

Tiro en Braille, iniciativa universitaria de deporte para el desarrollo: impactos en las agendas locales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Tiro en Braille, a university initiative of Sport for Development: contributions to local agendas and to the Sustainable Development Goals

Daniel Añorve Añorve

Departamento de Estudios Políticos y de Gobierno,
Universidad de Guanajuato, México
<https://orcid.org/0000-0002-9603-9676>
danorve@ugto.mx | danorve@gmail.com

Irma Nallely Baltazar Eliserio

Derecho, Universidad de Guanajuato, México
<https://orcid.org/0009-0008-2007-111X>
miinbel5@gmail.com | in.baltazareliserio@ugto.mx

Nathali Joselyn León Tovar

Licenciatura de Ciencia Política, de la Universidad de
Guanajuato, México
<https://orcid.org/0009-0002-7201-5167>
nj.leontovar@ugto.mx

Cómo citar: Añorve Añorve, D., Baltazar Eliserio, I., León Tovar, N. (2023). Tiro en Braille, iniciativa universitaria de deporte para el desarrollo: impactos en las agendas locales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. *Mujer Andina*, 2(1), 15-33. <https://doi.org/10.36881/ma.v2i1.745>

Resumen

El deporte para el desarrollo y la paz ha tenido un espectacular crecimiento a nivel global en lo que va del siglo XXI; sin embargo, en México es poco estudiado. Se analiza una actividad universitaria mexicana -Tiro en Braille- coproducida y codesarrollada por profesores y estudiantes de dos universidades mexicanas, en colaboración con jugadores participantes con discapacidad visual. La evaluación del torneo inaugural se basa en el modelo VECTOR-I, desarrollado por profesoras y profesores universitarios con base en la retroalimentación de participantes en dicho torneo. La metodología es mixta; acción participativa para la coproducción y analítica para la interpretación de datos derivados de la aplicación de cuestionarios pre y post torneo para participantes y no participantes. Los resultados cualitativos y cuantitativos permiten pensar que existen diferencias y cambios en valores, actitudes y conductas entre la comunidad universitaria local no participante y quienes participaron en el torneo; sin embargo, la premura con la que se organizó el torneo, así como las restricciones que derivaron de la pandemia Covid-19 pueden haber disminuido los impactos y beneficios de los participantes en el torneo 2022.

Palabras clave: Deporte para el Desarrollo y la Paz, Objetivos de Desarrollo Sostenible, Plan de Acción de Kazán, deporte universitario, género, deporte mixto, deporte unificado.



Sin conflicto de interés

Recibido: 15/10/2023
Revisado: 30/10/2023
Aceptado: 06/11/2023
Publicado: 23/12/2023

Autor de correspondencia:
Daniel Añorve Añorve

Abstract

Sport for Development and Peace has enjoyed a notorious growth at the global level during the 21st century. However, in Mexico, both are little studied. This paper analyzes a Mexican university-based sports activity –Tiro en Braille–, co-produced and co-developed by university professors, students at two Mexican universities, as well as with the participation of disabled players. The inauguration tournament assessment is based on the VECTOR-I model developed by a university professor with feedback from participants. The methodology is mixed; on the one hand, participative action for the coproduction; on the other, analytical for the interpretation of data resulting from pre and post tournament questionnaires among participants and non-participants. The qualitative and quantitative results suggest measurable changes in values, attitudes, and conduct between non-participating university students and those who participated in the tournament. However, the rush in which the tournament was organized and the face-to-face restrictions resulting from the Covid-19 pandemic are thought to have diminished the beneficial impact of Tiro en Braille for participants.

Keywords: Sport-for-Development and Peace, Sustainable Development, Kazan Action Plan (KAP), university sport, gender, mixed sport, unified sport.

Introducción

El Deporte para el Desarrollo y la Paz (DDP) ha crecido de manera significativa. La Plataforma global líder en materia DDP —Sportanddev.org— pasó de 622 organizaciones en 2015 (Rosso *et al.*, 2016) a 1027 registros para octubre de 2022. México ha otorgado escasa atención al DDP, a pesar de que el deporte es un derecho constitucional, a pesar de contar con una Ley General de Cultura Física y Deporte (LGCFyD) y pese a que el deporte recibe considerables menciones dentro del PND (2019-2024). Durante la campaña presidencial de 2018, Andrés Manuel López Obrador (actual presidente de México), incluyó al deporte entre sus 100 compromisos nacionales. Su Plan Nacional de Desarrollo (PND 2019-2024) otorga al deporte un lugar central en los esfuerzos para la pacificación del país y para la inclusión social. En el ámbito global, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) no mencionan al deporte dentro de los 17 ODS ni dentro de las 169 metas específicas; no obstante, la Agenda 2030 identifica al deporte como un so-

cio relevante y vehículo para la consecución de dicha agenda. Adicionalmente, el Plan de Acción de Kazán (PAK) de la UNESCO establece una clara relación entre el deporte y el desarrollo.

Crecientemente, la literatura académica e institucional traza vínculos entre el DDP y los ODS. Entre los actores del DDP, las universidades han recibido poca atención; sin embargo, por el alcance y propósitos globales de los ODS, las universidades tienen la ventaja de impactar en las vidas de muchas personas. Adicionalmente, al ser organizaciones en las que los futuros líderes son preparados, cobra sentido que los futuros tomadores de decisiones tengan exposición a las actividades DDP relacionadas con los ODS.

Diversas organizaciones deportivas DDP trazan vínculos con los ODS; sin embargo, las conexiones entre el deporte y los ODS tienden a ser más retóricas que concretas, informadas y medibles

(Svensson *et al.*, 2020). A menos que se diseñen modelos que puedan evaluar las relaciones recíprocas entre el DDP y los ODS, los vínculos no serán significativos. El modelo VECTOR-I (Añorve, *et al.*, 2023) se propone como un vínculo concreto, informado y medible para las iniciativas DDP y el cumplimiento de los ODS.

Este trabajo consta de cuatro apartados. El primero hace un repaso de la literatura. El segundo, el apartado de métodos, introduce la coproducción de Tiro en Braille (TEB), una iniciativa universitaria mexicana basada en el modelo VECTOR-I, así como la evolución que ésta ha experimentado, al pasar de ser una simple iniciativa de un curso universitario, hasta convertirse en una organización que vincula una iniciativa DDP con legislaciones nacionales y con agendas globales. En el tercer apartado, resultados, se comparan las respuestas del grupo de control con el grupo de intervención. Finalmente, en el cuarto apartado se hace una discusión en torno a los valores y actitudes, a través de la retroalimentación de los participantes antes, durante y posterior al torneo 2022, lo cual resultó en cambios en las reglas y las expectativas para el torneo 2023. Dos preguntas orientan la investigación: ¿En qué ha consistido la coproducción de TEB como organización? ¿De qué forma los resultados, tomando el modelo VECTOR-I como base, coadyuvan a la agenda deportiva mexicana y a los ODS y al PAK? Los objetivos del artículo son: analizar los actores, sus intereses y sus saberes que han sido negociados dentro de la creación y codiseño de la organización TEB; evaluar los alcances (y las limitantes) que los resultados, basados en el modelo VECTOR-I, han tenido para coadyuvar al cumplimiento de la agenda deportiva mexicana, los ODS y el PAK.

Revisión de la literatura

Existe una abundante literatura que documenta a las universidades como semilleros para el deporte profesional (Ojeme, 1985; Giroux y Giroux, 2012; Sanders y Keim, 2017; Ličen y Jedlicka, 2022). Las universidades suelen concentrarse en la organización de eventos de deportes ya existentes

y sólo ocasionalmente lo hacen desde enfoques comunitarios (Bolívar *et al.*, 2022). Generalmente, aspiran a mejorar el equipamiento y las instalaciones deportivas y a atraer fondos (Franco y Pessoa, 2014). Entre los mejores 84 programas de Gestión Deportiva en Estados Unidos, sólo siete hacen referencia explícita al DDP en su estructura curricular y/o descripciones del programa (Ličen y Jedlicka, 2022: 11).

En América Latina, la Organización Panamericana de la Salud (OPS) afirma que las universidades deberían conducir investigación y evaluar los impactos de la educación física en diversos ámbitos sociales (Valdivieso, 2021), i.e., se debería de incorporar el deporte dentro del desarrollo sostenible de manera integral en lugar de hacerlo como algo complementario. En España (Sánchez y Lázaro, 2021), en los Estados Unidos y en Canadá (Shapiro *et al.*, 2020) las universidades trabajan con deportes existentes para las personas con discapacidad (por ejemplo, baloncesto en silla de ruedas, voleibol sentado, goalball y beep béisbol). No obstante, dichas actividades modificadas no implican el diseño de nuevos deportes y/o iniciativas de deporte mixto. En Reino Unido, Hayton (2015) analiza las iniciativas universitarias DDP que involucran a poblaciones “en riesgo” en áreas marginadas del país, así como intervenciones conducidas en el Sur Global (Lindsey, 2016). Se concluye que la falta de colaboración de dos vías, aunado a la falta de relevancia del contexto local han sido considerados por estudiantes africanos como fuente de malestar (Lindsey y O’Gorman, 2015). Este enfoque asistencialista también prevalece en programas de universidades canadienses en países de renta baja y media (Kidd, 2008).

El Consejo Iberoamericano del Deporte (2019b) lamenta que las universidades tiendan a enfocarse en los aspectos económicos y competitivos del deporte, así como el énfasis desmedido en el fútbol. La centralidad del fútbol dentro del DDP es visible en un proyecto coorganizado entre la Universidad de Brighton y el Consejo Británico, i.e., Football for Peace (F4P) (Sugden, 2006). Sugden admite la existencia de múltiples limitantes,

especialmente la falta de reconocimiento de la participación local y con ello la sensación de una falta de apropiación (*ownership*).

