



## **EL JUEGO TRADICIONAL DEL TROMPO EN EL ANTIGUO EGIPTO**

### **TRADITIONAL GAME OF THE SPINNING TOP IN ANCIENT EGYPTO**

Julio Ángel Herrador Sánchez 1

Universidad Pablo de Olavide de Sevilla

Facultad de CC. de la Actividad Física y el Deporte

Profesor Titular de la Asignatura: HMB y Juegos Motores

e-mail: jahersan1@upo.es

#### **Resumen:**

El conocimiento de los orígenes y el desarrollo de los juegos a través de la historia y de la geografía, enaltecen y agrandan el respeto hacia otras culturas y pueblos y hacia la propia actividad físico-motriz. Diferentes investigadores egiptólogos nos han mostrado a lo largo de los años, una valiosa documentación mediante el descubrimiento de elementos lúdicos, a través de imágenes localizadas en tumbas o mastabas del Antiguo Egipto. Presentamos en este artículo, el juego tradicional del trompo, el cual ha quedado inmortalizado a través de varios hallazgos arqueológicos, y que actualmente se conservan en diferentes museos y colecciones particulares. Es evidente que estos descubrimientos, nos ayudan a comprender mejor muchos aspectos de la vida cotidiana en el antiguo Egipto desde un punto de vista lúdico.

**Palabras clave:** Juegos, Arqueología, Egipto, Juguetes, Trompo.

#### **Abstract:**

The knowledge of the origins and development of games through history and geography enhance and increase respect for other cultures and peoples and for the physical-motor activity itself. Different Egyptian researchers have shown us, over the years, a valuable documentation through the discovery of playful elements, through images located in tombs or mastabas of Ancient Egypt. We present in this article, the traditional game of the spinning top, which has been immortalized through various archaeological findings, and which are currently kept in different museums and private collections. It is evident that these discoveries help us to better understand many aspects of daily life in ancient Egypt from a playful point of view.

**Key words:** Games, Archeology, Egypt, Toys, spinning top.

Recibido: el 10 de junio de 2021 Aceptado: 1 de noviembre de 2021



## INTRODUCCIÓN

El juego se podría explicar en términos de diversas ciencias y disciplinas, y no debería estar sujeto a un único contexto científico, sino que es necesario concebirlo bajo el prisma de un estudio multidisciplinario, donde tengan cabida las Ciencias como la *Psicología, Pedagogía, Biología, Sociología, Historia y Antropología, y ahora las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, las cuales, han abordado en los últimos años el fenómeno lúdico en profundidad (Andreu, 2009).

Parra (2015), muestra que el devenir de los siglos, favorecido por la excepcional aridez del clima egipcio en el valle del Nilo, ha contribuido para que de la antigua cultura faraónica, se hayan conservado incalculables y valiosos restos y tesoros arqueológicos. Esta situación desemboca o permite hacernos una idea bastante aproximada de su valiosa cultura material, es decir, del tipo de utensilios que utilizaban para *cocinar, de los alimentos que consumían, de la ropa con la que se vestían, de cómo eran sus hogares, de los animales domésticos que compartían* y de sus costumbres, y concretamente de sus entretenimientos u ocio. En este sentido, Wilson (1980), indica que los egipcios disfrutaban de una mentalidad alegre y jubilosa, la cual la manifiestan y exteriorizan hacia el amor y pasión a los juegos, y dicha alegría de vivir la hacían compatible con las preocupaciones e inquietudes de ultratumba.

Griñó (1972), afirma que las costumbres en el antiguo Egipto son una realidad, y que en todas partes del mundo y en todas las épocas, la niñez posee una inventiva muy superior a la de los mayores... "*Basta que dos niños se junten para que nazca un juego*". Por consiguiente, la infancia de los Egipcios era una etapa breve pero alegre, a tenor de las representaciones halladas en las tumbas de los Faraones (Pino, 2008).

López-Goñi y Mangado, (2005) revelan que entre las antiguas culturas, y en concreto la Egipcia, nos proporciona una magnífica oportunidad para efectuar un análisis iconográfico de la infancia, gracias a la abundancia de imágenes vinculadas a este periodo de la vida. Indudablemente, el Valle del Nilo nos ofrece un excelente legado desde el arte. Tanto *la arquitectura, la escultura, los bajorrelieves, la pintura, la decoración, la orfebrería y otras artes* menores nos trasfieren el conocimiento y la maestría técnica de esta civilización en la citada creación artística. Estos autores, añaden que los niños egipcios, practicaban juegos de habilidad física, y eran protagonistas en la vida social de esta comunidad. En los relieves de algunas tumbas y templos aparece la figura infantil, donde los niños ejercitaban su cuerpo con la gimnasia, con posiciones acrobáticas, y juegos de habilidad con movimientos sutiles para los que empleaban.

