



Revista Digital de Educación Física

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

RECUPERANDO LA MEMORIA HISTÓRICA FAMILIAR EN EDUCACIÓN FÍSICA: LOS JUEGOS POPULARES DE LOS ABUEL@S.

Jordi Brasó

Profesor. Universidad de Barcelona. Espanya
Email: jbrasorius@ub.edu

Marta Pérez

Profesora. Departament d'Educació. Espanya
mpere458@xtec.cat

Meritxell Arderiu

Profesora. Departament d'Educació. Espanya.
meritxell.arderiu@ub.edu

RESUMEN

El mundo líquido de Bauman, tecnologizado y con cambios constantes del siglo XXI hace olvidar un pasado (lúdico) pedagógico bien significativo y con un gran valor educativo. Con esta idea, la aportación que se presenta, dirigida a un grupo-clase de ciclos formativos de formación profesional de enseñanza y animación sociodeportiva, tiene como objetivo analizar y mostrar las prácticas lúdicas de nuestros antepasados. Concretamente se propuso diseñar todo un conjunto de vídeos consistentes en grabaciones a abuelos y abuelas que explicaban tres juegos que practicaban cuando eran jóvenes. La metodología, por lo tanto, se basó en todo un proceso de análisis de entrevistas y clasificación de las aportaciones. Los instrumentos principales utilizados fueron los propios teléfonos móviles, aparatos de filmación, y las aplicaciones de Google G suite, Google Sites y Google Sheets. Después de todo un proceso de edición, y como resultado, se plasmó en una página web de acceso abierto disponible en: <https://sites.google.com/asesport.cat/jocsavuiisempre> y con una clasificación de las características de estos juegos, en función de su lógica interna. La finalidad era además de recuperar este pasado, que cualquier usuario pudiese filtrar los juegos en función de diferentes criterios.

PALABRAS CLAVE:

Educación; educación física; pedagogía; memoria histórica; juegos populares

RECOVERING THE FAMILY HISTORICAL MEMORY IN PHYSICAL EDUCATION: THE POPULAR GAMES OF THE GRANDPARENTS

ABSTRACT

Bauman's liquid, technological and constantly changing world of the 21st century makes us forget a very significant (playful) pedagogical past with great educational value. With this idea, the contribution that is presented, aimed at a group-class of training cycles of professional training in teaching and socio-sports animation, aims to analyze and show the playful practices of our ancestors. Specifically, he set out to design a whole set of videos consisting of recordings of grandparents and grandmothers who explained three games they played when they were young. The methodology, therefore, was based on a whole process of analysis of interviews and classification of contributions. The main instruments used were the mobile phones themselves, filming devices, and the Google G suite, Google Sites and Google Sheets applications. After a whole editing process, and as a result, it was reflected in an open access web page available at: <https://sites.google.com/asesport.cat/jocsavuiisempre> and with a classification of the characteristics of these games, according to its internal logic. The purpose was, in addition to recovering this past, that any user could filter the games based on different criteria.

KEYWORD

Education; physical education; pedagogy; historical memory; popular games

1. INTRODUCCIÓN.

La velocidad y los cambios constantes son dos elementos característicos de este siglo XXI. Bauman ya habló de estos tiempos líquidos y de la incertidumbre como elemento que aparece integrado en la sociedad actual. Así, los avances, inventos y aplicaciones aparecen en multitud y rápidamente, pero en un poco período de tiempo muy a menudo dejan de funcionar. Pasa lo mismo con el juego. La industrialización como diría Benjamin (Brasó, García, 2020) hace en este sentido cambiar la concepción de juego y juguete, y se emancipa de la familia. Y en este siglo XXI esta afirmación se hace aun más intensa.

