

## Textos y glosas

---



## Homo ludens, Homo credens

### RESUMEN

La originalidad de este estudio es que la palabra “ludens” (juego), es aplicada al Paraíso Terrenal, al Viejo Testamento y a la acción redentora de Cristo. La palabra “ludus” (juego), es uno de los términos que debemos realizar, pues solo si “somos como niños podemos entrar en los cielos”.

PALABRAS CLAVES: Juego, Paraíso Terrenal, Antiguo Testamento, Nuevo Testamento, Huizinga.

### ABSTRACT

The originality of his study is that the word “ludus” (play), is applied to the Earthly Paradise, to the Old Testament and to the redemptive action of Christ. The word “ludus” (play), is one of the terms that we are all called to realize, because “only by being like children can we enter the heavens”.

KEYWORDS: Play, Earthly Paradise, Old Testament, New Testament, Huizinga.

### INTRODUCCIÓN

La palabra “*ludus*”, en el caso de la obra de Huizinga “*ludens*”, es muy singular. *Ludus* en la antigua Roma estaba vinculado con la enseñanza y con el juego. Los niños asistían al *ludus* hasta los 11 años. El profesor recibía el nombre de *ludi magister*; iniciaba las clases a las seis de la mañana y concluía a medio día. Estudiaban retórica, matemáticas, geometría, poesía y lectura. *Ludus* significaba también juego. En ocasiones se juntaban educación y juego. Si la palabra se escribía o pronunciaba en plural, *ludi*, se refería a juegos religiosos; *ludus magnus* significaba la enseñanza de la lucha de gladiadores.

Entre nosotros, las escuelas Montessori, Waldorf, Educación libre, Reggio Emilia, buscan algo que estaba ya en Roma. En la bibliografía incluimos una serie de obras que buscan como en Roma la enseñanza y el juego.

Pero Ned Ludd fue un joven inglés que en 1779 rompió dos telares, símbolo de su “no” a la Revolución Industrial. Más tarde el nombre evolucionó a Rey Ludd, un hombre que, como otro Robin Hood, amaba vivir en su bosque de Sherwood, alejado de la perturbación de las máquinas diesel, los telares que rompían la tranquilidad de la rueda de la abuela, la veloz navegación y traslado en el *triqui-traca* del tren desde Liverpool a Londres. “*Ludus*”, por tanto, es sinónimo de protesta, descontento y añoranza de una “*vita felix*”.

Malcolm L. Thomas argumentó en su historia, cuyo título es *Los Ludites*, de 1972: “*Sin la estructura de un sindicato, la destrucción de máquinas era solo uno de los mecanismos que los trabajadores podían utilizar para aumentar la presión sobre los empleadores, para debilitar a los trabajadores peor pagados que competían con ellos, y para crear solidaridad entre trabajadores*”. Los ludistas llegaron a enfrentar incluso al ejército británico.

Los movimientos urbanos se trasladaron finalmente al campo; aquí los enemigos eran las trilladoras mecánicas y sus dueños. Esta acción subversiva, fue llevada a cabo en 1830, conducida por el general Swing.

El *ludismo* no ha terminado, ahora hay *ludismo* contemporáneo y *neoludismo*; así lo estableció el Segundo Congreso Ludista en abril de 1996 en Ohio, EE. UU.

## I. HOMO LUDENS

La crítica presentó *Homo ludens* (1938) de Huizinga de este modo: “*Es el título de un libro publicado por el profesor, historiador y teórico de la cultura neerlandesa Johan Huizinga. En el libro, cuyo título se podría traducir al español como Hombre que juega, el escritor utiliza este término de la teoría de juegos y analiza su importancia social y cultural.*

*La expresión Homo ludens señala la importancia del juego en el desarrollo de los seres humanos. En efecto, la tesis principal de Johan Huizinga destaca que*

*el acto de jugar es consustancial a la cultura humana; es decir, el «elemento de juego en la cultura» y no «el elemento de juego de la cultura»”.*

Nosotros hablaremos de *ludus* como la vida del primer hombre en el Paraíso. Tras el primer pecado *ludus*, tendrá otro matiz: se insertará junto al trabajo, como castigo. El atleta ha de privarse de muchas cosas, sufrir agotadores entrenamientos, todo en vistas al homenaje del *ludus* premiado. Aquí *ludus* ya es juego, a la par que “*sudor de la frente*”. Cristo da otro matiz al *ludus*, la redención; su vida como hombre jugará con este aspecto: *hizo todo lo humano, menos el pecado*. Leer los Evangelios, la vida como Cristo hombre, es conocer más a Cristo, sin olvidar que es Dios.