Rosso *et al.* (2016) documentan logros positivos en el programa Football United (FUn) el cual involucra a universidades australianas en cuatro áreas: el involucramiento comunitario, la participación de estudiantes, la investigación y las aspiraciones en torno a la educación. FUn demuestra que las universidades cuentan con el potencial de ser actores DDP relevantes, no limitándose a la investigación.

Keim *et al.* (2011) al igual que Sanders y Keim (2017) identifican formas en que las universidades pueden jugar un rol dentro del DDP: investigación, monitoreo y evaluación; enseñanza; entrenamiento y capacitación para el desarrollo de capacidades; habilidades y transferencia de conocimiento hacia la sociedad civil y los diversos interesados; alcance, involucramiento y desarrollo comunitario; asistencia técnica de parte de expertos; estimulación del pensamiento crítico en torno a asuntos deportivos, de desarrollo y de la paz; asociaciones entre las universidades y la sociedad civil; publicación de las mejores prácticas; la libertad académica y la objetividad en la evaluación del DDP. Por su parte, Alba *et al.* (2020) aseguran que las universidades pueden coadyuvar de tres formas a la Agenda 2030: a través de la enseñanza, de la investigación y de la política institucional y/o el liderazgo social.

El establecimiento de vínculos entre los ODS y el DDP se ha convertido en un recurso mercadológico, lleno de buenas intenciones y retórica, pero con escaso contenido. En diversos países las iniciativas DDP han presumido su compromiso con los ODS/Agenda 2030. Se sostiene en este artículo que, ni la Agenda 2030 ni los ODS pueden cumplirse en su totalidad. Cualquier contribución deberá hacerse en metas específicas de un número concreto de ODS. Diversos estudios han especificado el conjunto de ODS potencialmente vinculados al deporte (Hatton, 2015; Consejo Iberoamericano del Deporte, 2019a; Consejo Iberoamericano del Deporte, 2019b; Organización

Panamericana de la Salud, 2019; PVE, 2020; Szto y Wilson, 2023). La mayoría identifican los ODS 3, 4, 5, 11, 16 y 17. El problema es que no existe un modelo o lineamientos claros para documentar la forma en que las universidades miden su impacto en los ODS. Estudios en Argentina, China, Colombia, Costa Rica, Ghana, Madagascar, Perú y Tonga, aseguran su adhesión a la Agenda 2030/ODS, pero dichos estudios carecen de medidas o impacto documentado (Consejo Iberoamericano del Deporte, 2019a; Charway y Houlihan, 2020; PVE, 2020; Gadais *et al.*, 2021; Keane *et al.*, 2021; Toscano y Molgaray, 2021; Li *et al.*, 2022; Szto y Wilson, 2023).

Existen llamados para que las universidades se involucren en el cumplimiento de los ODS a través del deporte, pero no hay claridad sobre cómo lograrlo, más allá del ODS 4 (Gobierno de Guatemala, n/d; Plataforma del Voluntariado Español, n/d; Lorenzo *et al.*, 2022;). Lindsey y Darby (2019) señalan la falta de análisis académicos publicados que establezcan la relación entre el deporte y los ODS; más aún, las iniciativas que enfatizan la inclusión lo hacen usando deportes existentes (Gadais *et al.*, 2021). No es fácil documentar actividades de deporte mixto y no existe un énfasis en las personas con discapacidad. Chong *et al.* (2022) tomando como base a Svensson y Woods (2017) ilustran que, entre las 955 organizaciones analizadas, los temas menos representados fueron el género y la discapacidad. No obstante, la ausencia de un modelo para medir el impacto del DDP sobre los ODS, existen casos que muestran un efecto positivo en el conocimiento, las actitudes y las conductas (Tingle *et al.*, 2013; Edwards, 2015; Santos *et al.*, 2022) tomando como base los resultados pre y post intervención. Tingle *et al.* (2013) aseguran que el liderazgo se da en el entorno del deporte recreativo. Edwards (2015) recomienda hacer uso de la acción colectiva, trabajar con valores para apoyar la democracia y la inclusión. En cuanto a ODS específicos, Chong *et al.* (2022) identifican resultados en un micro nivel en 15 estudios, además de impacto en el nivel medio en tres estudios. Lo valioso en Chong *et al.* (2022) es la identificación de metas específicas dentro del ODS 5 (5.1, 5.2, 5.5 y 5.c). En Australia, Lynch (2016) analiza los ODS 3 y 4. Lynch (2016) reporta resulta-

dos sobresalientes para maestros y estudiantes en ambos ODS. Una de las virtudes de la iniciativa “Best Start” es la práctica mixta (sexos).

La literatura que traza vínculos entre el DDP y las legislaciones domésticas y/o las agendas globales es relativamente escasa (Burnett, 2019). Esto a pesar de que uno de los principios de la Agenda 2030 es precisamente la localización y la apropiación de la agenda (PVE, 2020). Burnett (2019) para el caso de Sudáfrica encuentra que los ODS 3, 4, 5, 8, 11, 16 y 17 son coadyuvados a través del deporte, con la novedad que los ODS se vinculan con metas específicas del PAK.

De acuerdo con el Consejo Iberoamericano del Deporte (2019b) la pregunta ya no parece ser “sí”, sino de qué forma puede el deporte maximizar, optimizar y expandir sus usos e impactos. Falcous y Silk (2006) llaman a establecer una agenda de “localismo internacional” para analizar el lugar del deporte dentro de la globalización. Rofe (2021) reflexiona sobre las conexiones no exploradas y el potencial compartido entre el DDP y la diplomacia deportiva. Rofe (2021) observa que el asunto medular es cómo negociar “los diversos interesados, las agencias y los actores en sus metas no alineadas para definir contextualmente y alinear sus propósitos” (p. 21). En Guatemala, el Plan de Desarrollo K’atun 2032 vincula explícitamente el desarrollo nacional al PAK y a la consecución de los ODS a través del deporte (Gobierno de Guatemala, n/d). Por su parte, en Colombia, Tabarquino *et al.* (2023) aseguran que se puede avanzar en los ODS 11 y 16 a través del fortalecimiento de redes de políticas públicas. No obstante, su estudio se da desde la lógica del deporte institucionalizado y no desde la perspectiva del DDP.

México promueve las causas de la Agenda 2030/ODS. Dentro del PND (2019-2024) el deporte tiene un papel central (Presidencia de la República, 2019). El deporte es un derecho humano y un derecho constitucional desde 2011 (Castilla, 2015; Soriano, 2021). Desde 2013 México cuenta con la Ley General de Cultura Física y Deporte (LGC-FyD). Muñiz (2015) observa que como resultado de instrumentos internacionales; por ejemplo, la

Convención para la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer (CEDAW) y la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CRPD), México ha adquirido una serie de obligaciones en términos de la participación deportiva de las mujeres y de las personas con discapacidades. A pesar de lo anterior, García (2021) destaca que entre las 33 organizaciones DDP que ella analiza, sólo una se enfoca en la discapacidad.

El estudio de los juegos tradicionales tampoco es un tema relevante dentro del DDP. Dart (2014) identifica la escasez de la literatura en torno a los juegos tradicionales. En su análisis de organizaciones DDP, García (2021) identifica que, dentro de las 33 organizaciones analizadas, solamente una emplea juegos tradicionales. Esto, a pesar de que Zurita *et al.* (2008) publicaron una extensa compilación de juegos tradicionales más allá del icónico Juego de pelota. Las agendas globales, como la Agenda 2030/ODS abren la puerta para la inclusión de dichos juegos. La meta 4.7 del ODS 4 establece un vínculo potencial (indirecto) con los juegos tradicionales a través de la promoción de la diversidad cultural (Dudfield y Dingwall-Smith, 2015). Por otra parte, en México, el artículo 88 de la LGCFyD (Cámara de Diputados, 2013), afirma: “Los Juegos Tradicionales y Autóctonos y la Charrería serán considerados como parte del patrimonio cultural deportivo del país” (p. 34). Al respecto, Eichberg (2008) reflexiona en torno a la cooperación deportiva entre Dinamarca y Tanzania, haciendo un llamado a un fructífero diálogo que reconozca el valor inherente en los juegos modernos y los juegos antiguos que pueden siempre desarrollarse (en realidad retomarse) como juegos nuevos.

Método y recolección de datos

La metodología usada en este artículo es mixta; por un lado, para el componente cualitativo -la coproducción- se parte de una investigación de acción participativa. Además de dicha observación, de la retroalimentación en diferentes etapas de la preparación del torneo y durante el desarrollo de éste, a los ocho equipos participantes se

les aplicó un cuestionario valorativo al terminar su participación en el torneo, en el cual expresaban aquello que les había gustado/enriquecido del torneo y lo que consideraban las principales áreas de oportunidad/debilidad de esta experiencia.

Por lo que toca al componente cuantitativo, del 3 de marzo al 5 de mayo de 2022, 231 cuestionarios fueron respondidos por estudiantes no participantes de la División de Derecho, Política y Gobierno de la Universidad de Guanajuato (UG), así como por estudiantes de Educación Preescolar, Educación Primaria e Inclusión Educativa de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal Oficial de Guanajuato (BCENOG). Dichos cuestionarios corresponden al grupo de control. El número de cuestionarios provee un 95% de confianza con un margen de error de 5%. Los estudiantes que respondieron el cuestionario no tenían conocimiento alguno sobre la iniciativa TEB. El mismo cuestionario fue aplicado a 41 de los 71 participantes del torneo. Para el caso de personas con discapacidad, los tres estudiantes del *staff* auxiliaron en su aplicación. Los cuestionarios para participantes se aplicaban en la medida en que los equipos quedaban eliminados. Cinco preguntas fueron analizadas usando una prueba de dos colas usando la escala de Likert (1-5) en la cual 1 significa completamente en desacuerdo y 5 completamente de acuerdo. Esta escala evalúa los valores y actitudes estudiantiles. Hay dos preguntas cerradas (sí o no) que evalúan el conocimiento. Se usa en ambos casos una prueba de chi-cuadrada.