Si bien es cierto que el ser humano tiene que adaptarse a este momento -de hecho, como diría Wagensberg (2003), los seres vivos que no se adaptan ya no existen-, también lo es que el elemento cultural y la memoria histórica, un hecho diferencial de la especie humana, queda en entredicho. Así, ante estos avances que permiten una perfecta adaptación: hogares confortables, transportes eficientes, medicamentos ante las enfermedades, comunicaciones instantáneas e universales... nos encontramos que hay un elemento que se va perdiendo y olvidando: la memoria histórica. La historia, la cultura, la tradición y las costumbres se van perdiendo y olvidando y, la única manera de evitar tal consecuencia es el ser consciente de este hecho y promover acciones para paliar el olvido desde diferentes ámbitos: educativos, museístico, social, etc.

En el ámbito cultural, este paradigma de cambios constante va dejando la cultura y la tradición olvidados. Y una parte de la cultura es el juego. Su práctica, cada vez más digital, en red, con comunicaciones a partir de la pantalla, y que se ha acentuado con la pandemia (Brasó, 2021), hacer que haya todo un conjunto de elementos lúdicos de nuestros antepasados que vayan quedando en el olvido (Brasó, Arderiu, 2021; Brasó, Collell, 2016; Brasó, Torrebadella, 2014, 2015, 2019). La transmisión de los juegos en la infancia en las calles ha desaparecido y la juventud no es que no quiera jugar a juegos antiguos, es que no los conoce ya que se ha perdido el traspaso intergeneracional de conocimiento lúdico. La infancia ya no se reúne en las ciudades y pueblos para jugar y, los juegos que conocen los adolescentes no se transmiten a los más pequeños; simplemente porque lo digital ha eliminado estas agrupaciones juveniles y los juegos callejeros. Les propuestas de folkloristas como Joan Amades parece que son el último reducto del juego de generaciones pasadas.

La propuesta que se presenta se relaciona con esta ausencia de tradición en este siglo XXI, la necesidad de recuperarla y el poder de los abuelos y abuelas para conseguir este objetivo. De hecho, ya habido diferentes experiencias y propuestas para recuperar este pasado (Casanova, 2015; Criach, Prat, Turró, 2022; Cruz, 2009; Giráldez, 2014; Rodríguez, 2016).

Se centra en el ámbito educativo y se relaciona con los juegos populares. Por ello el objetivo va en la línea de recuperar una parte de la historia de los ascendentes, en concreto los juegos que jugaban los abuelos y abuelas. Es una experiencia que se llevó a cabo un ciclo formativo de grado superior de enseñanza y animación sociodeportiva, concretamente en el *módulo 6: Actividades de ocio y tiempo libre*. La ubicación de la propuesta es en Catalunya, concretamente en Sabadell y la realizaron un conjunto de 26 estudiantes. La metodología para la recogida de datos fue vivencial, relacionada con la investigación-acción (Brasó,

Escriu, 2021; Brasó, Torrebadella, 2016; Padierna, González, 2013) y se utilizaron diferentes recursos, de filmación, edición... para plasmar y organizar la información obtenida en una página web. La propuesta finalizó con un análisis de la lógica interna (Parlebas, 2008; Torrebadella, Brasó, 2014) de dichas prácticas lúdicas y la posibilidad de seleccionar los juegos según diferentes indicadores: lógica interna, edad del participante que relató sus juegos, localidad y país de nacimiento.

Los resultados mostraron que experiencias de esta tipología permiten recuperar un pasado que se va perdiendo generación tras generación, y más significativamente a pleno s. XXI, en un mundo digital. El uso de las nuevas tecnologías sería una herramienta para evitar este olvido. Además, para el alumnado, el análisis de los juegos les permitió conocer y recuperar unas prácticas, de sus ascendientes que, evidentemente, ya habían hecho su camino hacia la papelera de la historia. Por lo tanto, se cumplía con el objetivo planteado al inicio relacionado con el hecho de recuperar parte de la historia de los ascendientes.

