



EL JOC I L'EDUCACIÓ FÍSICA: INTEGRACIÓ O REVISIÓ?

Julián Miranda, Professor de Didàctica de l'Educació Física de l'Escola Universitària de Professorat d'EGB de Barcelona

Introducció

El joc s'ha contemplat des de diferents òptiques per l'escola i, paral·lelament, per l'Educació Física (EF). Evidentment però, l'educació no abasta tots els aspectes de la vida. Paradoxalment en una societat que dia a dia esdevé més lúdica, l'educació i sobretot l'Educació Física, amb el seu obsessiu afany d'estatus científic, esdevenen més intel·

lectuals i academicistes. En aquest creixent esvoranc s'aixequen alguns intents de recuperar el joc tradicional i popular, de comptar amb el joc com a valuós element educatiu. I és aleshores quan sorgeix la pregunta: Intentar d'integrar el joc a l'educació i a l'Educació Física? Potser no seria molt més interessant comprendre el joc i a l'individu i la societat que juga i revisar l'educació i, per tant, l'Educació Física? Wagensberg¹ deia que el progrés del coneixement es mesura molt millor per la història de les preguntes que per la història de les respostes.

Les postures de l'Educació Física davant el joc

L'escola ha adaptat i adapta encara diferents postures envers el joc:

– Ignorar les activitats lúdiques, considerant-les desdenyables i inútils. Els estudis serien l'activitat seriosa i el joc l'esbarjo.

– L'Escola Nova concedeix molta importància a les activitats lúdiques, particularment als jocs tradicionals i intenta conjugar essència i tradició.

– Una altra postura diferent, continuació de l'anterior, però amb un cabdal de coneixements (Chateau, Wallon, Piaget, Winnicott, etc.) vol comprendre en profunditat el joc infantil.

L'Educació Física, bé per criteri propi o supeditada a un marc educatiu més ampli, ha adoptat postures paral·leles:

– Realitzar mitjançant jocs una tasca compensadora als estudis seriosos.

– Seguint a l'Escola Activa cercar, mitjançant jocs tradicionals i populars, jocs "pedagògics" que permetessin desenvolupar aquest o aquell objectiu (jocs de força, de velocitat, etc.).

– La tercera via o postura ha estat la d'INTEGRACIÓ a través de les Federacions Esportives cercant jocs que afavorissin la iniciació esportiva preparant els nens per a activitats "més serioses i rendibles".

– Una quarta via, el *corrent de la tendència lúdica*² busca l'essència i l'originalitat del joc. El seu representant

més conegut és P. Parlebas, qui defineix que la rehabilitació del joc ha d'anar aparellada amb la recerca de l'especificitat de l'Educació Física. Respecte de la seva utilització en la iniciació esportiva, Parlebas considera que les xarxes de comunicació motriu del joc són molt més riques que les dels esports institucionalitzats.

Essència i espai potencial del joc

Robyn Davidson³ quan, després de creuar en solitari 3.000 km de desert, obeeix un impuls sobtat i espontani i es despulla, rebolca i pataleja juntament amb els seus dos dromedaris, colgant-se de pols, sent una impressió tan profunda que, instants després, expressava: "Fou l'estona més sincera de diversió sense inhibicions que he viscut. Estic segura que la majoria de nosaltres hem oblidat com es juga. En el seu lloc hem inventat els jocs".

Aquest comentari, substanciós, no ens ha d'estranyar. Efectivament, existeixen diferències, fins i tot conceptuals, entre les formes de jugar. Els anglesos diferencien *play* (jugar) i *game* (joc). Chateau⁴ diferenciava el joc infantil del joc adult. Mentre aquest darrer re-

presentava un descans i evasió artificial i un remei compensador, el joc del nen significava un fi en si mateix, alegre i bulliciós, personalitzador i espontani. No combreguem amb aquesta separació tan contundent. Ens sembla més aviat qüestió de matisos i aquest espai màgic on podem convertir-nos en reis o lleons (potser allò que realment sempre hem estat) i matar o morir simbòlicament no és patrimoni del nen o l'adult, sinó un terreny comú i únic d'experiències i vivències corporals, emocionals i racionals. Perquè el joc inclou moltes possibilitats. Els trets més freqüents i destacables del joc són:

- Plaer
- Expressió
- Món apart
- Acte social
- Excedent d'energia
- Fi en si mateix
- Oscil·lació, incertesa

Remarquem aquesta *ineludible* obligació de ser una acció lliure i de constituir una finalitat en si mateixa que té molt poc a veure amb aquestes "pretensions pedagògiques" que l'utilitzen com a mitjà; emfatitzem els seus potencials de plaer i expressius i el seu esdevenir acte social però, per damunt de tot, ponderem el constituir *un món apart*.