Un aviso informado acerca de la participación libre fue provisto a todos los participantes del grupo de intervención, así como a los 231 respondientes del grupo de control. Lo anterior explica por qué la mayoría, pero no todos los participantes del torneo TEB llenaron el cuestionario al terminar el torneo. La UG a través de su comité de bioética otorgó el permiso para el proyecto/iniciativa en curso. Los nombres/pseudónimos de los participantes son diminutivos usados por los participantes.

Schulenkorf *et al.* (2016) y Chong *et al.* (2022) identifican patrones recurrentes dentro del DDP:

investigación basada en la comunidad, una prevalencia de la investigación cualitativa y una escasez de métodos cuantitativos y mixtos. Una preocupación es el insuficiente número de estudios cuantitativos. El Consejo Iberoamericano del Deporte (2019b, p. 12) sostiene que existe un amplio consenso sobre la necesidad imperiosa de avanzar en el DDP a través del recaudo de mayor evidencia, *know-how*, metodologías y procesos sistemáticos. Por otra parte, Darnell *et al.* (2018) advierten sobre las dificultades para llevar a cabo “transferencias” y para obtener resultados generalizables a contextos más amplios.

Para escapar a la trampa de elección entre lo cuantitativo y lo cualitativo, Tiro en Braille (TEB) opta por una aproximación mixta. En la actualidad la investigación-acción participativa representa una aproximación en auge y con gran popularidad; sin embargo, desde nuestra óptica parece un término muy amplio y vago. Consideramos que la coproducción es una forma más precisa de definir la forma en que TEB trabaja. Smith *et al.* (2023) consideran que hay un creciente llamado para la coproducción dentro del deporte para trascender las estructuras universitarias y las normas académicas.

La coproducción representa una estrategia participativa en la cual se valora el trabajo con los participantes. Similar a lo ocurrido con Smith *et al.* (2023), la aproximación de TEB a la coproducción es una forma de investigación equitativa, basada en la experiencia de campo; es decir, se trata de un proceso colaborativo que otorga centralidad a las personas/grupos que han adquirido un conocimiento práctico. El espíritu de lo que se busca se resume en el lema “Nada sobre nosotros, sin nosotros” (Smith *et al.*, 2023). Smith *et al.* (2023) añaden, “No debería ser aceptable para un equipo de investigación limitarse a afirmar que su investigación fue coproducida” (p. 21). Bajo esta lógica, es indispensable que los equipos de investigación comuniquen claramente en todos los resultados/productos cuál es la definición de coproducción que han seguido/utilizado. En el caso de TEB la coproducción incluye un codiseño, una coimplementación, una coevaluación

y una co-reformulación del juego. La coproducción de TEB es similar a la de Rosso *et al.* (2016), quienes incluyeron una constante consulta, un monitoreo constante y una combinación de investigación cuantitativa y cualitativa. Rosso *et al.* (2016) desplegaron círculos de acción y reflexión

con los participantes. El trabajo de Partington y Totten (2012) concluye que el carácter de participante (*insider*) del investigador principal es muy útil para facilitar la recolección de datos. A su vez, la colecta de datos permite un proceso iterativo que desemboca en mejoras constantes.

Tabla 1.
El modelo VECTOR-I

	V	E	C	T	O	R	I
Dimensión	Visibilidad	Empoderamiento	Conductas	Tradiciones	Originalidad	Resultados	Inclusión
Actores/temas	Deporte como derecho humano; ODS; discapacidad	Mujeres; personas con discapacidad; estudiantes; pymes	Valores; actitudes	Juegos tradicionales; uniformes	No fútbol; inspirado en juegos tradicionales; deporte mixto; deporte unificado; materiales reciclables	Estudiantes como co(autores); publicaciones	Mujeres; personas con discapacidad; estudiantes universitarios; patrocinadores (pymes)
Constitución Política de México	Artículos 3, 4, 18 y 73		Artículos 3 y 6	Artículo 2			Artículos 3, 4 y 73
Ley General de Cultura Física y Deporte	Artículos 3, 7 y 13		Artículos 3, 5, 88, 96 y 140	Artículo 88		Artículos 2, 3, 30, 46, 63, 88, 99, 100, 103, 107 y 111	Artículos 2, 5, 13, 19, 30, 41, 46, 101, 110, 111 y 151
Plan Nacional de Desarrollo (2019-2024)	Deporte para todos	Reactivación económica; fortalecimiento del mercado interno y del empleo	Alejar a la juventud de conductas antisociales; regeneración ética de las instituciones	Tradiciones comunitarias	Ciencia y tecnología basada en la innovación y la participación universitaria		
ODS	4.7, 5.1, 5.5 y 16.3	4.5, 5.5, 5.c, 8.3 y 16.7	3.4, 4.5, 5.1, 5.c y 16.7	4.7 y 11.4	8.3, 8.9, 9.b, 11.4, 11.7 y 17.17		4.5, 4.7, 5.1, 5.c, 10.2, 10.3, 11.4, 16.7 y 17.17
Plan de Acción de Kazan	Preámbulo; numerales 3, 4, 12, 13 y 22; objetivos 1.1, 1.4, 1.5, 1.7 y 11.1	Objetivos 1.5, 1.7 y 11.6	Objetivos 1.3, 11.6 y 11.7	Preámbulo; numerales 1 y 2	Objetivo 1.6	Parámetros de seguimiento 12, 15 y 17; objetivo 1.4	Preámbulo; numerales 9, 10 y 14; objetivos 1.1, 1.3, 1.6, 1.7, 11.2, 11.4 y 11.8
Flexibilidad/rigidez del componente	Semiflexible (son bienvenidos temas adicionales)	Flexible en el tipo de discapacidad; flexible en la ubicación de las pymes (municipal o estatal)	Rígido	Flexible (tanto geográficamente como en cuanto a los uniformes)	Rígido (no es posible eliminar temas)	Flexible (acepta otros canales de difusión)	Semiflexible (puede incluir otros segmentos poblacionales)

Nota: Añorve *et al.* (2023)

Habiendo optado por una metodología mixta, se considera que los vínculos entre la coproducción (componente cualitativo) y la evaluación de los valores, actitudes y conocimiento (componente cuantitativo) sería imposible sin un modelo apropiado. El uso de la palabra vector presenta múltiples ventajas: refiere a un fenómeno que tiene una dirección y una magnitud, lo cual permite determinar la posición de uno dentro del espacio en relación con otro(s). En la medida en que TEB es cuasiexperimental permite comparar la posición de los participantes (grupo de intervención) en relación con los no-participantes (grupo control). VECTOR-I, en su eje horizontal se com-

pone de las siguientes iniciales: V (visibilidad), E (empoderamiento), C (conductas), T (tradiciones), O (originalidad), R (resultados/*research*) y la I (inclusión). En el eje vertical, están presentes tanto las legislaciones/agendas nacionales, como las globales. El modelo VECTOR-I documenta lo que ocurre con el conocimiento, valores y actitudes, lo cual permite informar de forma objetiva y cuantificable lo que ocurre con el torneo. Lo anterior es posible a través de la aplicación de un cuestionario para participantes y no participantes. De acuerdo con Chawansky y Mitra (2015), Meyer y Roche (2017), Freudberg *et al.* (2018) y Lyon *et al.* (2020), las mediciones pre y post evento son in-

dispensables para la evaluación el conocimiento adquirido y los cambios en actitudes. Santos *et al.* (2022) añaden el conocimiento para complementar las conductas y las actitudes. De Chong *et al.* (2002) tomamos la idea de diferenciar entre los acontecimientos y/o cambios en lo micro (en el nivel individual), lo meso (en el nivel de equipo) y en lo macro (nivel social). Desde luego, el modelo VECTOR-I presenta limitaciones, toda vez que no identifica resultados tangibles per se, lo cual es una preocupación compartida por Chong *et al.* (2022) y por Coalter (2007).

El torneo inaugural de TEB se llevó a cabo del 13 al 21 de mayo de 2022. Después de dos años de un extenso confinamiento por Covid-19, la UG retomó la presencialidad el 14 de marzo de 2022. Ocho equipos (de 8 a 10 participantes cada uno) se inscribieron al torneo. La BCENOG registró cuatro equipos, la universidad sede (UG) registró tres. El Desarrollo Integral de la Familia (DIF) registró un equipo de personas ciegas. Cada equipo eligió su nombre con base en un ODS y el nombre de un juego tradicional. Tres instituciones y/o negocios estatales/municipales patrocinaron el torneo. Se otorgaron medallas para los equipos campeón y subcampeón del torneo. Un patrocinador gubernamental municipal apoyó con lonas, mientras que el patrocinador municipal de la iniciativa privada colaboró con postres saludables para los equipos campeón y subcampeón y para el *staff* de TEB.

La fase 1 (pre-torneo) atestiguó la conformación de equipos bajo los siguientes criterios: cada equipo contaría con un mínimo de 50% de mujeres; si las personas con discapacidad deseaban participar, se garantizaría su participación; los equipos tendrían que asistir a dos sesiones informativas y de capacitación previas al torneo. Agendar dichas sesiones fue complicado, no sólo por Covid-19, sino por la distancia entre las sedes participantes. No obstante, las sesiones fueron un insumo fundamental para la coimplementación del torneo. La segunda fase (el torneo) tuvo lugar del 13 al 21 de mayo. Todos los equipos fueron invitados a la ceremonia inaugural y a la conferencia magistral de un experto latinoamericano en materia DDP. No todos los equipos asistieron, lo cual

hizo que se perdieran de información importante sobre los ODS y sobre el DDP.