El ser humano está identificado teológicamente como *homo innocens*, *homo*, *homo promesae*, *homo cristianus*; en la sistemática biológica como *Homo sapiens* (hombre que sabe, hombre que conoce, hombre sabio), término introducido por Carl von Linné en 1758, en 1907 el filósofo Henri Bergson nos vio como *Homo faber* (hombre que fabrica), por ser ésta característica permanente del hombre; *Homo ludens* fue utilizada por primera vez en 1938 por Johan Huizinga, ensayo sobre la función social del juego. Extractamos sus ideas más importantes:

#### *a) Definición de juego*

*“El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión”* (Huizinga, p. 217).

#### *b) El ludus es un círculo mágico*

*“Lo competitivo es característico de la especie humana. Ese mismo afán es el que ha llevado a la invención del «deporte de competencia», es decir, la representación lúdica de la lucha por la vida.*

*Si bien esta área de juego nos mete en un “círculo mágico”, donde llevas a cabo un rol, puede romperse en cualquier momento por los llamados “agua-fies-*

*tas” o los “tramosos”. Los tramosos son aquellos que no respetan las reglas definidas por los jugadores, los cuales no rompen como tal la zona de juego, pero si la experiencia de este.” (Huizinga, pp. 29-30).*

*c) El juego como condición de existencia de la propia cultura*

*“Sin cierto desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible. Incluso en una sociedad retrotraída casi al salvajismo por el abandono de todas las relaciones y las normativas jurídicas; la pasión agonial de ninguna manera será abolida u olvidada, pues es inherente a la naturaleza humana. El juego antecede a la propia cultura, como se muestra en el caso de los animales. Diversas indicaciones señalan que la abstracción del fenómeno «juego» ha tenido lugar en algunas culturas de modo secundario mientras que la función misma del jugar ha tenido carácter primario.” (Huizinga, pp. 169-170).*

*d) La cultura*

*“En cierto sentido, la cultura siempre será jugada, según cierto acuerdo mutuo que adopta determinadas reglas de juego. Desde variados puntos de vista, la verdadera civilización exige el fair play (juego limpio), lo que en términos lúdicos equivale a buena fe. El alejamiento del juego puede llegar a quebrantar o distorsionar la propia cultura.” (Huizinga, p. 337).*

*e) Juego y resolución de la tensión*

*“En el origen de toda competencia hay implícito un juego, es decir, un acuerdo a través del cual se aspira a realizar o ejecutar alguna cosa, en un espacio y un tiempo determinado, y siguiendo ciertas reglas. La conclusión de este proceso pone fin a algún tipo de tensión. El resultado que pretende obtenerse y que en muchos casos se obtiene es lo principal, y el juego en sí mismo secundario.” (Huizinga, pp. 176-177).*

*f) Juego y ley*

*“Huizinga divide el juego en el derecho en tres géneros: “el juego de azar”, “el concurso” y “la batalla verbal”.*

*El juego de azar se realiza cuando, aun siendo culpable, el acusado puede ganar gracias a la suerte. El concurso se basa en que, culpable o no, el acusado tiene una probabilidad de ganar (es un concurso de evidencias y hechos*

*demostrados). La batalla verbal la podemos encontrar cuando el acusado se defiende y la víctima acusa. También habla del juego de rol que se puede notar en los jueces al “transformarse” o “disfrazarse” en la corte, con las pelucas y las ropas que se ponían para representar a unos “seres” que tienen la razón y el conocimiento” (Huizinga, pp. 76-88).*