Aquest caràcter l'ha definit genialment Winnicott⁶ mitjançant el seu concepte d'"*espai potencial*". El joc transcórrer primigèniament en aquest espai que hi ha entre la mare i el fill i que els uneix, que no és una realitat psíquica interna, atès que es troba fora, sense ser el món exterior, i on es reuneixen objectes i fenòmens de la realitat exterior que el nen utilitza al servei d'una realitat interior en la qual es viu i es somnia amb fragments de la realitat exterior. En la seva evolució ontogenètica esdevé zona de superposició entre el joc de diverses persones essent alhora individual i social, desig i realitat. Una reali-

tat invisible i imaginària, sentida i viscuda per tots els que juguen, conscients que fan "com si", acceptada per tot hom i a la qual, qualsevol factor "real", "objectiu" (la pluja, el timbre que determina el final de la classe, la crida de la mare a dinar) fa sotsobrar. És un espai, una zona, indiscutiblement trencadissa, fràgil.

Aquesta fragilitat o, si es prefereix, aquest *vaivé, incertesa, oscil·lació* donen al joc el que Duvignaud⁷ anomena *disseminació lúdica* referida a l'ambivalència profunda del joc: alhora *integrador* quan és canalitzat, ritualitzat, institucionalitzat i *subversiu* quan sorgeix imprevist, inopinat, incongruent, dionissiàc. Ambdós efectes són sempre presents; joc i jugar, *game* i *play* són només els braços d'una balança que oscil·la constantment.

I tanmateix, és en aquesta zona dels fenòmens transicionals, que són universals, on apareix la comunicació amb d'altri i el joc com universal. En aquesta zona, que correspon a la salut, que facilita el creixement, que condueix a les relacions de grup i que proporciona experiències, pot l'educador introduir enriquiments educatius potenciant la creativitat.

Joc i cultura

El "fer com si" conjugant el pràctic i l'imaginari, el desig i la norma, la cohesió social i els interessos individuals no és patrimoni exclusiu del joc. En el teatre un actor que és conscient "fa com si" mentre és seguit emocionalment per múltiples espectadors que saben que allò no és real, però senten com si ho fos. L'esport, la religió, etc., es guien per idèntics processos.

Huizinga⁸ assenyalà que la cultura sorgeix en forma de joc, que la cultura, en un principi, es juga. Això no significa que la cultura sorgeixi del joc mitjançant un procés evolutiu, que es transformi en cultura coses que originalment eren joc, sinó que la cultura té en

principi quelcom de lúdic, que es desenvolupa amb formes i amb ànim de joc.

La cultura és sobretot una concepció, una vivència, una interpretació del món que es tradueix a uns peculiars i possibles *modes de vida* i la història de la cultura no és res més que "la història dels *models* expressables d'una realitat sempre inexplicable".⁹ Aquesta necessitat de trobar models, de tenir referències, de donar nom a les coses, és el vèrtex de l'oposició entre natura i cultura i ens parla, segons Alberoni,¹⁰ de la temença de l'home davant el Sol i d'altres coses vitals, que són precàries i que per l'animal no constitueixen temor atès que per a ell la vida és fluir. És l'home qui necessita punts forts, tensions de valor:

«Els esperits, els dimonis i els déus, són els mitjans amb els quals l'home ha negat els seus somnis, són els moments del seu despertar, són els símbols d'una força que contraposa a la natura. Els edificis socials, culturals i simbòlics específicament humans produeixen aquesta força de l'ésser, orienten i recorden. Al mateix temps però, aquestes forces que s'imposen i es troben són més terribles que aquelles, obtuses i ocasionals de la natura. Amb aquesta "dupla" la protecció és permanent, però també permanent l'amenaça. Aquestes forces només poden moderar-se i mantenir-se paral·leles mitjançant regles. Les relacions entre ambdues han de comandar-se mitjançant rituals».¹¹

El parer de Pàniker és semblant:

"El cas és que sempre, d'alguna manera, l'animal humà ha estat dempeus, és a dir, ha neutralitzat, a través de la seva cultura, els propis paranys que aquesta cultura li parava. Enigmàtica ambivalència que és en el moll del procés crític (...) tot llenguatge ens separa de la realitat i, d'alguna manera, gravita vers aquesta realitat de la quals ens separa".¹²

En el joc es conjuguen, s'entrellacen en precari equilibri natura i cultura. De la mateixa manera que la cultura occidental dóna referències a l'home mitjançant conceptes i modes de vida que regulen les relacions socials, el joc social, mitjançant la regla, permet a les societats industrials i post-industrials contemporànies canalitzar l'emoció i controlar-la sense caure en el frenesí permès i buscat per d'altres cultures (vudú, macumba).

La justificació estètica de la vida: enlairament, vol i aterratge

La crisi del 73 no fou només econòmica, sinó global, i deixà l'home submergit en un món sense referències culturals. Dècades abans, a començaments de segle, la industrialització apartava l'home dels seu entorn rural, sotmetent-lo a ritmes artificials que no tenien res a veure amb la seva autèntica naturalesa. L'home es defensà d'aquestes agressions amb l'*imaginari*, amb el modernisme. Tanmateix, a la dècada dels trenta començaria la segona colonització,¹³ la colonització de l'esperit, de les imatges, dels somnis, oferint una felicitat mítica (estat del benestar, opulència, eterna joventut, formes tecnotròniques estilitzades, instant feliç perdurable, etc.) on la mort i la vellesa, en resultar absurdes, eren negades, i convertí contes tradicionals, mites i llegendes en succedanis "light", "made in USA", homogeneïtzants i descafeïnats.

En aquest final de segle sobresurt el postmodernisme, conjugant passat i futur, ponderant el retorn als orígens, ressuscitant déus i cantant el retorn a la natura. Bé que emmarcat en una cultura de masses i una societat de consum –per molt "cool" que sigui– pot resultar positiu perquè permet una aproximació a la natura més cordial que no pas agressiva.

Juntament amb els nous paradigmes centrats en l'autorealització personal i la millora de la qualitat de vida que substitueixen els de competició, esforç i tensió, apareixen nous esports i activitats físiques a la natura: "Windsurf", "para-pente", "rufting", "hot-dog", "freesbe", cicloturisme, "skate board", Parcs Aquàtics amb ràpids i espectaculars tobogans lliscants, ultralleugers, vol-delta, esquí sobre sorra, patinatge a les ciutats, etc.

Quan ens hi fixem, observem quelcom que sobta: es practiquen en contacte amb altres elements, terra, aigua i aire i la majoria juguen amb l'*equilibri*. Aquesta primera consideració és molt important. Ens trobem en les activitats lúdiques de l'adult comportaments anàlegs a les activitats espontànies del nen, la diferència és que l'adult utilitza elements lúdics –joguines?– molt tecnificats (planxa de surf, ultralleuger, paracaigudes, etc.) la qual cosa confereix a aquestes activitats caràcter de *plena cultura*.¹⁴ Allò que ambdós cerquen –adult i nen– és el *plaer senso-motriu*, estudiat detingudament per Aucouturier.¹⁵ Per a aquest autor el plaer senso-motriu és la manifestació més visible de la "unitat" de la persona ja que "crea la unió entre les sensacions corporals i els estats tònic-emocionals".¹⁶ Totes les activitats motrius orientades a la vida de relació com la marxa, la carrera, el salt, són només la prolongació d'activitats motrius centrades en el domini propioceptiu i l'estimulació tònic-emocional i que són viscudes pel plaer del moviment. Aquest plaer va evolucionant en la persona mitjançant una intensa mobilització sensorial i «la seva explosió aporta sempre un assossec mitjançant una reducció de tensions que obre la via a ocupacions significatives de l'espai i els objectes, cada cop més variats i matitzats». ¹⁷ Progressivament, va derivant vers apropiacions culturals molt àmplies, indispensables per a la afirmació personal.