2. MÉTODO.

2.1. OBJETIVOS Y DESCRIPCIÓN

El objetivo de la propuesta fue el de diseñar un repertorio de juegos, motrices y no motrices, practicados por los abuelos y abuelas del alumnado. Concretamente, se buscó recoger tres juegos de los ascendientes, preferentemente los abuelos y abuelas, a partir de la grabación en los dispositivos móviles con la finalidad de descubrir y recuperar estas prácticas lúdicas.

Con ello se pretende, como objetivos secundarios: recuperar la memoria histórico-lúdica a partir de las entrevistas con la gente mayor. Asimismo, se pretende concienciar al alumnado sobre la pérdida y olvido de una tradición a partir de los nuevos avances y la multitud de conocimiento y estímulos generados en este siglo XXI.

A la vez, los objetivos miran hacia al futuro, con una idea de promover un mundo mejor, una educación de calidad, con una ciudadanía humana, democrática, sensible y crítica. Con esta idea, la propuesta a desarrollar ayuda a trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Se promueve así la búsqueda de una Educación de calidad (ODS 4) y la Educación para la Paz, la Justicia y las Instituciones sólidas (ODS 16). La propuesta incita, en esta tesitura, a ofrecer momentos de reflexión sobre la paz, las injusticias y ofrece debates en torno a soluciones futuras, y presentes, para hacer del mundo un espacio de convivencia y de respeto.

Tabla 1:

Objetivos de Desarrollo Sostenibles tratados e hitos correspondientes de la Agenda 2030, de la UNESCO

| Objetivos Agenda 2030 | Hitos |
|--|---|
| <p>Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo</p>  | <p>1.4. Garantizar que todos los hombres y mujeres, en particular las personas pobres y vulnerables, tengan los mismos derechos en los recursos económicos, así como acceso a los servicios básicos, propiedad y control de las tierras y otros bienes, herencia, recursos naturales, nuevas tecnologías apropiadas y servicios financieros, incluidas las microfinanzas.</p> |
| <p>Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos</p>  | <p>4.3 Para 2030, asegurar el acceso en condiciones de igualdad para todos los hombres y mujeres a una formación técnica, profesional y superior de calidad, incluida la enseñanza universitaria.</p> <p>4.7 Para 2030, garantizar que todo el alumnado adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, a través, entre otros, de la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no-violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible</p> |
| <p>Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas</p>  | <p>5.5 Velar por la participación plena y efectiva de las mujeres, y por la igualdad de oportunidades de liderazgo en todos los ámbitos de toma de decisiones en la vida política, económica y pública.</p> |

Los objetivos se relacionan con el proyecto en la medida en que se busca un modelo de educación de calidad y crítica social (ODS 4) y también se reflexiona en torno a las desigualdades (ODS 5) y la pobreza (ODS 1) durante la historia [Tabla 1]. Todo esto debe servir para hacer un mundo mejor y, por eso se ayuda a cumplir la Agenda 2030.

Se pretende, y es clave, potenciar competencias relacionadas con el convivir y habitar con el mundo se convierten en claves. De este modo el conocimiento e interacción con el mundo físico y la competencia social y ciudadana son los ejes principales de la aportación. Todo ello iría con la idea de pensar y comunicar, tener iniciativa, convivir y habitar en el mundo.

El hecho de que el alumnado tuviera que ir a buscar y entrevistar a sus abuelos y abuelas para su posterior sensibilización y análisis significó una nueva manera de ver y reflexionar en torno a la vida, de tiempos pasados, de tiempos presentes y de cómo podríamos ser como ciudadanos.

En la propuesta, para clasificar los juegos se partió del modelo relacionado con la lógica interna de Pierre Parlebas (2008) que ha sido tratada en diferentes ocasiones en diferentes investigaciones (Andújar, Brasó, 2017; Lavega, 2003; Torreadella, Brasó, 2014). Asimismo, se añadió un elemento clave como fue el hecho de proponer prácticas o juegos motrices y no motrices, partiendo de propuestas metodológicas ya validadas (Brasó, Collell, 2016; Brasó, Torreadella, 2015)

2.2. SUJETOS

La propuesta va dirigida en este primer plano piloto al alumnado de ciclos formativos de grado superior de Enseñanza y animación sociodeportiva. De todas formas, se pretende transferir al ámbito escolar de la Educación Secundaria Obligatoria. Los sujetos de la experiencia fueron 27 (24 hombres y 3 mujeres), de edad entre 18 y 49 años de segundo curso del ciclo formativo de grado superior de la familia de actividades físicas y deportivas (Arderiu, Brasó, 2021; Brasó, Arderiu, 2022).

