un juego de reenvío”, garantizando una evolución coherente del aprendizaje. No corresponde a la autoría de un único investigador, sino que representa la convergencia e integración de varias corrientes modernas en la iniciación a los deportes de raqueta, proporcionando al docente un marco práctico y teóricamente fundamentado para estructurar sus sesiones de enseñanza.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación en los deportes de reenvío debe valorar el dominio técnico, la aplicación táctica y la actitud deportiva. Una lista de control con indicadores concretos y observables agiliza la valoración. Permite identificar fortalezas y áreas de mejora de forma objetiva. Facilita la retroalimentación inmediata para el docente. Además, ayuda al estudiante a tomar conciencia de su progreso y orientar su práctica.

Lista de control

Criterio de evaluación	Sí	No	Dudosos
1. Golpea con la dirección correcta hacia la zona prevista.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Ajusta la fuerza del golpe según la distancia al objetivo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Selecciona táctica (ángulo, ritmo, profundidad) adecuadamente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Se posiciona anticipando el golpe del adversario.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Mantiene el equilibrio en el desplazamiento y golpeo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Aplica al menos dos principios de juego (cambio de ritmo, ángulo, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Respeta normas y muestra actitud deportiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Interpretación

- Marcaciones “Sí” en ≥ 6 de 7 indicadores: rendimiento **alto**.
- 4-5 “Sí”: rendimiento **satisfactorio**.
- < 4 “Sí”: **áreas a mejorar**

REFERENCIAS

- Bueno, J., & Herrador, J. (2022). *Iniciación al bádminton a través del juego: Propuestas lúdicas predeportivas para la formación humana y deportiva*. Wanceulen.
- Cabello, D., Serrano, D., & García, J. M. (1999). *Fundamentos del bádminton: De la iniciación al alto rendimiento*. Instituto Andaluz del Deporte.
- Contreras Jordán, O. R., García López, L. M., Gutiérrez Díaz del Campo, D., Del Valle Díaz, S., & Aceña Rubio, R. M. (2007). *Iniciación a los deportes de raqueta: La enseñanza de los deportes de red y muro desde un enfoque constructivista*. Paidotribo.
- Dugal, J. (1994). Análisis y tratamiento didáctico de las actividades físico-deportivas: El ejemplo del tenis. *Revista Educación Física*, (50), 11-17.
- Fuentes, J. P., & Gusi, N. (1996). *Iniciación jugada a la técnica y a la táctica en el tenis: Espacios reducidos y poco material*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura.
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A Review of the Game-Centred Approaches to Teaching and Coaching Literature since. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19, 278-300. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005>
- Herrero, R., Pradas de la Fuente, F., Rapún, M., Peñarrubia, C., & Castellar, C. (2018). Análisis de la situación de los deportes de raqueta y pala en educación física en la etapa de educación secundaria en Murcia. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (420), 59-74.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad: Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo.
- Sánchez-Alcaraz Martínez, B. J. (2020). *Deportes de raqueta y pala: Claves para su enseñanza*. Wanceulen.