#### g) Juego y deporte

*“En las civilizaciones arcaicas, las competiciones formaban parte de las fiestas sagradas. Pero en las competiciones modernas, este vínculo con el culto y lo religioso ha desaparecido completamente. [...] El deporte moderno más bien es una expresión autónoma del instinto agonal, que un factor profundo de sentido social. [...] Y a pesar de su importancia a ojos de participantes y espectadores, hay que admitir que se ha transformado en fiesta y espectáculo en donde el viejo espíritu lúdico ya no se encuentra presente.” (Huizinga, p. 316).*

#### h) Juegos y puerilismo contemporáneo

*“Un niño que juega no es generalmente pueril, ya que para él eso tiene su importancia y su razón de ser. El juego sí se transforma en pueril cuando el mismo aburre o cuando quien juega no sabe a qué jugar. Bien haríamos en ciertos casos impulsar a la sociedad hacia formas arcaicas de cultura, en donde el juego tenía un rol trascendente.”*

## II. HOMO CREDENS

### 2.1 En el principio fue una vida vivida como ludismo

En el principio fue el *ludismo*. ¿Cómo vivía el hombre en el Paraíso Terrenal y como fue y es el castigo del Pecado Original?

El Génesis, capítulo dos, nos habla de la casa de nuestros primeros padres. Era como un *jardín*. Nehemías II.8 alude a ese *jardín* lleno de placer en el que vivían nuestros primeros padres, era un supuesto *ludus*. “*Jardín de Placer*” es una designación de origen persa adoptada por la traducción de los Setenta. “*Con certeza hubo épocas en la historia del hombre que llevaron, más que la nuestra, el signo del juego; épocas más alegres, más libres, más jugadas, que conocieron aún más el ocio y tuvieron trato íntimo*

*con las musas celestiales*". El texto es de Eugen Fink, *Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. No alude al Paraíso, pero lo sugiere.

Según el capítulo IV de Esdras el estado del mundo como un jardín, fue creado por Dios antes que el resto del mundo. Estuvo cerca del cielo y existían varios grados de beatitud o *ludus*. Lucas XXIII: "Cristo, en la cruz dice al buen ladrón, en verdad hoy estarás conmigo en el paraíso". *Ludus*, vemos que aquí Cristo asocia al paraíso terrenal a la plenitud de la muerte; la muerte de Jesús abre el paraíso a los justos del Antiguo Testamento y a todos los merecedores por la gracia.

De todos estos contextos la *Enciclopedia Católica* concluye: "*El Jardín del Edén primitivo en el Libro del Génesis bajo forma imaginativa nos enseña según la teología católica, basada en el relato bíblico, la condición lúdica original de nuestros primeros padres fue una de perfecta inocencia e integridad. Por esto último se entiende que estaban dotados de muchas prerrogativas que, aunque pertenecientes al orden natural no se debían a la naturaleza humana como tal –de ahí que a veces se les llama preternaturales. Entre las principales estaban un alto grado de conocimiento infuso, la inmortalidad física, la ausencia de dolor y la inmunidad contra los impulsos o inclinaciones malvadas. En otras palabras, la naturaleza inferior o animal en el hombre estaba sometida perfectamente al control de la razón y la voluntad. Además de esto, nuestros primeros padres también estaban dotados con la gracia santificante por la que se elevaban al orden sobrenatural. Pero todos estos dones gratuitos se perdieron por la desobediencia de Adán "en quien todos pecaron" y que era "una figura del que había de venir" (Rom. 5) a restaurar al hombre caído, no a un paraíso terrenal, sino a uno celestial.*"

## 2.2. El hombre expulsado del Paraíso y el Antiguo Testamento como *ludus*

Recordemos el texto del libro del Génesis 3, 9-19; 23-24:

"El Señor Dios llamó a Adán y le dijo: «¿Dónde estás?». Él contestó: «Oí tu ruido en el jardín, me dio miedo, porque estaba desnudo, y me escondí». El Señor Dios le replicó: «¿Quién te informó de que estabas desnudo?, ¿es que has comido del árbol del que te prohibí comer?». Adán respondió: «La mujer que me diste como compañera me ofreció del fruto y comí». El Señor Dios dijo



*a la mujer: «¿Qué has hecho?». La mujer respondió: «La serpiente me sedujo y comí». El Señor Dios dijo a la serpiente: «Por haber hecho eso, maldita tú entre todo el ganado y todas las fieras del campo; te arrastrarás sobre el vientre y comerás polvo toda tu vida; pongo hostilidad entre ti y la mujer, entre tu descendencia y su descendencia; esta te aplastará la cabeza cuando tú la hieras en el talón».*

*A la mujer le dijo: «Mucho te haré sufrir en tu preñez, parirás hijos con dolor, tendrás ansia de tu marido, y él te dominará». A Adán le dijo: «Por haber hecho caso a tu mujer y haber comido del árbol del que te prohibí, maldito el suelo por tu culpa: comerás de él con fatiga mientras vivas; brotarán para ti cardos y espinas, y comerás hierba del campo. Comerás el pan con sudor de tu frente, hasta que vuelvas a la tierra, porque de ella fuiste sacado; pues eres polvo y al polvo volverás».*

*El Señor Dios lo expulsó del jardín de Edén, para que labrasen el suelo de donde habían sido tomados. Echó al hombre del paraíso y a oriente del jardín de Edén colocó a dos querubines y una espada llameante que brillaba, para cerrar el camino del árbol de la vida.”*

“Trabajarás con el sudor de tu frente”, les dijo. El *ludus* que en el Paraíso Terrenal era vida espontánea, ahora, con el pecado original y expulsión del paraíso toma otro matiz: investigar, estudiar, paliar de algún modo el dolor, es también “trabajar con el sudor de la frente”. *Ludus*, la vida como juego, ahora no es espontánea sino buscada en lo celestial y añorada en el Paraíso. Hay un pequeño *ludus* espontáneo, natural: el juego de las olas del mar, la violeta que nace a orillas del camino, el niño que juega con la escoba transformándola en un caballo. Testimonio todo ello que el pecado original dañó la casa del hombre, no la destruyó. Esas olas del mar ya no son permanente sonrisa, cambian su tranquilidad a agitada marea y peligro para el veraneante; la violeta no es ya la del paraíso, ha de ser regada para perdurar, y el niño que juega con la escoba, debe cuidarse para que no le haga daño. Es un *ludus*, un juego, pero no permanentemente positivo, el pecado original ha dejado sobre el hombre y su casa su huella negativa.

El primero y más dramático castigo en Adán y Eva fue sentirse desnudos. Sigue siendo actual castigo y beneficio económico para diseñadores de ropa: “Entonces, leemos en Génesis III,7, “*se abrieron los ojos de los dos y descubrieron que estaban desnudos. Por eso se hicieron unos*

*taparrabos, entretejiendo hojas de higuera*". Los desfiles nacionales e internacionales de ropa no son ya, al menos en forma absoluta, para taparse intimidades, son un un *ludus*, un juego, que compite con el arte que estudia Gadamer.

Sin embargo, en el Antiguo Testamento hay momentos de placidez y *ludismo* complaciente: estos momentos están marcados en el Libro Sagrado. El templo y la oración sincera del creyente, es un juego de fe y espontaneidad. El templo de Jerusalén es el lugar del *Homo credens*.

### 2.3. Cristo, restaura con el bautismo el *ludus*

Con el primer pecado se anunció la promesa. Cristo la cumple. *"En el momento en que hacemos nuestra primera profesión de fe, al recibir el santo Bautismo que nos purifica, es tan pleno y tan completo el perdón que recibimos, que no nos queda absolutamente nada por borrar, sea de la culpa original, sea de cualquier otra cometida u omitida por nuestra propia voluntad, ni ninguna pena que sufrir para expiarlas. Sin embargo, la gracia del Bautismo no libra a la persona de todas las debilidades de la naturaleza. Al contrario [...] todavía nosotros tenemos que combatir los movimientos de la concupiscencia que no cesan de llevarnos al mal"* (Catecismo Romano, 1, 11, 3).