2.3. MATERIAL Y RECURSOS

La propuesta no implicaba ningún tipo de coste económico. En cuanto a los recursos necesarios, las grabaciones con los teléfonos móviles fueron la principal herramienta que se utilizó. Asimismo, las apps de ediciones de vídeos —inShot, Vivavideo— fueron utilizadas para realizar los tratamientos correspondientes, para unificar el formato de las grabaciones y para hacer amena la visualización.

Finalmente, las aplicaciones de Google G suite: Drive, Classroom, Hoja de Cálculo y Sites se utilizaron para realizar el seguimiento, plasmar la información, almacenar los vídeos, realizar las clasificaciones lúdicas correspondientes y ordenar las grabaciones para el público.

2.4. PROCEDIMIENTO

La experiencia educativa tuvo lugar en un ciclo formativo de grado superior de enseñanza y animación sociodeportiva, en la ciudad de Sabadell (Barcelona). Participaron 27 sujetos de segundo curso.

La agrupación del alumnado fue diversa. Inicialmente el trabajo fue individual para realizar las grabaciones correspondientes a las personas mayores. También fue individual para editar los vídeos, subirlos a la página web y clasificarlos.

Las exposiciones en clase y críticas del propio alumnado y las figuras docentes fueron de utilidad para valorar la calidad de los vídeos, de las preguntas y, en definitiva, la claridad para plasmar los juegos antiguos en la actualidad.

Se establecieron unas indicaciones para hacer las grabaciones:

- Volumen y sonido aceptables
- Enfoque y fondo de pantalla pertinentes
- Al inicio del vídeo tenía que visualizarse el nombre del juego, el nombre de la persona entrevistada, el nombre del entrevistador, la edad.
- Tenía que aparecer también el logo del Instituto

Con todo ello y la filmación había que editar el vídeo y subirlo a una página web -Google Sites-. Asimismo, cada uno de los tres juegos tenían que ser clasificados, en una hoja de cálculo, según su lógica interna. Se añadió a la propuesta de Pierre Parlebas y utilizada para la clasificación de las tareas motrices un indicador sobre si el juego era de mesa o no (Brasó, Arderiu, 2021; Brasó, Torredadella, 2015, 2016; Collell, Brasó, 2016; Parlebas, 1998).

Además, se tenía que incluir en la hoja de cálculo, el lugar de origen del abuelo o abuela, la edad del relator, etc., Todo ello se plasmó también en la página web y sería pública y permitiría crear una base de datos de multitud de juegos, en este caso 83. Para este análisis y clasificación de los juegos analizados hay infinidad de taxonomías y clasificaciones.

Por todo ello, cada práctica se clasificó en los siguientes indicadores:

- Juego motriz o no motriz
- Juego con incertidumbre o sin incertidumbre
- Juego con compañeros o juego sin compañeros
- Juego con adversarios o sin adversarios

Posteriormente hubo un proceso de revisión para que los juegos estuviesen bien adjuntados y maquetados en la página web y un proceso de edición y filtraje de los datos en la hoja de cálculo

La duración de la actividad fue de 4 meses, iniciándose con la presentación, el diseño de la página web y las filmaciones y pasando por la edición y clasificación de vídeos y finalizando con la reflexión y exposición final del producto [Tabla 2]

Tabla 2.