Los orígenes de la iniciativa que devino en TEB se remontan al semestre de otoño de 2019, cuando veinte estudiantes se inscribieron en un seminario en la UG. Cinco de los veinte estudiantes diseñaron TEB, con base en algunas directrices tempranas de lo habría de convertirse en el modelo VECTOR-I. Entre las numerosas directrices, los componentes torales eran: mujeres, hombres y personas con discapacidad habrían de jugar juntos; se requería de patrocinadores locales; el diseño de la actividad debería inspirarse en un juego tradicional; el diseño del juego debería responder a tantos ODS como fuese posible. El resultado fue TEB como actividad deportiva. Posteriormente, durante la pandemia Covid-19 (en 2021), la BCENOG fue invitada a colaborar con la UG, ya que la BCENOG cuenta con una licenciatura en Inclusión Educativa. Posteriormente, un equipo (*staff*) de tres estudiantes voluntarios fue formado. Finalmente, en abril de 2022, se registró al torneo, de forma inesperada, un equipo del DIF, lo que habría de ser un equipo integrado en su totalidad por personas ciegas.

TEB tiene múltiples significados. Primeramente, es el nombre de la actividad deportiva diseñada siguiendo las directrices establecidas. El profesor responsable, por su parte, tomó diversas ideas a raíz de su participación en una experiencia de Ultimate Frisbee en Lausana, Suiza en 2018. Adicionalmente, la consulta de un texto escrito por Segura *et al.* (2018) aportó numerosas ideas. TEB fue creado sin haberse jugado previamente. Era altamente deseable crear una organización DDP ad hoc domiciliada en la UG. Se acordó colectivamente que, en honor al primer juego diseñado, éste fuese también el nombre de la organización. TEB lanzó su sitio web en 2020, el cual fue incluido dentro del portal global Sportanddev.org. Después de dos años de confinamiento por Covid-19, el torneo inaugural fue calendarizado para mayo de 2022 (originalmente habría de jugarse en abril de 2020).

Una vez terminado el largo confinamiento por Covid-19, cuatro de los cinco estudiantes creado-

res de TEB, o bien ya no eran estudiantes de la UG o tenían otras ocupaciones. Naye (estudiante cocreadora de TEB) admitió la dificultad de implementar TEB sin los cocreadores; más aún, dos sesiones de “capacitación” habían sido programadas para explicar a los participantes registrados cómo jugar TEB.

El valor de la coimplementación es claramente ilustrado a través de Mafer, una participante ciega, quien habría de jugar en un equipo mixto. Mafer, producto de su experiencia como jugadora de goalball hizo una serie de recomendaciones en torno a la pertinencia/durabilidad de las pelotas, sobre la forma adecuada de demarcar la cancha, sobre las canastas y sobre cómo vender a los jugadores. El apoyo de Mafer no solo fue generoso sino probó ser crucial. Mafer se ofreció como voluntaria para rehacer las pelotas de forma que fuesen viables para el torneo, el cual ella anticipaba tendría una cantidad considerable de contacto físico entre participantes, con lo cual las pelotas originalmente diseñadas acabarían por romperse. En realidad, la participación y recomendaciones de Mafer durante las capacitaciones fueron fundamentales para la viabilidad del torneo. Permitted contar con pelotas más resistentes y con mejor sonido.

Como jugadora de goalball, Mafer cuenta con un valioso conocimiento, el cual, tanto el profesor líder, como los estudiantes ignoraban. Éste es un claro ejemplo que respalda a Smith *et al.* (2023): “Los participantes con experiencia práctica no solo pueden usar su conocimiento práctico para mejorar el diseño y la evaluación del proyecto de investigación; también pueden jugar un papel clave para asegurar que el proyecto aborde asuntos relevantes y prioritarios y que sea adecuado para los propósitos estipulados” (p. 10). Aún con la ayuda de Mafer, la coimplementación de TEB en la cancha era una gran interrogante, toda vez que el reglamento presentaba lagunas. El diálogo entre participantes previo y posterior a cada partido demostró ser benéfico para tomar decisiones prácticas. Hubo muchos cambios al juego durante la fase de grupos, lo cual eventualmente sentó las bases para una fase final (*playoffs*) más estable.

Se compara a los no participantes (grupo control) con los participantes en TEB (grupo de intervención). Se trata de una iniciativa cuasiexperimental similar a Tingle *et al.* (2013), Edwards (2015) y Santos *et al.* (2022). La información cualitativa sobre el codiseño, la coimplementación se remonta al Seminario de 2019, a las dos sesiones de capacitación (abril de 2022), al diálogo grupal después de los partidos, a las reuniones del *staff* y a las asesorías de parte de Fer, experto latinoamericano en DDP, antes, durante y posterior al torneo. Adicionalmente, al finalizar el torneo, los integrantes del *staff* aplicaron un breve cuestionario, de forma grupal, a cada uno de los ocho equipos para conocer lo que más les había gustado del torneo, así como aquéllas que consideraban las principales áreas de oportunidad.

El alcance del estudio presenta limitantes. Los equipos de la BCENOG tuvieron participantes de todas las licenciaturas impartidas en su institución. En el caso de la UG, las respuestas (del grupo control y del grupo de intervención) sólo pertenecen a uno de los cuatro Campus; más aún, en el Campus participante existen seis Divisiones. En el torneo TEB 2022 solo participaron estudiantes de una de la Divisiones. Existen otras universidades en el municipio de Guanajuato Capital que no participaron. Los resultados entonces no son representativos de la población estudiantil de la ciudad de Guanajuato en conjunto.

Resultados

Existen hallazgos cualitativos para la coimplementación, la coevaluación y la co-reformulación del torneo. Para la coimplementación, el diálogo circular entre el profesor líder, el *staff* y los diferentes equipos resulta crucial. Por ejemplo, el reglamento diseñado en 2019 era confuso en torno a la posesión de la pelota. En la medida en que los participantes expresaron su deseo de jugar un deporte “activo”, que los hiciera sudar, la decisión fue cambiar el formato de juego para que fuese una actividad divertida y físicamente demandante. Se decidió que cada posesión de pelota durara 30 segundos. Toda vez que los jugadores están vendados, el árbitro emitiría un silbatazo a

los 10 segundos después del saque, dos silbatazos cortos a los 20 segundos y al haber transcurrido 28 segundos, tres silbatazos cortos para anunciar que en dos segundos se perdería la posesión; por otra parte, un silbatazo largo haría saber a los jugadores que una de las siguientes había ocurrido: pérdida de la posesión, la pelota abandonó el campo, la posesión expiró o un jugador salió con la pelota del campo de juego.

Durante la sesión general, previa al primer partido, los participantes expresaron la duda de si se jugaría como una especie de boliche vendado, como un baloncesto o como una especie de rugby. El partido inaugural marcó la pauta y los equipos quedaron fascinados con la forma en que fluyó el juego. Acabó convirtiéndose en una especie de rugby vendado con jugadores que luchaban por la pelota, que en ocasiones se desplazaban gateando. Pese a manifestar que el juego era divertido, esto desembocó en una actividad con mucho contacto físico. Debido a que el reglamento presentaba todo tipo de lagunas, algunos lazarillos usaron una estrategia luego imputada: colocaban a sus jugadores a unos pasos de las canastas, con lo cual podían hacer tiros fáciles, en ocasiones simplemente depositar la pelota en la canasta. Esto incrementó el número de puntos y redujo el esfuerzo físico. Tal realidad generó cambios para el segundo día de la fase de grupos. Ahora, la pelota tendría que rodarse al menos dos veces antes de intentar un tiro. Esta recomendación es el producto de una negociación postpartidos en la noche del 13 de mayo.

Por lo que toca a las discusiones entre partidos, el valor de la coproducción (cosolución de problemas) puede ilustrarse con lo ocurrido el 14 de mayo. Los dos mejores equipos de cada grupo calificarían a las semifinales. Se suscitó un empate de puntos entre los equipos 2 y 3 del Grupo A. El *staff* había anticipado tal supuesto, por lo cual diseñó una trivía sobre juegos tradicionales, el deporte como derecho constitucional y los ODS, la cual habría de jugarse antes de los partidos del 14 de mayo. La trivía sería el criterio de desempate; sin embargo, toda vez que la mayoría de jugadores llegó tarde esa mañana, los equipos

empatados no participaron en la trivía. Los equipos se acusaron mutuamente. Un equipo argumentó que el otro sólo contó con 5 jugadores el 14 de mayo y que cuatro de ellos eran hombres. El equipo acusado se defendió señalando que, al no estar vendado el equipo de personas ciegas, esto les otorgaba cierta ventaja.

Para resolver la disputa, el *staff* hizo un ajuste de puntos. Pese al ajuste, el empate persistió. Se acordó lanzar cinco tiros penales por cada equipo para definir al ganador. Después de la definición por penales un acuerdo inesperado dio fin a la animosidad. Los capitanes de los equipos propusieron combinar jugadores y participar como un equipo combinado en las semifinales. El resto de los equipos aplaudieron la decisión, lo cual de facto sirvió como un mecanismo de solución de conflictos. Al inicio del torneo, el *staff* compartía el sentimiento de que el equipo de ciegos estaba insatisfecho y que alegaban mucho. Esto para Smith *et al.* (2023) no es un problema. En realidad, la diversidad es importante y debe ser apoyada cuando se practica como pluralismo agonístico:

Así, en lugar de buscar el consenso a través de un panel o métodos diferentes; o de considerar la falta de consenso como una falla, el pluralismo agonístico hace un llamado a los académicos y a los socios a entender que el conflicto es parte de las relaciones y es una condición para la asociación equitativa. Requiere ser y convertirse en algo diferente en el mismo espacio, deliberar y generar acomodados (p. 18).