### Breve reseña histórica sobre el juguete en la antigüedad

Teniendo en cuenta, que desde la prehistoria ya podríamos hablar de "juguetes" gracias a la aparición de piezas o útiles en miniatura, con los que el niño comenzaba a imitar al adulto en tareas y actividades cotidianas, las representaciones más claras o explícitas las encontramos en las culturas griega y romana que mediante pinturas, relieves y hasta esculturas en bulto redondo, nos muestran niños y niñas jugando a las tabas o disfrutando del juego de las canicas, los dados o el aro, juegos en los que combinan los factores de suerte y habilidad y que, apenas sin variaciones, han llegado hasta nuestros días diferentes materiales lúdicos (Solís, 2007).



En cuanto al tipo de juguetes empleados, Gorris (1976), recoge una serie de juegos y recursos empleados, atendiendo a su evolución experimentada a lo largo de los años, entre los que destacamos: *Ajedrez, aros, barcos, belenes, boliche, calcomanía, canicas, carracas, columpios, bolos, dados, cometas, diabólos, marionetas, muñecas, peonza, trompo, perinola, yo-yó, etc.* Este autor, revela que resulta difícil determinar su nacimiento debido a la escasez de juguetes antiguos y a la inseguridad de que lo sean aquellos que se conservan. No obstante, se han encontrado diversos objetos que con toda seguridad parece ser que fueron juguetes: sonajeros de arrastre y muebles en miniatura de barro cocido, encontrados en las excavaciones de Suse y Lagash, en Mesopotamia (Irán), de los cuales, los más antiguos datan de 3.000 años antes de J.C. Retter (1979), en su obra. "*La historia de los juguetes es parte de la historia de la cultura del hombre*" informa que el estudio de los juguetes, demuestra relevantes coincidencias desde un punto de vista histórico y geográfico. Así, emergen objetos similares en culturas heterogéneas aisladas entre sí, temporal y geográficamente como son: la muñeca, el balón, el cascabel, la peonza y las figuras de animales aparecen en casi todas las civilizaciones.

### **Diversión y entretenimiento en el Antiguo Egipto, a través de los juegos tradicionales**

Los antiguos egipcios practicaban deportes con la intención encontrar situaciones placenteras mediante la recreación. En concreto, los niños tenían numerosos juguetes con los que jugar (El-Gammal, 2009). Los juegos de adolescentes es un tema muy usado en la decoración de las mastabas de antiguo Egipto, y las actividades recreacionales de los niños tendían a promover la salud mediante el ejercicio del cuerpo y a distraer la mente con pasatiempos divertidos (Gardner, 1989). En este sentido, (Brier y Hobbs, 2008), indican que los muros y paredes de las tumbas sirvieron como registros pictóricos, de lo que el difunto quería recrear en su próxima vida.

Atendiendo a Avedon y Sutton (1971), la historia suministra una indiscutible información sobre los juegos de antaño. En este caso, los arqueólogos han logrado documentación sobre el descubrimiento de materiales de juego e imágenes en tumbas antiguas y templos. Según Seco (2010), el niño supuso un importante papel en la iconografía de las escenas que decoraban las paredes de las tumbas privadas tebanas de la XVIII dinastía. El programa iconográfico dentro de la tumba seguía unas pautas fijas y los niños se representaron en determinadas escenas con un carácter simbólico y fueron sobre todo, una garantía, para el difunto disfrutara de una continuidad de la vida, tras su muerte.

Los egipcios, constituyen uno de los pueblos más seductores de la antigüedad, no solo por su carácter, sino además por su estilo de vida. Asombra en esta sociedad el distinguido papel de los niños, los cuales disponían de juguetes, y que también jugaban con animales domésticos, además los jóvenes eran imaginativos a la hora de divertirse o distraerse (Scott, 1945). En las sepulturas y tumbas infantiles se depositaban sobre los cuerpos: vasijas, amuletos y adornos personales...e incluso todo tipo de juguetes (Strouhal, 2015). En concreto, en la Tumba de Tutankamón aparece un baúl qué reservado a chucherías y juguetes de la juventud, y entre los que se encontraban tableros de juego y juguetes mecánicos (Carter, 1923).