Cronograma de las fases del proyecto

| Título | Descripción | Temporalidad |
|-----------------|---|-------------------------------------|
| Presentación | Se detalla la propuesta al alumnado y se explican las condiciones de grabación | 1a semana de febrero |
| Página web | Se diseña la página web para colgar los vídeos | 2a-4a semana febrero |
| Filmaciones | Se van llevando a cabo las filmaciones con los 3 juegos que la gente mayor debe explicar | 2a semana de febrero y mes de marzo |
| Ediciones | Se edita el vídeo con los parámetros estipulados | 1a semana de abril |
| Clasificaciones | Se clasifican los vídeos partiendo del modelo de lógica interna de Pierre Parlebas para las prácticas motrices. También se incluyen otros elementos de análisis | 2a-3a semana de abril |
| Reflexiones | Se reflexiona y se exponen los vídeos y los juegos | 3a-4a abril |
| Clausura | Se muestra el producto final a todo el profesorado y alumnado | Mayo |

3. RESULTADOS

Los resultados se obtuvieron satisfactoriamente. Así, el diseño de un repertorio de juegos practicados por los ascendentes, como objetivo del trabajo, se cumplió con el diseño y creación de una página web. Con toda la información aportada por el alumnado, la visualización y la reflexión al aula, a partir de las filmaciones, se cumplieron también los objetivos secundarios relacionados con la concienciación para recuperar la historia lúdica, la tradición.

A modo de concreción, se diseñó una página web con todos los vídeos editados, detallando los datos de entrevistador y entrevistado.

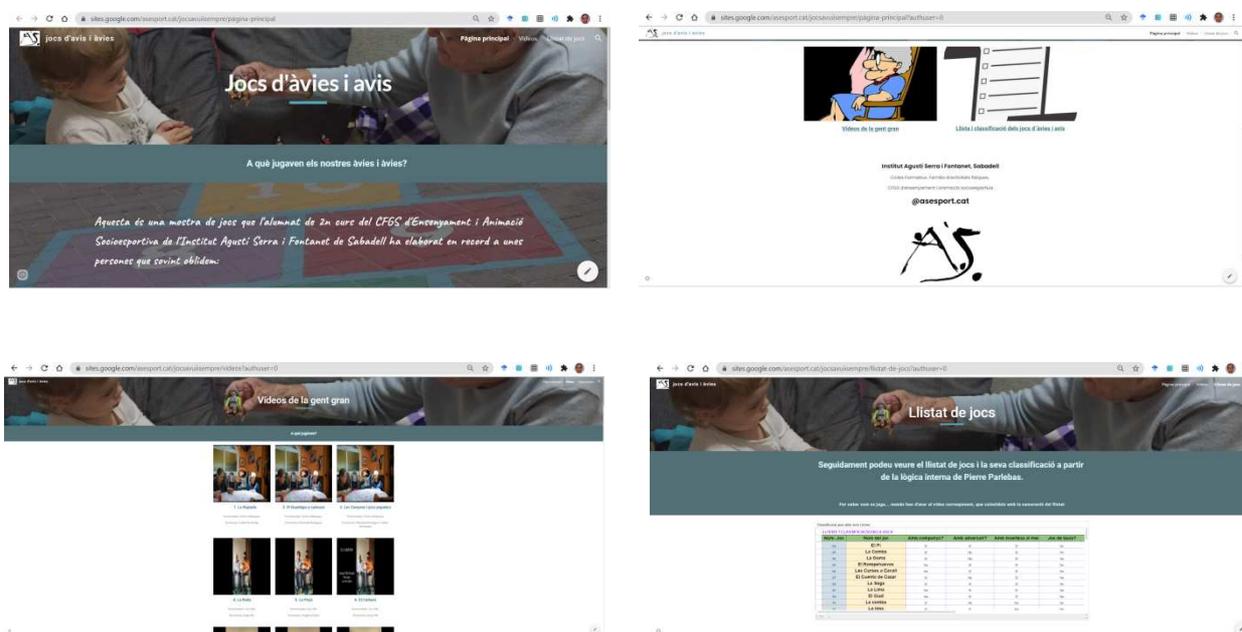
Asimismo, se diseñó la hoja de cálculo a modo de base de datos para poder buscar cada elemento lúdico en función de los criterios detallados como el lugar de origen del abuelo o abuela, la edad del relator, y la tipología de juego en función de su lógica interna.