Leer los Evangelios es captar la acción *lúdica* de Cristo. *Ludus* tiene otra significación impuesta por El. Ya san Mateo inicia su Evangelio asegurando a Cristo en su pasado: *"Estos fueron los antepasados de Jesús"* (1,1), como si nos dijese: *"Confiad en él, es el Santo"*. Después añade: su madre es una Virgen; unos Magos llegan milagrosamente de Oriente y preguntan por él; Herodes se informa: *"Un profeta anunció, nacerá en Belén, en la tierra de Judá"* (2.6). Mateo se refiere luego a los discípulos, ellos como Jesús habrán de ser *"sal y luz de la tierra"* (Mt. 5,13). Alude después al Antiguo Testamento: *"No crean que yo vine a suprimir la Ley o los Profetas. No vine a suprimirla, sino para darle su forma definitiva"* (Mt.5,17). Antiguo Testamento y Nuevo Testamento tienen una sola finalidad: el Paraíso Celestial. Aquel Paraíso inicial que hemos llamado *Ludus*, ha de ser rescatado con la gracia de Dios. *"Hoy estarás conmigo en el paraíso"*, dice Jesús a uno de los ladrones crucificado con él; San Lucas a ese paraíso le llamará *"seno de Abraham"* La palabra griega *παράδεισος* aparece

tres veces en el Nuevo Testamento: 1) Lucas 23:43 - por Jesús en la cruz, en respuesta a la petición del ladrón de que Jesús se acordará de él cuando llegará a su reino. 2) 2 Cor. 12:4 - en la descripción de Pablo de un tercer cielo. 3) Apocalipsis 2:7 - en alusión al árbol de la vida mencionado en Génesis 2:8.

Pablo de Tarso (en la Segunda carta a los Corintios 12: 4, escrita hacia el año 57) dice haber sido arrebatado por Dios y llevado a un Tercer Cielo. Cabe destacar que al hablar del tercer cielo, no se quiso igualar al paraíso como tal, ya que, como se dijo anteriormente, el término y su significado aplica a un jardín es terrenal.

Como muestra de esto se puede señalar aquello que se encuentra en el tratado del talmúdico libro *“Jalkut Schim”*: *La entrada al paraíso, dice, se hace a través de dos puertas de rubíes al lado de las cuales se destacan sesenta miríadas de santos ángeles con rostros radiantes de esplendor celestial. Cuando un hombre justo entra, se le quitan las vestiduras de la muerte y es vestido con ocho túnicas de las nubes de gloria; se le colocan dos coronas sobre su cabeza, una de perlas y piedras preciosas y la otra de oro; se colocan en sus manos ocho mirtos y se le da la bienvenida con un gran aplauso, etc.*

## CONCLUSIONES

*Ludus* es sinónimo de *jardín terrenal*. Los romanos así entendían la enseñanza, era un *ludus*. Un estudio para ser más libre. *La Revolución Industria* en Inglaterra, de alguna manera se asocia con Roma; la vida feliz se hace en un *ludus* de justicia y paz. La historia de la salvación, del Paraíso al mundo celeste unidos con Cristo, tiene su *ludus* como paz y libertad. No obstante, es la sabiduría a la cual Platón parece haber llegado cuando expresaba: *El hombre es el juguete de los dioses* (Huizinga, pág. 339). Hoy, como dice Fink en el prólogo de su estudio: *“Sigue abierta la pregunta de si nuestra época ha alcanzado una comprensión más profunda de la esencia del juego, de si tiene una concepción suficiente del sentido óntico del fenómeno lúdico, de si sabe filosóficamente lo que son el juego y el jugar. Con ello se toca el problema de una ontología del juego”*. Nosotros decimos, una teología del juego. Concluimos con estos versos de Rilke y una reflexión de Eugen Fink:

Cuando apresas aquello que tú mismo lanzas,  
 todo es habilidad  
 y triunfo perdonables,  
 solo cuando de improviso atrapas la pelota  
 que una compañera eterna de juego te arroja,  
 y tu centro, con precisión suma,  
 se transforma  
 en uno de esos arcos del gran puente de Dios  
 solo entonces será virtud el apresar  
 –no tu virtud, la del mundo. Y aun  
 si tuvieras fuerza y valor para lanzar de nuevo...  
 no, más asombroso aún: si olvidaras valor y fuerza  
 y ya hubieras lanzado de nuevo...  
 como el año lanza los pájaros,  
 las bandadas de pájaros viajeros que un calor extinto arroja  
 hacia un calor joven,  
 sobre los mares,  
 sólo en esta aventura jugarías con agrado.  
 No te facilitas el lanzamiento ya,  
 no te lo dificultas ya.  
 Sale de tus manos el meteoro  
 y vuela por sus espacios.

(Rilke, *Späte Gedichte*)

*“Cuando los pensadores y los poetas señalan con tanta profundidad humana hacia la poderosa significación del juego, debiéramos recordar aquellas otras palabras: que no podremos entrar en el reino de los cielos, si no nos hacemos como niños”* (Eugen Fink)

## BIBLIOGRAFÍA

- ÁZCARATE LUXÁN, B. (2018), *Geografía de los Paisajes Culturales*, p. 310.  
 ARCHER, J. E. (2000), «Chapter: Industrial Protest». *Social unrest and popular protest in England, 1780-1840*, Cambridge University Press.

- TRUEBA, B. (2015), *Espacios en armonía: Propuestas de actuación en ambientes para la infancia*, Barcelona: Octaedro.
- BAILEY, B. J. (1998), *The Luddite Rebellion*, NYU Press.
- BELTRÁN, F. (2000), *Pedagogías del siglo XX*, Madrid, Wolters Kluwer Educación.
- BERGSON, H. (1959) [1907], *L'Evolution créatrice* (en francés), [versión en español: *La evolución creadora*], Barcelona: Plan.
- Biblia*. Robert Appleton Company, 1912. 4 Feb. 2013). *Ludus* era en el Paraíso Terrenal la razón y voluntad y todo lo que de ellas surgiese, en forma pura, no sujetos al pecado. Era una vida llamada preternatural. *Biblia*: Génesis, Esdras, Corintios, San Lucas, Romanos, Nehemías.
- BINFIELD, K. (2004), *Writings of the Luddites*, JHU Press.
- (2004), *Luddites and Luddism*, Baltimore.
- CARLGREEN, F. (2010), *Pedagogía Waldorf: una educacion hacia la libertad*. Madrid: Rudolf Steiner.
- CAPDEVILA, C. (2016), *Educuar major*. Barcelona: Arcadia,
- CARBONELL, J. (2015), *Pedagogías del siglo XXI: Alternativas para la innovación educativa*, Barcelona: Octaedro.
- CHARLES W., *England's Apprenticeship, 1603-1763* (1965), pp. 344-5.
- CONNIFF, R., «What the Luddites Really Fought Against». smithsonianmag.com. Archivado desde el original el 15 de diciembre de 2013. Consultado el 31 de octubre de 2014, pp. 3335.
- DRISCOLL, J. F. «Terrestrial Paradise», *The Catholic Encyclopedia*, vol. 14. New York.
- FINK, E. (1966), *Oasis de la Felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, Centro de Estudios Filosóficos. Universidad Nacional Autónoma de México. Cuaderno 23.
- GÓMEZ, J. (2003), «El Homo ludens de Johan Huizinga», *Revista Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, n.º 4, España (2003).
- GRAY, P. (2016), *Aprender en libertad: Cómo recuperar nuestro instinto de juego para transformar la educación*, Santa Cruz de Tenerife.