Els balanceigs, girs, caigudes –jocs d'e-

quilibri– apareixen a les activitats motrius espontànies del nen. El balanceig allibera l'energia, assossega les tensions interiors, és "un estat de somieig"¹⁸ que, encara que dèbil, crea benestar, però que pot arribar a fer aparèixer una desconexió amb el món exterior pròxima a l'abaltiment; els girs, proves acrobàtiques d'una veritable embriaguesa capaç de provocar una plaer que es desenvolupa en un circuit tancat i aïlla el nen del món exterior.¹⁹ I, per damunt de tot, les caigudes cap per avall, que provoquen canvis de postura ràpids i desequilibris que ocasionen sensació de por.

El balanceig, el gir, la caiguda, afavoreixen l'establiment de la dicotomia equilibri/desequilibri i actuen en el to. Alternen tensió i distensió, afecten a la propioceptivitat i, per tant, a tota la vida emocional i profunda. El nen es troba en constant recerca de "l'estat límit":

"moment en el qual el nen viu les seves possibilitats d'adaptació a l'alçada, a la distància, a la velocitat, a la postura i al desequilibri... vivència excepcional en la qual el nen viu al mateix temps l'equilibri i el desequilibri... condició per a l'aparició d'un extremat plaer senso-motriu. En aquest estat límit el nen està alhora "amb i contra", "dintre i fora", "aquí i allà": en aquest desafiament es viu la por i la seguretat i, a nivell simbòlic, "la vida i la mort".²⁰

Gràcies a aquest el nen pot accedir "a una atenció més matitzada pel món que l'envolta"²¹ i canviar la seva forma de ser i estar al món.

Enlairament, vol... aterratge. Aquestes són les condicions de l'estat límit en el nen. Aquestes condicions es repeteixen en les noves modalitats esportives, en els esports de "plena natura" o de "plena cultura". Enlairar-se, provar-se en el vertigen, deixar-se anar, confiar, dialogar de tú a tú amb els elements naturals... i novament aterrar, tornar a sentir el terra sota els peus, arrelar,

assegurar-se. Pociello²² analitzant els nous esports argumenta que els esports tradicionals (anglo-saxons) han perdut molt valor simbòlic perquè en aquests, el joc ha esdevingut treball (repetició-esforç). En canvi aquests nous esports amb les seves màquines permeten a l'home trobar fora de si mateix l'energia i realitzar una nova motricitat a través d'una motricitat complexa, acrobàtica, estètica, que es desplega en universos il·limitats i en plaers de vertigen. El simbolisme perdut torna a trobar el seu significat en els nous territoris lúdics on l'home pot auto-constituir-se –investint les seves enginyositats– i auto-destruir-se– sadollant, satisfent la seva necessitat humana de gastar-se i perdre's en el consum, en la consumació–. Laraña²³ sosté que mitjançant la superació de la por en aquestes proves, la persona millora la imatge que té de si mateixa, reforça la seva seguretat, augmenta la seva autoestima i, així, “satisfà les demandes d'auto-realització personal que constitueixen el principi ordenador de la cultura contemporània”.²⁴

El fet que en una societat encotillada centenars de milions de persones cerquen moure's, provar la seva motricitat, no és casual. Respon a una necessitat ancestral profunda de retrobar-se, reconstruir-se, reconèixer-se, recrear-se, retrobar en el cos la seva motricitat. Com molt bé diu Berge²⁵, sentim nostàlgia del cos.

I aquest *awareness* ens porta a realitzar una segona consideració: si la cultura de masses va atrofiar els mites, tanmateix, ha propiciat, sense pretendre-ho, sense sospitar-ho, una tornada als orígens molt més motrius que oral-verbals. Efectivament, les referències culturals, fins i tot les grans religions institucionalitzades han anat sucumbint. Lipovetsky²⁶ afirma: Déu ha mort, les grans finalitats s'apaguen, però a ningú l'importa un rave... El buit del sentit, l'enfonsament dels ideals no ha portat, com s'esperava, a més angoixa, més

absurd, més pessimisme”. Paulatinament la moral històrica s'ha anat substituint per una justificació estètica de la vida. L'esperit *cool* del temps, la *dissuació permanent*²⁷ han motivat que les societats contemporànies urgeixin de l'esperit lúdic que neutralitzi el buit moral. L'economista francès Alain Costa²⁸ xifra que un 5-6% del Producte Nacional Brut es dedica als jocs (exclosos els d'atzar) en el món contemporani. Just el doble del que es dedica a millorar els coneixements tecnològics i científics!