El resultado se encuentra disponible en:
<https://sites.google.com/asesport.cat/jocsavuiisempre>
<https://sites.google.com/xtec.cat/jocsavisavies/llistat-de-jocs>

A modo de ejemplificación se muestran capturas de pantalla del resultado obtenido [figuras 1,2,3,4]:

Figuras 1, 2, 3, 4:

Capturas de pantalla de la página web diseñada con el repertorio de juegos y la base de datos correspondiente.



4. A MODO DE CONCLUSIÓN

La recuperación de la memoria histórica es un hecho esencial para no perder la tradición ni la identidad como habitantes de una sociedad. La experiencia además permitió despertar en el alumnado el interés por juegos desconocidos y que aparecieron en las conversaciones entre alumnado y sus ascendentes. Por lo tanto, además, de recuperar la historia (Brasó, 2017), es clave que los jóvenes comprendan su importancia.

A la vez, es significativo comprender que las imágenes, los vídeos y las grabaciones son instrumentos útiles, más allá de los libros y artículos, para hacer este tipo de recuperación pedagógica.

5. REFERENCIAS

Andújar, I.; Brasó, J. (2017) La lógica interna en Los Juegos de niños (1560) de Peter Brueghel. *RICYDE, Revista Internacional de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 13(50), 426-441. Disponible en: <https://doi.org/10.5232/ricyde2017.05008>

Arderiu, M. & Brasó, J. (2021). Organizaciones y transformaciones curriculares. El Ciclo formativo en Enseñanza y animación sociodeportiva (Cataluña). *Acción motriz*, 29, 53-70. Disponible en: <https://www.accionmotriz.com/index.php/accionmotriz/article/view/192>

- Brasó, J. & Arderiu (2022). Prácticas externas y formación profesional. Familia de actividades físicas y deportivas (External internships and vocational training. Family of physical and sports activities). *Retos*, 46, 68-75. Doi: <https://doi.org/10.47197/retos.v46.91590>
- Brasó, J. & Collell, X. (2016) El joc popular de la xarranca. Estudi a través dels llibres i del folklore català. Possibles aplicacions en l'àmbit escolar. *REIRE, Revista d'Innovació i Recerca en Educació* 9(2), p. 82-105, <https://raco.cat/index.php/REIRE/article/view/311704>
- Brasó, J. & Torrebadella, X. (2015). Anàlisi i classificació dels jocs de la infància de Joan Amades en funció de la seva lògica interna i del gènere dels practicants (1674-1947). *REIRE: Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 8(2), 18-42. Disponible a: <http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/11933/14713> ISSN: 1886-1946
- Brasó, J. (2017). Historia y pedagogía de la Escuela del Mar (1922-1938). Estudio icónico-hermenéutico. *Social and Education History*, 6(3), 226–260. <https://doi.org/10.17583/hse.2017.2717>
- Brasó, J. (2021). Un nou món per construir, una nova societat per descobrir. *Temps d'Educació*, 61, p. 305-307.
- Brasó, J., Arderiu, M. (2021). Las cometas. De la memoria histórica al trabajo competencial en educación física. *REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(2), 1–24. <https://doi.org/10.1344/reire2021.14.232363>
- Brasó, J., y Torrebadella, X. (2015). Anàlisi i classificació dels jocs de la infància de Joan Amades en funció de la seva lògica interna i del gènere dels practicants (1674-1947). *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 8(2), 18–42. <https://doi.org/10.1344/reire2015.8.2822>
- Brasó, J.; Arderiu, M. (2021). Las cometas. De la memoria histórica al trabajo competencial en educación física. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(2), 1–24. <https://doi.org/10.1344/reire2021.14.232363>
- Brasó, J.; Collell, X. (2016). El joc popular de la xarranca. Estudi a través dels llibres i del folklore català. Possibles aplicacions en l'àmbit escolar. *REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 9(2), 82-105. Disponible a: <http://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/16097>
- Brasó, J.; Escriu, S. (2021). La inclusión a partir de la autogestión en el aula: una experiencia del ciclo formativo de grado superior de la familia de actividades físicas y deportivas a partir de una gymkhana de animación entre el alumnado de educación primaria y personas con necesidades educativas especiales. *Revista Educación*, 45(2). Recuperado de <http://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.44040>
- Brasó, J.; Garcia, J. (2020) Juegos y juguetes libres. La filosofía y obsesión de Walter Benjamin. *El futuro del pasado*, 11, 441-455.