Actualmente, el *staff* de TEB, entiende que muchas de las mejores propuestas para el torneo 2023 no hubiesen siquiera sido imaginados sin lo argumentativo que fue el equipo de ciegos.

Por lo que toca a la coevaluación de la experiencia, los equipos fueron cuestionados sobre los dos aspectos positivos del torneo y sobre las dos áreas de oportunidad de éste.

Tabla 2.
Evaluación del torneo por equipos (14 al 21 de mayo de 2022)

	Aspectos positivos	Aspectos negativos	Recomendaciones
Equipo 1	El uso de los sentidos corporales; el trabajo en equipo; la colaboración	Falta de claridad en las reglas; cumplimiento inconsistente de las reglas	Reglas más claras, más estrictas; que se cumpla con las reglas de forma consistente
Equipo 2	Inclusión en general; la innovación	Reglas cambiantes y poco claras	Todos los equipos deberían tener jugadores con discapacidad
Equipo 3	Innovación; inclusión; igualdad de género	Demasiada rudeza; las canastas son ligeras y se mueven demasiado	Calidad de las pelotas; calidad de las canastas; el staff debe decidir e implementar las reglas sin tanto acuerdo con los equipos
Equipo 4	Inclusión (género y discapacidad); sentido de pertenencia y de estar juntos	Rudeza excesiva; las canastas son endebles y se mueven mucho	Mejores reglas, más claras y más estrictas
Equipo 5	Igualdad de género; visibilidad de la discapacidad	Rudeza y falta de juego limpio	Mejores reglas; un mejor campo de juego; el staff debe estar encargado de las reglas y no los participantes
Equipo 6	Inclusión de las personas con discapacidad; la elaboración manual de insumos	Falta de claridad en las reglas; las canastas no están fijas y se mueven mucho	Reglas más claras y más estrictas; mejorar la calidad del campo de juego
Equipo 7	Inclusión de género; inclusión de personas con discapacidad	Demasiada rudeza	Limitar y sancionar el contacto innecesario
Equipo 8	Inclusión y mezcla por género; inclusión y mezcla por (dis)capacidad	No gustó que los equipos decidieran qué puntos contaban y cuáles no; falta de claridad en las reglas (lo cual generó una constante confusión)	Contar con equipos más grandes para hacer más sustituciones; el staff debe tomar decisiones sin consultar a los equipos; los uniformes deben estar disponibles para todos los equipos; mejorar la calidad de las pelotas

Nota: elaboración propia con base en cuestionarios grupales

La evaluación numérica general del torneo (en una escala del 0 al 10) arroja: calidad del torneo (9.43); inclusión de personas con discapacidad (9.86); invitación a pequeñas y medianas empresas (pymes) como patrocinadores (10); enfoque en los ODS (9.71); inspiración en juegos tradicionales (9.57); uso de uniformes bordados a mano (9.14), decisión de contar con insumos hechos a mano (9.86). No obstante, el experimento con el cambio de reglas y la participación activa en la definición de reglas por parte de los jugadores no fue popular (8.43). La decisión de adjudicar puntos por *fairplay* fue repudiada (4.57).

Por lo que corresponde a la dimensión de la reformulación, el **staff** acordó modificar los reconocimientos inicialmente dispuestos. Se acordó que, además de los certificados de participación para cada equipo, otorgar cinco reconocimientos especiales: mejor jugadora mujer; mejor jugador hombre; mejor jugadora ciega; mejor jugador ciego y mejor gol del torneo. Resulta revelador que, salvo el caso del mejor jugador ciego, quien también marcó el mejor gol del torneo, los galar-

donados no fueron los jugadores con mayor número de puntos anotados dentro de su categoría. Algunos votos fueron acompañados por una explicación. Algunos votos se dieron como reconocimiento al liderazgo; de hecho, el mejor jugador convencional, Emiliano, fue un lazarillo y no un jugador de cancha.

En marzo de 2023, como parte de los preparativos para el torneo 2023, Quique, un participante que retorna de 2022 compartió una brillante idea en una sesión de capacitación. Ya que el torneo 2023 habría de jugarse sobre pasto, y no sobre concreto (como en 2022), la mejor forma de delimitar la cancha no sería con cinta de aislar. Quique recomendó que cada 1.0 metros, se colocaran cascabeles para que al pisar la piola se pudiese escuchar el sonido de la pisada. Éste es otro maravilloso ejemplo de la investigación equitativa e informada, como un sólido ejemplo de la aproximación coproductiva, en la cual "... en el desarrollo de nuevos proyectos de investigación, lo no anticipado o lo no priorizado por el investigador puede ser crucial" (Smith *et al.*, 2023, p. 10).

Tabla 3.
Respuestas a preguntas sobre diferentes dimensiones del modelo VECTOR-I

Pregunta	Dimensión	Vínculo a los ODS, PAK, CPEUM, LGCFyD	Tipo de prueba	Escala	Media	Valor	Resultado
Pregunta 1 ¿Qué tan relevante es el deporte como derecho humano?	Visibilidad	ODS (4.7); PAK (numeral 22; CPEUM (Art. 3, 4). LGCFyD (Art. 3, 7, 13)	Dos colas	Likert	GC (4.53) TEB (4.83)	0.0102	Significativo
Pregunta 2 ¿Sabías que el deporte es un derecho constitucional?	Visibilidad	CPEUM (Art. 3, 4, 18, 73).	Chi cuadrada			17.7099, p- .000026	Significativo a p< .05.
Pregunta 3 ¿Conoces algún juego tradicional?	Tradición	ODS (4.7, 11.4); PAK (numerales 1 and 2); CPEUM (Art. 2); LGCFyD (Art. 88)	Chi cuadrada			3.1516, p- .07582	No significativo a p< .05.
Pregunta 4 ¿Estarías dispuesto a jugar contra participantes con discapacidad?	Empoderamiento; conducta	ODS (4.5, 16.7); PAK (I.7); CPEUM (Art. 3); LGCFyD (Art. 3, 5, 140).	Dos colas	Likert	GC (4.55) TEB (4.98)	0.0024	Muy significativo
Pregunta 5 ¿Qué tan viable es que estudiantes de la UG/laBCENOG Y puedan diseñar y jugar un deporte inspirado en juegos traidcionales?	Empoderamiento; tradición; originalidad	ODS (4.7, 8.3, 9.b, 11.4, 11.7, 17.17);PAK (numerales 1, 2, 1.6, 1.7); CPEUM (Art. 2, 3); LGCFyD (Art. 88)	Dos colas	Likert	GC (3.83) TEB (4.63)	0.0001	Extremadamente significativo
Pregunta 6 ¿Qué tan viable es que los estudiantes de la UG/laBCENOG puedan diseñar y jugar un deporte cuya totalidad de insumos sean elaborados en su totalidad de materiales reciclados/desperdicio?	Empoderamiento; originalidad	ODS (8.3, 9.b, 11.4, 11.7); PAK (1.6, 1.7)	Dos colas	Likert	GC (4.42) TEB (4.63)	0.1528	No significativo
Pregunta 7 ¿Qué tan dispuesto estarías a jugar en un formato de género mixto y de deporte unificado (personas convencionales y con discapacidad jugando al mismo tiempo)?	Inclusión	ODS (4.5, 4.7, 5.1, 5.c, 10.2, 10.3, 16.7, 17.17); PAK (numerales 9, 10, 14, 1.1, 1.3, 1.6, 1.7, 11.2, 11.4, 11.8); CPEUM (Art. 3, 4, 73); LGCFyD (Art. 2, 5, 13, 19, 30, 41, 46, 101, 110, 111, 151)	Dos colas	Likert	GC (4.52) TEB (4.98)	0.0008	Extremadamente significativo

Nota: elaboración propia con base en cuestionarios aplicados a grupo control (GC) y participantes en TEB 20222

Con base en los criterios dispuestos por Alba *et al.* (2020) para las universidades en relación con el cumplimiento de los ODS, TEB incluye principios universitarios (libertad, respeto, justicia), valores (tolerancia, justicia, conciencia, objetividad, integridad) y doce metas de ocho ODS (4.5, 4.7, 5.1, 5.c, 8.3, 9.b, 10.2, 10.3, 11.4, 11.7, 16.7 y 17.17).

Para los indicadores del ODS 4.5 – la incorporación de la educación para las personas con discapacidad – 9 de los 71 jugadores en TEB (12.67%) fueron ciegos. Respecto al ODS 4.7,—la adquisición de conocimiento teórico y práctico sobre el desarrollo sostenible y los derechos humanos, entre otros— al cuestionar el conocimiento sobre los ODS, existe una notoria diferencia entre el grupo control, en cuyo caso el 87.88% no sabía nada acerca de ellos y solo el 4.33% los conocía relativamente bien. Los porcentajes para los jugado-

res de TEB participantes fueron de 19.15% y 26.83%. Las diferencias significativas entre ambos grupos pueden verse en las preguntas 1 y 2 de la tabla 3, lo cual evidencia un impacto en el ODS 4.7.

En cuanto al fin de la discriminación contra las mujeres (ODS 5.c) la diferencia extremadamente significativa entre el grupo control y el de intervención en la pregunta 7 de la tabla 3, demuestra un impacto positivo. El torneo per se coadyuva al ODS 5.c, i.e., al fortalecer políticas (en este caso iniciativas) que promuevan la igualdad de género y el empoderamiento de las mujeres.

En cuanto al ODS 8.3 —la promoción de políticas de desarrollo— al indagar sobre quién debería de financiar la iniciativa para que ésta sea exitosa, el grupo control respondió: 56.71% debería cubrirlo la universidad sede; pymes locales (26.84%) y

14.29% señalaron a las compañías transnacionales. Los participantes de TEB destacaron el rol de las pymes (72.5%), la Universidad sede (17.5%) y las compañías transnacionales (7.5%).