- GRINT, K. & WOOLGAR, S. (1997), «The Luddites: Diablo ex Machina», *The machine at work: technology, work, and organization*. Wiley-Blackwell.
- GIGOT, F. E., *Special Introduction to the Study of the Old Testament*, Pt. I, pp. 168 ss. (Nueva York, 1901).
- FERNÁNDEZ NAVAS, M. (2016), *Innovación educativa: Más allá de la ficción*. Madrid: Pirámide.
- FOX, N. (2003), *Against the Machine: The Hidden Luddite History in Literature, Art, and Individual Lives*. Island Press.
- HURTER, *Theologiae Dogmaticae Compendium*, II (Innsbruck, 1893), pp. 264-83.
- HOBBSAWM, E. J., y RUDÉ, G. (1969), *Revolución industrial y revuelta agraria. El capitán Swing, Siglo V*.
- HOYUELOS, A. (2009), *La ética en el pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi*. Barcelona: Octaedro.
- HOBBSAWM, E., «The Machine Breakers», *Past and Present* 1 (1952), pp. 57-70. Libcom.org. 4 de julio de 2009. Consultado el 31 de octubre de 2014.
- Huizinga. Primera publicación de 1938 en idioma neerlandés: *Homo ludens*. Publicación de 1951 y 1988 en francés: *Homo ludens*.
- HUIZINGA, J. (1972), *Homo Ludens*. Alianza Editorial, p. 47.
- JEROME, H. (1934), *Mechanization in Industry, National Bureau of Economic Research*, pp. 32-35, Veintiuno de España Editores, SA, Madrid.
- JONES, S. E. (2006), *Against technology: from the Luddites to neo-Luddism*. CRC Press. p. 20.
- LINNEO, C. (1758), *Systema naturae per regna tria naturae, secundum classes, ordines, genera, species, cum characteribus, differentiis, synonymis, locis*. (10ª ed.). La descripción que aportó para *Homo sapiens* fue simplemente: *Nosce te ipsum* («Conócete a ti mismo»).
- «Luddite.» Archivado el 20 de febrero de 2021 en Wayback Machine. Compact Oxford English Dictiona.
- MONTESSORI, M. (2014). *Ideas generales sobre el método: Manual Práctico*. Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.
- SUMMERHILL, N. A. S., *Un punto de vista radical sobre la educación de los niños*. Fondo de Cultura Económica.
- PALMAROLA, J. (2017), *Guía práctica del Método Montessori*.

- PALMER, R. (1998), *The Sound of History: Songs and Social Comment*, Oxford University Press.
- RANDALL, A. (2002), *Before the Luddites: Custom, Community and Machinery in the English Woollen.*
- RUDE, G. (2005), «Chapter 5, Luddism», *The crowd in History, 1730-1848. Industry, 1776-1809*. Cambridge University Press.
- (1964). *La multitud en la historia: los disturbios populares en Francia e Inglaterra 1730-1848*.
- (2001). *The Crowd in History: A Study of Popular Disturbances in France and England, 1730-1848*. Serif.
- «Workmen discover secret chambers». BBC News. Consultado el 16 de noviembre de 2012.
- SALE, K., «America's new Luddites», *Le Monde diplomatique - English edition*. Consultado el 10 de mayo de 2016.
- THOMPSON, E. P. (1991), *The Making of the English Working Class*. Penguin Books.
- THOMIS, M. (1970), *The Luddites: Machine Breaking in Regency England*. Shcken.
- VELA, P. (2019). *Piezas sueltas: El juego infinito de crear*. Albuixech: Litera.
- VON HUMMELAUER, *Comment. in Genesim* (París, 1895): Comment. in Cap. II
- VIGOUROUX, *Dict. de la Bible*, s.v
- WILD, R. (2013), *Calidad de vida: Educación y respeto para el crecimiento interior de niños y adolescentes*. Barcelona: Herder.
- (2013), *Educación para ser: vivencias de una escuela activa*. Barcelona: Herder.
- (2013), *Aprender a vivir con niños: Ser para educar*. Barcelona: Herder.
- (2013), *Libertad y límites. Amor y respeto: Lo que los niños necesitan de nosotros*. Barcelona: Herder.

CÉSAR GARCÍA ÁLVAREZ