- Brasó, J.; Torrebadella, X. (2014). El joc del 'rescat' a Catalunya. Un projecte educatiu a l'Escola del Mar de Pere Vergés. *Temps d'Educació*, 47, 191-212. <http://www.publicacions.ub.edu/revistes/tempsdeducacio47/default.asp?articulo=1031&modo=abstract>
- Brasó, J.; Torrebadella, X. (2016). Investigación-acción y método de proyectos en educación física: organización de un torneo de marro. *Estudios pedagógicos*, 42(2), 21-37. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000200002>
- Brasó, J.; Torrebadella, X. (2018). Reflexiones para (re)formular una educación física crítica. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 18(71).
- Brasó, J.; Torrebadella, X. (2019) El juego popular de las cuatro esquinas:30 variantes para recuperar su uso en la educación del siglo xxi. *Historia de la Educación*, 38, 155-177.
- Casanova, G. (2015). Proyecto 'Queridos abuelos'. *La Gaveta : revista digital del CEP de Santa Cruz de Tenerife*, 21,19-23.
- Collell, X., y Brasó, J. (2016). El joc popular de la xarranca. Estudi a través dels llibres i del folklore català. Possibles aplicacions en l'àmbit escolar. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 9(2), 82-105. <https://doi.org/10.1344/reire2016.9.2926>
- Criach, Q., Prat, M. & Turró, M. (2022) Cuéntame la historia de tus abuelos: Ciencias sociales, matemáticas y lengua en el grado de Educación Primaria. *Didacticae*, 11, 172-187. doi: <https://doi.org/10.1344/did.2022.11.172-187>
- Cruz Díaz, M.R. (2009). Vocabulario intergeneracional. Un intercambio de mayores y alumnado en las aulas. *Cuestiones pedagógicas*, 20, 247-268.
- Giráldez, A. (2014). *La canción infantil en la memoria de los abuelos* [trabajo de fin de grado]. Valladolid: Universidad de Valladolid. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/5061>
- Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Padierna, J.; González, E. (2013) *La metodología experiencial en la Educación Superior. Itinerario educativo*, 27(62), 151-168
- Parlebas, P. (1998). Jeux d'enfants d'après Jacques Stella te culture ludique au xvii siècle. En M. Pastoureau, A quoi joue-t-on? *Pratiques et usages des jeux et des jouets à travers les âges. Festival d'Histoire de Montbrison*, 26 septembre, 1er et 2 octobre 1998(pp. 321-354). Comité historique du Centre-Est.
- Parlebas, P. (2008). *Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

- Rodríguez, J. (2016). Biopoder y etnobotánica: Experiencias del proyecto aula 'El saber de los abuelos' en la construcción de escenarios educativos para hacer las paces. *Revista Temas*, 3(10), 31-47.
- Torrebadella, X., & Brasó, J. (2014). El juego del marro: Análisis de la lógica interna y posibilidades educativas. *Tándem: didáctica de la educación física*, 45, 75-79.
- Wagensberg, J. (2003). *Ideas sobre la complejidad del mundo*. Barcelona: Tusquets.

Fecha de recepción: 16/12/2022

Fecha de aceptación: 6/2/2023