Imaginar o figurarse a los niños y niñas todos los días en las calles egipcias, corriendo por los mercados, en las orillas del Nilo todas las tardes, divirtiéndose con sus juegos y bromas inocentes, indiferentes a la realidad, nos transporta a



un escenario de inocencia e ingenuidad encantador. Como cualquier niño, estos juguetaban con los más variados juguetes, desde pelotas de cuero, figuritas de madera de ratas o gatos, con patas y colas articuladas y bocas que se abrían. Había una gran variedad de muñecas de madera pintadas y con pelo (Barros, 2019). En definitiva, los antiguos egipcios entendían que era necesario, en determinados momentos, dejar el trabajo a un lado e intentaban divertirse lo máximo posible (Bakos, 1997).

Las niñas con toda seguridad jugaban con muñecas, encontrándose muchas de ellas en varias excavaciones, sin embargo, a los chicos le gustaban los juegos que implicaban mayor esfuerzo físico (*Carreras montados unos sobre otros, etc.*). Los niños en este periodo de su vida no tenían otras preocupaciones que la diversión en los juegos. Los niños egipcios no tenían escuela por la tarde e iniciaban sus juegos en las calles, después de que sus madres les dieran de comer...la calle era el lugar para el juego por excelencia (Llana, 1985).

Velasco (2012), indica que hay imágenes de niños jugando a diversos juegos, sobre todo durante el Reino Medio, en las tumbas privadas de Beni Hasan, siendo el lugar donde se han encontrado la mayoría de las palabras relacionadas con los juegos, e incluso nombres y descripciones de dichas actividades lúdicas. Lamentablemente no localizamos a los infantes egipcios divirtiéndose, con alguna de las piezas arqueológicas, las cuales han sido catalogadas como juguetes. Los niños egipcios ocupaban sus horas de ocio con actividades recreativas después de sus estudios (Erman, 1894) y jugaban con diversos tipos de juguetes (David, 2007; Morton, 1995; Bob M. Brier y Hoyt Hobbs, 2008), además los niños disponían de múltiples recursos para entretenerse (Hamed, 2015).

Los juegos en el Antiguo Egipto, o existían en una gran variedad, desde los de tablero-tranquilos y más sedentarios- hasta los más físicos, siendo la mayoría de estos últimos los más practicados por los niños (Brier y Hobbs, 2008). Así, la difusión de juguetes y juegos desde la época griega y romana, e incluso desde la civilización egipcia, fue consecuencia del sustrato común que constituye la tradición lúdica mediterránea (Huizinga, 1938). Egipto por tanto, constituye para la historia del deporte antiguo, un caso privilegiado debido a la gran cantidad de documentos que aporta a la misma (Decker y Förster, 1978). Parra (2003), indica que viendo cómo se divertían sus mayores, no es de extrañar que los niños egipcios también jugaran. En algunas tumbas se han encontrado objetos que nos hablan del aspecto lúdico que acompañaba a la infancia en el antiguo Egipto como por ejemplo figuritas en forma de animal (cocodrilos, leones...). Se trata de unas deliciosas figuras que suelen tener articulada la mandíbula inferior, provista de sus dientes, que era manipulada por medio de una cuerdecita. Es probable que al menos algunas de ellas fueran juguetes destinados a llenar los momentos de ocio de los niños; pero se cree muchas fueron en realidad figuritas de fertilidad, colocadas en la tumba para favorecer la resurrección del difunto.

## OBJETIVOS

Una vez planteado y presentado el origen y la importancia de los juegos en el Antiguo Egipto, y más concretamente aquellos vinculados al trompo y la peonza, establecemos los siguientes objetivos para este estudio descriptivo:

Concebir que las manifestaciones artísticas pueden aportar un conocimiento sobre las manifestaciones lúdicas de diversas culturas y sociedades.

Estudiar y describir de manera cualitativa y cuantitativa el juego tradicional del Trompo representado a través la arqueología.



Profundizar en el conocimiento de la cultura lúdica infantil y los materiales empleados para la fabricación de este recurso lúdico.

### **El trompo en el Antiguo Egipto**

Se puede identificar como un trompo el que se encontró en la tumba del faraón egipcio Tutankamón (Brecher, 2014).