Els mites s'han atrofiat, els déus han mort, els herois han restat en el cel. Luloide transformats en simples construccions industrials, els contes populars transformen el llop ferotge en un pacífic vegetarià. I, tanmateix, els Parcs Acuàtics, les activitats lúdiques, les vacances actives, la recreació, les ofertes d'oci a la carta amb diversió inclosa, els centres de nous esports, les marathons populars, les estacions d'esquí, els terrenys d'aventures, etc. es propaguen arreu. No és estrany que una civilització que descobreix la imatge en moviment a través dels planetaris *mass-media* opti per jugar moment-se. Diríem que els mites orals transmesos de boca en boca de l'avior han estat substituïts pels salts de tobogan aquàtic i l'*I did it* d'aconseguir acabar una marathó. La llegenda de transmissió oral ha deixat lloc a la proesa comprovada per la mirada d'altre i al joc i risc compartit.

Joc i Educació Física

Després d'aquest “viatge pel joc”, el camí de la integració ens sembla completament fora de lloc. Quan s'imposa el paradigma hologràfic i els mots apareixen amb el prefix *trans* (transdisciplinarietat) restar en una pedagogia de les funcions fent servir el joc per un o altre objectiu “pedagògic” és tancar els ulls a l'evidència.

El joc té un valor per si mateix. El joc es dirigeix a la totalitat de la persona

implicant el corporal, l'emocional i el racional. Posar l'atenció només en una direcció és erroni. Tradicionalment hom s'ha interessat només per la gran funció que té la norma, la regla en el joc per aconseguir que el nen mitjançant la raó aconsegueixi orientar el seu desig motriu, el seu impuls natural i es faci més sociable. Però, en ponderar només aquest aspecte, s'ha perdut l'equilibri. D'altres pràctiques recents han volgut desencadenar una emoció desbordant i fins i tot fantasmàtica sense reflexió i integració posterior. Així s'ha perdut la referència original: la persona en la seva totalitat.

Considero un deure agrair en aquestes línies els savis consells que Fernando Sánchez Bañuelos m'inculcava quan era alumne seu: l'important –deia– és la creació d'hàbits vers l'activitat física. Això només s'aconsegueix fent la classe amena, divertida”. Sanvisens, exhortava, en un recent “Seminari sobre la Consciència” impartit a la Facultat de Pedagogia de la Universitat de Barcelona, a un grup de joves pedagogs a aprendre de la publicitat sobre la creació d'actituds, hàbits i conductes. Evidentment, l'equilibri serveis públics/serveis privats s'ha trencat a favor d'aquests darrers. Això també es reflecteix a l'escola. Els hàbits, les actituds, fins i tot els coneixements s'adquireixen en la seva major part fora de l'escola. Les dades de la UNESCO són reveladores: d'allò que un nen sap, el 80% ho aprèn fora de l'escola; d'allò que adquireix en aquesta, només un 5% li és útil a la seva vida adulta.

El desenvolupament del joc a les nostres societats és força il·lustratiu com per comprendre que és necessari revisar l'Educació Física. Es juga fora de l'escola o, en el millor dels casos, en el temps informal o no-formal d'aquesta. Es juga als parcs, al carrer, als sorral·ls, a les ludoteques. Les activitats lúdiques les duen a terme els propis nens, els ludotecaris, els animadors de barri,

els animadors socio-culturals, els monitors de colònies. El temps de l'Educació Física és insuficient per a jugar, però, sobretot, la classe d'Educació Física no constitueix el lloc més adequat per fer-ho. Sotmesa a pressions d'altres professors, a l'estreta mirada de gran part dels professionals que l'imparteixen, a l'exigüitat dels recursos materials i de les instal·lacions, a les obligacions acadèmiques, com ha de poder competir amb les ofertes informals constituïdes pels reclams publicitaris i els desitjos del propi nen!

En Educació Física es podrà jugar de veritat –sentir plaer, recrear-se, divertir-se, totalitzar-se, sentir-se persona, sentir-se lliure– quan hi hagi temps per

a fer-ho i, voluntat, disponibilitat, professionals que gaudeixin jugant, comunicació, relació. Aquest és el camí de l'autèntic joc. Potser aleshores, l'Educació Física ja no sigui Educació Física (possiblement l'Educació Física comenci a tenir consistència epistemològica quan deixi d'anomenar-se Educació Física). Als EE.UU. les Facultats sobre la matèria s'anomenen d'Educació Física i Recreació. S'ha de tendir vers una Educació Física que no tingui caràcter obligatori.