En relación con el ODS 9.b —sobre innovación, investigación y tecnologías—, por un lado, se han publicado artículos y capítulos de libro en torno a TEB. En contraparte, la pregunta 6 permite apreciar que no hay una diferencia significativa entre ambos grupos, y que ambos parecen escépticos respecto a la viabilidad de implementar un juego medioambientalmente sostenible.

Por lo que toca al ODS 10.2 —la promoción de la inclusión social de todas las personas— (en TEB, sin distinción de género o capacidad), la muy significativa diferencia entre ambos grupos en las respuestas a la pregunta cuatro, así como la diferencia extremadamente significativa a la pregunta siete, confirma impactos positivos. Para el ODS 10.3 —la reducción de prácticas discriminatorias— con base en las preguntas 4 y 7, se aprecian diferencias muy significativas y extremadamente significativas.

Sobre el ODS 11.4 —la protección del patrimonio cultural— la diferencia extremadamente significativa entre ambos grupos en la respuesta a la pregunta 5 demuestra un fuerte impacto. En cuanto al ODS 11.7, la existencia del torneo incentiva el acceso inclusivo para mujeres y personas con discapacidad. Un caso similar se puede hacer para el ODS 16.7 —la adopción de decisiones incluyentes, participativas y representativas—.

Finalmente, para el ODS 17.17, la alianza efectiva y documentada entre instituciones de la esfera pública (institución municipal gubernamental, instituto de género estatal, otro instituto municipal, la UG y la BCENOG) y del sector privado (patrocinador de postres) promueve la gobernanza dentro del DDP.

En la medida en que los participantes no solo fueron estudiantes, sino que se contó con la participación de tres profesoras y tres profesores de la BCENOG, TEB también cumple con la recomenda-

ción hecha por Alba *et al.* (2020), i.e., la incorporación de competencias relacionadas a los ODS en la capacitación de estudiantes y profesores. Las respuestas a las preguntas 4 a la 7 atestiguan el cumplimiento de otra recomendación—la generación de conocimiento especializado. Sin lugar a duda, TEB, como actividad deportiva, implementa un proyecto innovador claramente relacionado con los ODS y la Agenda 2030. No obstante, contar con solo tres patrocinadores para su torneo inaugural, TEB cumple con otra recomendación hecha por Keim *et al.* (2011), así como por Alba *et al.* (2020), i.e., fortalecer las conexiones entre las universidades y otros actores sociales, incluyendo el gobierno y las empresas, así como permitir la visibilidad de minorías. Aunque no se trata propiamente de un debate público en torno a la Agenda 2030, siguiendo la recomendación de Alba *et al.* (2020), TEB otorga amplia visibilidad a los ODS y presenta información sobre ellos a los profesores y estudiantes.

Finalmente, a través de una publicación (Añorve, 2022) y de noticias locales (Noticias México, 2022), TEB intenta documentar el impacto de su iniciativa. La investigación es una de las formas que de acuerdo con Keim *et al.* (2011) las universidades pueden jugar un rol dentro del mundo del DDP. Adicionalmente, 70 participantes fueron interrogados en cuanto a su percepción al jugar un deporte en formato de género mixto. 58 jugadores (82.86%) respondieron que su percepción cambió de forma favorable. Solo un participante respondió que su percepción cambió de forma negativa (1.43%), mientras que para 11 jugadores (15.71%) la apreciación es la misma que antes del torneo. Por lo que toca a la percepción de jugar un deporte unificado (personas convencionales y personas con discapacidad) 64 jugadores, i.e., el 91.43% reportó un cambio favorable y 6 jugadores no reportaron cambio de percepción.

Discusión

Los resultados son alentadores en lo general. Dos universidades, a través de TEB han redescubierto

y promovido el inventario de juegos tradicionales. TEB también revierte la falta de atención respecto a dichos juegos, que García (2021) identifica dentro de las iniciativas DDP en México. TEB auxilia en el cumplimiento del mandato del artículo 88 de la LGCFyD al desarrollar nuevos juegos a partir de juegos antiguos (Eichberg, 2008). Como parte de una necesaria autocrítica, los resultados demuestran que no se ha hecho lo suficiente dentro de TEB para asegurar la visibilidad de los juegos tradicionales. La tabla 3 permite apreciar que no existe una diferencia significativa entre el grupo control y el grupo de intervención. En contraparte, la tabla 3 confirma que existe una diferencia extremadamente significativa entre ambos grupos respecto a la percepción de la capacidad de desarrollar exitosamente un juego original e innovador basado en juegos tradicionales. Los resultados también apoyan el empoderamiento de los estudiantes y confirman que los participantes pueden contribuir a la originalidad de las iniciativas DDP. Por lo que toca a las iniciativas lideradas por universidades, contrario a Sugden (2006); Kidd (2008); Hayton (2015); Lindsey y O’Gorman (2015) y Lindsey (2016), TEB demuestra que las iniciativas DDP son posibles allende el modelo Norte-Sur dominante. Contrario a Hayton (2015), TEB muestra que las iniciativas universitarias DDP no deben limitarse a su implementación en poblaciones “en riesgo”, en áreas marginadas y en donde los participantes acaban sintiéndose ajenos (*outsiders*) a las propias iniciativas. TEB parece encajar mejor dentro de los enfoques comunitarios y de involucramiento estudiantil (Rosso *et al.*, 2016) observados en FUN, con la salvedad que TEB no usa el fútbol. Los resultados muestran que los participantes de TEB favorecen el involucramiento de las pymes locales sobre las compañías transnacionales. Similar a lo que reportan Rosso *et al.* (2016) esto evita un exceso en las iniciativas ancladas en el mercado.

Más aún, el modelo VECTOR-I promueve una contribución documentada para al menos 11 metas específicas en un nivel micro (siendo quizá la excepción el ODS 9.b). La principal contribución de TEB es la promoción de un deporte que es a su vez mixto (género) y unificado (capacidad). TEB

de forma consistente documenta cambios, cualitativos y cuantitativos, en el conocimiento, valores y actitudes de sus participantes en comparación con el grupo control. Seis de los ocho equipos mencionaron la inclusión de género como un área destacada de TEB. Desde un punto de vista cuantitativo, al ser interrogados sobre su percepción de jugar en un formato mixto de género, 58 jugadoras(es) (82.86%) aseguraron que su percepción es ahora mejor. Por lo que toca a la percepción de jugar un deporte unificado, 64 jugadoras(es) (91.43%) expresaron un cambio favorable en su percepción. Para fortalecer el impacto en cuanto al deporte unificado, al preguntar sobre la disposición a jugar con personas con discapacidad, la diferencia entre ambos grupos fue muy significativa; más aún, cuando la pregunta fue la disposición a jugar un torneo mixto y unificado, la diferencia fue extremadamente significativa.

Con la finalidad de matizar los resultados, debemos reconocer limitantes y conductas inesperadas. Originalmente, se esperaba (quizá se deseaba) que la colaboración prevaleciera sobre el deseo de ganar. Esto distó mucho de ser el caso. La experiencia confirma a Sugden (2006) quien destaca que la búsqueda de la victoria al costo que sea aún es relevante dentro del mundo de DDP. A pesar de los impactos positivos en los valores y las actitudes en general (tal fue el caso de la solución al conflicto para acceder a las semifinales), se tiene en mente a Spaaij y Schaijllée (2021), quienes advierten que no debe asumirse que las experiencias en niveles micro llevarán necesariamente a resultados macro.

En realidad, la invitación es a que otras organizaciones repliquen el modelo semiflexible (VECTOR-I) y analicen si pueden lograr cambios en el nivel micro, como se hizo en el torneo TEB 2022. En caso de lograrlo, la esperanza es que los resultados repetidos y los beneficios del modelo puedan ser implementados en el nivel meso. Welty Peachey *et al.* (2018) recomiendan empezar por lo pequeño, con una o dos asociaciones (partnerships) y luego diversificarse cuando el programa haya madurado. Algo similar ocurre con McSweeney *et al.* (2021), quienes recomiendan

demostrar el impacto social para fortalecer las asociaciones. Se procuró poner en práctica lo recomendado por Svensson y Hambrick (2016): “De forma práctica, las organizaciones DDP pequeñas pueden usar sus hallazgos para incrementar su capacidad organizativa a través de asociaciones locales” (p. 120). Esto es lo que se ha hecho con el patrocinador local de postres y lo que se desea hacer en 2023 con otros patrocinadores.

Al documentar los cambios a través del uso de resultados en el conocimiento, valores y actitudes, se puede recabar información que incentive a otros interesados en adherirse a la iniciativa. Ciertamente, se deben tomar con cautela los resultados, pues como explican Tingle *et al.* (2013) a pesar de que el desarrollo de liderazgos ocurre en el deporte recreativo, también es cierto que los líderes no pueden desarrollarse con programas condensados y/o truncados; de hecho, Tingle *et al.* (2013) sostiene que “el crecimiento duradero y significativo transpira solo cuando las lecciones de liderazgo están enraizadas en una aproximación sostenida” (p. 11). El impacto que un programa de una semana puede tener en las relaciones comunitarias en el largo plazo es importante sin duda, pero es necesariamente limitado.

Conclusiones

A pesar de haber organizado el torneo TEB 2022 con prisa (consecuencia de Covid-19), el análisis sugiere que, con base en el modelo VECTOR-I, la experiencia general documentó impactos positivos en el conocimiento, valores y actitudes entre los participantes. Hubo áreas en las que no se obtuvieron los resultados esperados (como el conocimiento de los juegos tradicionales y el ODS 9.b sobre la sustentabilidad). Los resultados confirman que los participantes no apreciaron la deliberación excesiva y/o el darles una gran voz en la elaboración de reglas y toma de decisiones; de hecho, los resultados demuestran que los participantes piden mejores y más estrictas reglas, a la vez que desean una modalidad de juego más competitiva y menos deliberativa. Por otra parte,

los resultados indican que los participantes apreciaban los componentes innovadores de la experiencia y valoran el carácter incluyente de TEB.