Las peonzas es uno de los juguetes más antiguos de la humanidad, y han aparecido en la mayoría de las culturas antiguas existiendo desde hace miles de años. Las primeras peonzas están hechas de arcilla (terracota) y se descubrieron en el Medio Oriente a principios del 3500 a. C. El trompo más antiguo del mundo se encuentra en el Museo Británico y procede de la ciudad de Tebas del antiguo Egipto. En dicho museo, hay una colección de trompos egipcios que datan del 1250 a. C. Estos recursos lúdicos estaban hechos no solo con arcilla o madera, sino también con piedra, hueso, madera, cuero o metal. En Lahun, han aparecido muchas de estas piezas, y parece ser que era un juguete popular, práctico y económico. Tenemos muchos tipos de peonzas, todas con una forma cónica y algunas de madera. Velasco (2012) indica que en el Museo Petrie de Londres encontramos un trompo, cuya su superficie, contiene marcas de haber sido tallado, con el fin de poder enroscar la cuerda o la cinta con la que se enrolla la peonza, para luego lanzarla y que gire.

Según Plaht (2000), se tiene conocimiento de existencia de peonzas desde el año 4000 a. C., ya que se han encontrado algunos ejemplares, elaborados con arcilla, en la orilla del río Éufrates. Hay rastros de peonzas en pinturas muy antiguas y en algunos textos literarios que citan el juego. Así, es mencionado en los escritos de Marco Porcio Catón el mayor, 234 - 147 a. C. Este juego ya se conocía en el Antiguo Egipto ya que se han hallado trompos en Tebas (1850 a.J.C.) (Llagostera 2011).

En las casas egipcias había juguetes y juegos destinados al entretenimiento, como tableros de juego, pelotas, trompos y pequeños juguetes, presumiblemente hechos por niños (Bard, 1999).

Tal vez uno de los juegos más populares en el antiguo Egipto era el del trompo, o peonza, fabricadas de madera, piedra, o cuarzo vidriado y que hacían girar con rápidos movimientos de dedos, o tirando rápidamente de una cuerda liada a su alrededor (Herrador y Fernández, 2010)

### **METODOLOGÍA**

Para la tarea del historiador, y en concreto en el campo de la Egiptología, la interdisciplinariedad es primordial para intentar afrontar una buena comprensión del pasado. De ahí, la colaboración de unos años atrás, de diversas disciplinas con respecto a la historia, denominadas comúnmente como Auxiliares-Complementarias". Nos referimos a la Geografía, Cronología, Arqueología, Historia del arte, Epigrafía, Papirología, Prosopografía, Filología, Paleopatología, Criptografía, etc (Bravo, 2010).

El 'método histórico' requiere de una búsqueda de información o fuentes sobre la que se va a asentar el estudio y la crítica con su argumentación que vendrá a dar fuerza a la elaboración del trabajo, formulando hipótesis o síntesis en la que se produce la explicación del hecho y se da el valor a los datos aportados por la investigación. Sin embargo, el historiador se mueve hoy por un campo más complejo en el que necesita la colaboración interdisciplinar, al igual que el que participa de todas las demás disciplinas" (Casado 2004) .



El estudio que presentamos, se enmarca entre los principales submétodos de la investigación histórica, es decir la Cronología, la Geografía y la Etnología. Además, hemos contemplado otra ciencia complementaria y fuente de la que se nutre la Historia, como es la Iconografía (Herrador, 2011). En este sentido, Parlebas (1998), interpreta las representaciones icónicas como una pieza fundamental para el conocimiento de las manifestaciones sociales en diversas culturas y sociedades.

Hemos empleado un diseño de estudio no experimental descriptivo que nos permitiera obtener el mayor número de datos (imágenes) para su posterior análisis de forma cualitativa y cuantitativa. Las fuentes manejadas para la búsqueda de datos para este estudio, han sido casi siempre primarias. Por consiguiente, se han revisado diferentes soportes de catálogos fotográficos, postales, revistas especializadas, crónicas y artículos, monografías y manuales, catálogos de museos, etc., pero fundamentalmente hemos utilizado la fotografía y los libros de arte (Herrador 2011).

Por tanto, el trabajo se ha enmarcado entre los principales submétodos de la investigación histórica, exponiéndose una serie de datos cualitativos por medio del análisis iconográfico-iconológico basado en una metodología cualitativa (Panofsky, 1992). Se trata pues, de un trabajo descriptivo basado en la recopilación de datos a partir de la revisión bibliográfica y gráfica de objetos encontrados a través de metodologías científicas propias de la arqueología, y que con posterioridad han sido catalogadas, y conservadas en museos para su exposición pública y su estudio científico.