Mentre, es poden intentar coses. És molt interessant revissar si els hàbits, conductes, actituds creades al voltant del tema (culte al cos, hedonisme, justificació estètica de la vida, cura del

cos, etc.) pertanyen a una falsa consciència (patrons inculcats pels pares, Super-jo autoritari, etc.) propis de l'*American way of life* o, contràriament, són integrats a la consciència. Com diu, amb tota claredat, Miguel Martínez²⁹, si són propis de simples processos adaptatius constituïts per senzilla repetició irreflexiva de models i patrons culturals hegemònics o si són introjectats, integrats en la personalitat del subjecte. Aquesta és una tasca per a l'Educació Física i el joc popular és el vehicle idoni.

I, sobretot, pel que serveix el joc, és per utilitzar l'hemisferi dret. Els nous paradigmes educatius³⁰ són en aquesta línia.

Notes:

1. WAGENSBERG, J.: "Hombre versus naturaleza" *La Vanguardia*, 6-5-1984, p. 4.
2. Nomenada així per André Terrisé. *Le Concept du Corps*. Tesis doctoral, Universidad de Toulouse-Le Mirail, 1983. p. 108.
3. DAVIDSON, R.: "Cruzó sola 3000 Km de desierto". *La Vanguardia*, 17-2-1983.
4. CHATEAU, J.: *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz, Buenos Aires, 1983.
5. Veure Julián Miranda: *Moverse Educa*. Cap. VII, on s'analitzen els trets del joc a través de 39 definicions de 22 autors. Fons Bibliogràfic de l'INEF de Lleida, 1984.
6. WINNICOT: *Realidad y Juego*. Gedisa, Barcelona, 1978.
7. DUVIGNAUD: *El Juego del juego*. Fondo de Cultura Económica, México, 1980.
8. HUIZINGA, J.: *Homo Ludens*. Emecé, Buenos Aires, 1968.
9. PÁNIKER, Salvador: *Ensayos retroprogresivos*. Kairos, Barcelona, 1987, p. 11.
10. ALBERONI, Francisco: *Las Razones del bien y del mal*. Gedisa, Barcelona, 1986.
11. ALBERONI, F.: *op. cit.*, pp. 46-47.
12. PÁNIKER, S.: *op. cit.*, pp. 74-75.
13. MORIN, E.: *El espíritu del tiempo*. Taurus, Madrid, 1966, p. 19.
14. Pierre Parlebás prefereix usar per aquestes activitats la denominació de "plena cultura" en substitució d'activitats de "plena natura" en considerar-la més adequada. L'ús d'elements tecnificats, cadires d'arrossegada, etc. fa dubtar del seu caràcter natural. Així ho va manifestar en el curs de doctorat de Motricitat Humana celebrat a l'INEF de Lleida els dies 9 i 10 de juny de 1988.
15. AUCOUTORIER, B.; DARRAULT, I.; EMPINET, J.L.: *La Práctica Psicomotriz*. Científico Médica, Barcelona, 1985. Ver II.1. "El establecimiento del placer sensomotriz", pp. 169-194.
16. *Ibid.* p. 171.
17. *Ibid.* p. 172.
18. *Ibid.* p. 181.
19. *Ibid.* p. 182.
20. POCIELLO, Ch.: "Les elements contre la matière. Sportifs "glisseurs" et sportifs "rugueux". *Esprit*, nº 86, juny, 1986.
21. LARAÑA, E.: "Los nuevos deportes en las sociedades avanzadas". *Revista de Sociología*, juny, 1986.
22. BERGE, Y.: *Vivir tu cuerpo*. Narcea, Madrid, 1979.
23. LIPOVETSKY, G.: *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Anagrama, Barcelona, 1986, p. 36.
24. Terme usat per Jean Baudrillard en *La Sociedad de Consumo*, Plaza y Janés, Barcelona, 1974.
25. Citat per Juan Cueto en *Mitologías de la modernidad*. Salvat, Barcelona, 1982, p. 44.
26. MARTÍNEZ, M.: *Inteligencia y educación*. PPU, Barcelona, 1986.
27. Veure FERGUSSON, M.: *La Conspiración de Acuario*. Kairos, Barcelona, 1985.