El empoderamiento, la conducta, la originalidad y la inclusión son componentes dentro de VECTOR-I que parecen generar resultados positivos. La visibilidad de los juegos tradicionales requiere de mayor enseñanza presencial. Con la experiencia acumulada, así como la retroalimentación de los participantes en 2022, la información está allí para ajustar y modificar los componentes que no funcionaron apropiadamente en 2022. Un área clara de mejora son las sesiones de capacitación. Toda vez que el modelo VECTOR-I trata sobre la inclusión, la coproducción (codiseño, coimplementación, coevaluación y co-reformulación) parece estar en línea con el espíritu de TEB como organización. Se admite que dentro de la coproducción aún no se ha trabajado conjuntamente con los socios públicos, privados ni con otros practicantes, como lo recomiendan Svensson *et al.* (2020). Se confía que, en la medida en que los torneos y la organización adquieran mayor visibilidad, esto se logre.

En un espacio de seis semanas después de terminado el torneo 2022, cuatro actores establecieron contacto. Localmente, una empresa de postres preguntó sobre los resultados y expresó su interés en patrocinar el torneo 2023. En el plano estatal, el DIF felicitó la iniciativa y comunicó su intención de incluir TEB como una actividad constante dentro de su portafolio institucional de actividades. La Comisión Nacional del Deporte (CONADE) (Noticias México, 2022) invitó a TEB a presentar en línea la iniciativa ante 29 de los 32 estados del país y ante más de 80 municipios (Noticias México, 2022). Finalmente, un casino domiciliado en Europa mostró su interés en patrocinar el sitio web de TEB. En marzo de 2023, la Secretaría de Educación de Guanajuato se acercó a TEB para explorar la posibilidad de que este deporte se juegue ya sea en primarias o secundarias del estado.

Para las mujeres, TEB representa una buena oportunidad de consolidar su presencia dentro del mundo del deporte, pero también de evidenciar,

a través de su desempeño deportivo (*performance*) que sus habilidades físico-atléticas no demeritan en comparación con las de los participantes hombres. Para las mujeres con discapacidad, es una ventana de oportunidad para superar la do-

ble discriminación, de género y de discapacidad. En conjunto, para las mujeres participantes y no participantes, TEB coadyuva a la consecución de diversas metas del ODS 5.

Contribuciones de autoría

Daniel Añorve Añorve: conceptualización, curación, análisis, metodología, desarrollo del proyecto, recursos/fondos, validación, escritura inicial, escritura final.

Irma Nallely Baltazar Eliserio: conceptualización, metodología, recursos, supervisión, validación, escritura final.

Nathali Joselyn León Tovar: conceptualización, metodología, recursos, supervisión, escritura final.

Referencias

- Alba, D., Benayas, J. & Blanco, N. (2020). *Cómo evaluar los ODS en las universidades*. Red Española para el Desarrollo Sostenible. <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/materiales/guia-evaluar-ods-universidades.html>
- Añorve, D. (Ed.). (2022). *Experiencias de deporte para el desarrollo y la paz. clarosucos globales y locales*. EON/Universidad de Guanajuato.
- Añorve, D., García, F., Favela, D., & Armenta, Z. (2023). La metodología VECTOR-I: una respuesta inclusiva a las deficiencias del deporte para el desarrollo y la paz en México. *Perfiles Latinoamericanos*, 31(62), 1-26. <https://doi.org/10.18504/pl3162-011-2023>
- Bolívar, O., Porras, A., Bajonero, R. & Gambasica, D. (2022). Subjetividades. Un estudio a partir de experiencias en la práctica del deporte social comunitario. *Lúdica Pedagógica*, 37(1), 1-17. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/18232>
- Burnett, C. (2019). Framing a 21st century case for the social value of sport in South Africa. *Sport in Society*, 24(3), 340-355. <https://doi.org/10.1080/17430437.2019.1672153>
- Cámara de Diputados. (2013). Ley General de Cultura Física y Deporte. Honorable Congreso de la Unión. México, D.F.
- Castilla, K. (2015). El derecho humano a la práctica del deporte. Una propuesta desde y para la Constitución mexicana. *Fair Play, Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte*, 7, 97-133. <https://raco.cat/index.php/FairPlay/article/view/299641>
- Charway, D. & Houlihan, B. (2020). Country profile of Ghana: Sport, politics and nation-building. *International Journal of Sport Policy and Politics*, 12(3), 497-512. <https://doi.org/10.1080/19406940.2020.1775677>
- Chawansky, M. & Mitra, P. (2015). Family matters: Studying the role of the family through the eyes of girls in an SfD programme in Delhi. *Sport in Society*, 18, 983-994. <https://doi.org/10.1080/17430437.2014.997577>
- Chong, Y., Sherry, E., Harith S. & Khoo, S. (2022). Sport for Development Programs Contributing to Sustainable Development Goal 5: A Review. *Sustainability*, 14(11), 1-16. <https://doi.org/10.3390/sul4116828>
- Coalter, F. (2007). *A Wider Social Role for Sport: Who's Keeping the Score?* Routledge.
- Consejo Iberoamericano del Deporte. (2019a). El deporte como herramienta para el desarrollo sostenible. Introducción conceptual y revisión de experiencias. Parte 1. Secretaría General Iberoamericana.
- Consejo Iberoamericano del Deporte. (2019b). El deporte como herramienta para el desarrollo sostenible. Perspectivas, avances y oportunidades. Parte 2. Secretaría General Iberoamericana.
- Darnell, S., Chawansky, M., Marchesseault, D., Holmes, M. & Hayhurst, L. (2018). The state of play: critical sociological insights into recent 'Sport for Development and Peace' research. *International Review for the Sociology of Sport*, 53(2), 133-151. <https://doi.org/10.1177/1012690216646762>
- Dart, J. (2014). Sports review: A content analysis of the International Review for the Sociology of Sport, the Journal of Sport and Social Issues and the Sociology of Sport Journal across 25 years. *International Review for the Sociology of Sport*, 49(6), 645-668. <https://doi.org/10.1177/1012690212465736>
- Dudfield, O. & Dingwall-Smith, M. (2015). *Sport for development and peace and the 2030 agenda for sustainable development*. The Commonwealth.
- Edwards, M. (2015). The role of sport in community capacity building: An examination of sport for development research and practice. *Sport Management Review*, 18(1), 6-19. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2013.08.008>
- Eichberg, H. (2008). From sport export to politics of recognition: Experiences from the cooperation between Denmark and Tanzania. *European Journal for Sport and Society*, 5(1), 7-32.

- Falcous, M. & Silk, M. (2006). Global regimes, local agendas. *International Review for the Sociology of Sport*, 41(3), 317–338. <http://dx.doi.org/10.1177/1012690207079230>
- Franco, M. & Pessoa, N. (2014). University Sports Partnerships As Collaborative Entrepreneurship: An Exploratory Case Study. *Administration & Society*, 46(8), 885–907. <https://doi.org/10.1177/0095399713481597>
- Freudberg, H., Contractor, S., Das, A., Kemp, C., Nevin, P., Phadiyal, A., Lal, J. & Rao, D. (2018). Process and impact evaluation of a community gender equality intervention with young men in Rajasthan, India. *Cult. Health Sex*, 20(11), 1214–1229. <https://doi.org/10.1080/13691058.2018.1424351>
- Gadai, T., Décarpentrie, L., Webb, A., Ayoub, M., Bardocz, M & Bélanger, C. (2021). A Method for Conducting Preliminary Analysis of the Nature and Context of Sport for Development and Peace Projects in Fieldwork Research: An Illustration With a Malagasy Non-Governmental Organization. *Front. Sports Act. Living*, 3, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fspor.2021.658496>
- García, V. (2021). Sport and development in Mexico: NGOs and community-based organisations underpinned by neo-liberal logics using sport as educational tools. En C. Tinaz. & B. Knott (eds.), *Sport and Development in Emerging Nations* (pp. 108–124). Routledge.
- Giroux, H. & Giroux, S. (2012). Universities Gone Wild: Big Money, Big Sports, and Scandalous Abuse at Penn State. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 12(4), 267–273. <https://doi.org/10.1177/1532708612446419>
- Gobierno de Guatemala. (n/d). Adopción de Agenda 2030, utilizando el deporte como un punto de entrada para la promoción al alcance de asegurar que nadie se quede atrás. <https://www.un.org/development/desa/ageing/wp-content/uploads/sites/24/2020/09/Insumos-De-Segeplan-De-Resoluci%C3%B3n-De-El-Deporte-Como-Facilitador-Del-Desarrollo-Sostenible.pdf>
- Hatton, D. (2015). *Shaping the 'Sport for Development' Agenda Post-2015*. InFocus Enterprises.
- Hayton, J. (2015). Sports volunteering on university-led outreach projects: A space for developing social capital? *Journal of Sport and Social Issues*, 40(1), 38–61. <https://doi.org/10.1177/0193723515576598>
- Keane, L., Negin, J., Latu N., Reece, A., Bauman, A. & Richards, J. (2021). 'Governance', 'communication', 'capacity', 'champions' and 'alignment': factors underpinning the integration of sport-for-development within national development priorities in Tonga. *Sport in Society*, 24(4), 493–514. <https://doi.org/10.1080/17430437.2019.1678590>
- Keim, M., Jordaan, G., Rato Barrio, M. & Ley, C. (2011). Sport and development from a university perspective. En K. Petry., M. Groll. & W. Tokarski (eds.) *Sport und internationale entwicklungszusammenarbeit. Theorie- und praxisfelder* (pp. 75–96). Sportverlag Strauß.
- Kidd, B. (2008). A new social movement: Sport for development and peace. *Sport in Society*, 11(4), 370–380. <https://doi.org/10.1080/17430430802019268>
- Li, Y., Bairner, A. & Kawashima, K. (2022). 'Tiyu (体育)' for Development and Peace? An Examination of Attitudes and Possibilities of the People's Republic of China Regarding the Sport for Development and Peace (SDP) Movement. *Sustainability*, 14, 13734. <https://doi.org/10.3390/su142113734>
- Ličen, S. & Jedlicka, S. (2022). Sustainable development principles in U.S. sport management graduate programs. *Sport, Education and Society*, 27(1), 99–112. <https://doi.org/10.1080/13573322.2020.1816541>
- Lindsey, I. (2016). Governance in sport-for-development: Problems and possibilities of (not) learning from international development. *International Review for the Sociology of Sport*, 52(7), 801–818. <https://doi.org/10.1177/1012690215623460>
- Lindsey, I. & O'Gorman, K. (2015). Not just playing the game: Possibilities of empowerment through an alternative type of engagement with sport in international development. *Sociology of Sport Journal*, 32(1), 49–67. <https://doi.org/10.1123/ssj.2014-0009>
- Lindsey, I. & Darby, P. (2019). Sport and the Sustainable Development Goals: Where is the policy coherence? *International Review for the Sociology of Sport*, 54(7), 793–812. <https://doi.org/10.1177/1012690217752651>
- Lorenzo, O., Sánchez, M., Martín, M., Martín, R., Cabanillas, J. & Verdugo, S. (2022). Profiles and leisure preferences of the students of the University of Salamanca. *New Trends in Qualitative Research*, 12(e659), 1–12. <https://doi.org/10.36367/ntqr.12.2022.e659>
- Lynch, T. (2016). United Nations Sustainable Development Goals: Promoting health and well-being through physical education partnerships. *Cogent Education*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1188469>
- Lyon, D., Owen, S., Osborne, M., Blake, K. & Andrades, B. (2020). Left/Write//Hook: A mixed method study of a writing and boxing workshop for survivors of childhood sexual abuse and trauma. *International Journal of Wellbeing*, 10(5), 64–82. <https://doi.org/10.5502/ijw.v10i5.1505>
- McSweeney, M., Hayhurst, L., Wilson, B., Bandoles, E. & Leung, K. (2021). Colliding mandates of social enterprises: exploring the financial strategies, environment, and social-market tensions of bicycles-for-development organizations. *Sport Management Review*, 24(5), 791–814. <https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1899721>
- Meyer, K. & Roche, K. (2017). Sports-for-development gender equality impacts from basketball programme: Shifts in attitudes and stereotyping in Senegalese youth and coaches. *Journal of Sport for Development*, 2(5), 49–57. https://jsfd.files.wordpress.com/2017/10/meyer_2017_jsfd_gender-equality-impacts-from-basketball-programme.pdf
- Muñiz, P. (2015). El deporte es nuestro derecho: guía sobre los derechos en el deporte. Ultradigital Press.
- Noticias México. (2022, julio 21). CEDEM fomenta la práctica deportiva con Dodgeball y Tiro en Braille. <https://notimexico.mx/ce->

dem-fomenta-la-practica-deportiva-con-dodgeball-y-tiroen-braille

- Ojeme, E. (1985). Problems in the Development of Sports in Nigerian Universities. *International Review for the Sociology of Sport*, 20(3), 189-202. <https://doi.org/10.1177/101269028502000304>
- Organización Panamericana de la Salud. (2019). *Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030. Más personas activas para un mundo más sano*. https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/50904/9789275320600_spa.pdf
- Partington, J. & Totten, M. (2012). Community sports projects and effective community empowerment: A case study in Rochdale. *Managing Leisure*, 17(1): 29-46. <https://doi.org/10.1080/13606719.2011.638205>
- Plataforma del Voluntariado de España (PVE). (2020). *Objetivos de Desarrollo Sostenible: un pacto para cambiar el mundo*. Voluntariado Deportivo. Gobierno de España. <https://plataformavoluntariado.org/wp-content/uploads/2020/05/guia-ods-tercer-sector-1.pdf>
- Presidencia de la República. (2019). Plan Nacional de Desarrollo (2019-2024). Gobierno de México.
- Rofe, J. (2021). Sport diplomacy and Sport for Development SfD: A discourse of challenges and opportunity. *Journal of Global Sport Management*. <https://doi.org/10.1080/24704067.2021.2010024>
- Rosso, E., McGrath, R., Immink, M. & May, E. (2016). Sport for development (S4D) as 'core university business'? Modelling university participation in sport-based social development. *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education*, 7(1), 77-90. <https://doi.org/10.1080/18377122.2016.1145431>
- Sánchez, E. & Lázaro, Y. (2021). Deporte y universidad: un binomio para el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En T. Sola, S. Alonso, M. Fernández. & De la Cruz, J. (coords). *Estudios sobre innovación e investigación educativa* (pp. 856-865). Dykinson.
- Sanders, B. & Keim, M. (2017). How should universities play the game? Role of the academic sector in Sport for Development and Peace in South Africa. *South African Journal for Research in Sport, Physical Education and Recreation*, 39(3), 121-134. <https://hdl.handle.net/10520/EJC-c37f594e0>
- Santos, M., Ruiz, P., Chiva, O., Baena, A. & Martínez, L. (2022) Environmental Education in Initial Training: Effects of a Physical Activities and Sports in the Natural Environment Program for Sustainable Development. *Frontiers in Psychology*, 13(867899), 1-10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.867899>
- Schulenkorf, N., Sherry, E. & Rowe, K. (2016). Sport for development: an integrated literature review. *Journal of Sport Management*, 30(1), 22-39. <https://doi.org/10.1123/jsm.2014-0263>
- Segura, F., Norman, M. & Jaccoud, C. (2018). Encounters on the field: Observations of the football-3-halves festival during the Euro Cup 2016. *Sociology of Sport Journal*, 35(4), 367-374. <https://doi.org/10.1123/ssj.2017-0147>
- Shapiro, D., Pate, J. & Cottingham, M. (2020). A Multi-Institutional Review of College Campus Adapted Intramural Sports Programming for College Students With and Without a Disability. *Recreational Sports Journal*, 44(2), 109-125. <https://doi.org/10.1177/1558866120952093>
- Smith, B., Williams, O., Bone, L. & the Moving Social Work Co-production Collective. (2023). Co-production: A resource to guide co-producing research in the sport, exercise, and health sciences. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 15(2), 159-187. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2022.2052946>
- Soriano, J. (2021). Derecho humano a la cultura física y a la práctica del deporte: consideraciones a propósito de una década de su constitucionalización en México. En D. Añorve (Ed.), *Experiencias de deporte para el desarrollo y la paz. claroscuros globales y locales* (pp. 73-90). EON/Universidad de Guanajuato
- Spaaij, R. & Schailée, H. (2021). Inside the black box: A micro-sociological analysis of sport for development. *International Review for the Sociology of Sport*, 56(2), 151-169. <https://doi.org/10.1177/1012690220902671>
- Sugden, J. (2006.) Teaching and Playing Sport for Conflict Resolution and Co-Existence in Israel. *International Review for the Sociology of Sport*, 41(2), 221-240. <https://doi.org/10.1177/1012690206075422>
- Svensson, P. & Hambrick, M. (2016). 'Pick and choose our battles'-Understanding organizational capacity in a sport for development and peace organization. *Sport Management Review*, 19(2), 120-132. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2015.02.003>
- Svensson, P. & Woods, H. (2017). A Systematic Overview of Sport for Development and Peace Organizations. *Journal of Sport for Development*, 5(9), 36-48. <https://jsfd.org/2017/09/20/a-systematic-overview-of-sport-for-development-and-peace-organizations/>
- Svensson, P., Mahoney, T. & Hambrick, M. (2020). What Does Innovation Mean to Nonprofit Practitioners? International Insights From Development and Peace-Building Nonprofits. *Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly*, 49(2), 380-398. <https://doi.org/10.1177/0899764019872009>
- Szto, C. & Wilson, B. (2023). Reduce, re-use, re-ride: Bikewaste and moving towards a circular economy for sporting goods. *International Review for the Sociology of Sport*, 58(6), 911-931. <https://doi.org/10.1177/10126902221138033>
- Tabarquino, R., Zuluaga, I. & Alarcón, J. (2023). El potencial del deporte para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en Colombia: un análisis desde el enfoque de redes de política pública. *Entramado*, 19(1), 1-22. <https://doi.org/10.18041/1900-3803/entramado.18510>

- Tingle, J., Cooney, C., Asbury, S. & Tate, S. (2013). Developing a Student Employee Leadership Program: The Importance of Evaluating Effectiveness. *Recreational Sports Journal*, 37(1), 2-13. <https://doi.org/10.1123/rsj.37.1.2>
- Toscano, W. & Molgaray, D. (2021). Sport as a strategy for sustainable local development: The experience of the 2018 Youth Olympic Games in Buenos Aires, Argentina. *Local Development & Society*, 2(2), 255-270. <https://doi.org/10.1080/26883597.2021.1976054>
- Valdivieso, R. (2021). *Deporte, desarrollo sostenible y recuperación poscovid de América Latina y el Caribe*. CAF Banco de Desarrollo de América Latina.
- Welty Peachey, J., Cohen, A., Shin, N. & Fusaro, B. (2018). Challenges and strategies of building and sustaining inter-organizational partnerships in sport for development and peace. *Sport Management Review*, 21(2), 160-175. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.06.002>
- Zurita, A., Padilla, A., Ramos, G., Vázquez, M., Gorráez, E., Piña, M. & Mota, E. (2008). *Juegos y deportes autóctonos y tradicionales de México*. Federación Mexicana de Juegos y Deportes Autóctonos y Tradicionales.