## RESULTADOS

A continuación, mostramos diferentes trompos y peonzas hallados en diferentes excavaciones, y que actualmente se encuentran en diferentes museos y colecciones privadas (Figuras 1 a la 5).



Figura 1. Peonzas en el Antiguo Museo del Cairo

(Figura 2) Peonza encontrada durante unas excavaciones de la tumba de Tutankhamon realizada en 1934. Está realizada en madera de ébano con forma cónica y decorada en marfil, junto con una especie de cuarzo cerámico. Pertenece a la XVIII Dinastía. La dinastía XVIII la integran el conjunto de faraones que gobernó Egipto entre los años 1550 y 1295 a. C., aproximadamente. Esta época se considera el periodo de máximo esplendor de la civilización faraónica, así como un momento de gran expansión territorial. Tiene una altura de 4,9 centímetros. Actualmente se encuentra en el Egyptian Museum de El Cairo.



Figura 2. Peonza Tumba de Tutankhamon

(Figura 3) Peonza egipcia perteneciente de la época del Imperio Nuevo de Egipto que comprende desde el 1550 a. C. al 1070 a. C. aproximadamente. Este ejemplar se encuentra en el Egyptian Museum de El Cairo. Tiene una altura de 5,1 centímetros de alto y está confeccionada en marfil.



Figura 3. Egyptian Museum de El Cairo

(Figura 4) La escena está en relieve y muestra perros persiguiendo y despachando gacelas. El disco está perforado, presumiblemente para que pueda girar, permitiendo a los animales dar vueltas y vueltas. País de origen: Egipto. Cultura: Egipcio antiguo. Fecha / período: I dinastía, c. 3100-2890 antes de Cristo. Lugar de origen: Saqqara.

El disco es convexo y fue utilizado probablemente como peonza por los egipcios. Fue encontrado en la necrópolis de Saqqara y pertenece a la I Dinastía que transcurre desde el 3100 a. C. hasta el 2900 a. C., aproximadamente. Tiene un diámetro de 9,5 centímetros y nos muestra una escena de caza. Actualmente se encuentra en el



Figura 4. Egyptian Museum de El Cairo.



Figura 5. Peonza. Museo Petrie de Londres.

## CONCLUSIONES

El juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra, e incluso ha servido de vínculo entre pueblos, y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos (Paredes 2002). El juego es universal, así, en cada zona geográfica y época histórica, muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de inventar o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece (Lavega, 1996).

El juego abarca el concepto universal de la raza humana y forma parte de las diversas culturas y el contexto, actuando de componente moldeador que conforma las actividades lúdicas, y proporcionándole características particulares. En este sentido, cuando un juego se transmite de generación en generación, no sólo se transfieren las reglas/normas o la descripción de su desarrollo, sino que se difunden matices históricos y culturales, como pueden ser las costumbres y los valores propios de un colectivo humano (Andreu, 2010).

La circunstancia de intentar reactivar los juegos tradicionales no es un grito de melancolía por un pasado que no vuelve, sino que implica ahondar y profundizar en nuestras raíces y poder comprender así mejor nuestro presente (Trautmann, 1997).

## REFERENCIAS

- Andreu, E. (2009). Traditional children's games in the mediterranean: analogies. *Journal of Human Sport & Exercise*. nº III (Vol IV). 201-210.
- Andreu, E. (2010). *Juegos tradicionales infantiles del Mediterráneo*. Alicante: Casa Mediterráneo.
- Avedon, E. y Sutton-Smith, B. (1971). *The study of games*. New York: John Wiley & Sons.
- Bakos, M.M. (1997). Passatempos de uma época mítica: o Egito antigo. *Classica - Revista Brasileira de Estudos Clássicos*, 9,19.
- BRECHER, K (2014). *Topology: A Torque about Tops Proceedings of Bridges: Mathematics, Music, Art, Architecture, Culture*.
- Bard, K. A. (1999). *Encyclopedia of the Archaeology of Ancient Egypt*. Abingdon:Routledge.



- Barros, C. (2019). Epopeyas de la infancia: el valor del niño *Egiptología 2.0*, nº17.
- Bob M. Brier & Hoyt Hobbs. (2008). *Daily Life of the Ancient Egyptians* (2nd Edition ed.). Westport, Connecticut: Greenwood publisher.
- Bravo, A. (2010). Género y realeza en el antiguo egipto, del dinástico temprano al imperio nuevo *El Futuro del Pasado*, nº 1, 223-236.
- Brier, B. y Hobbs, H. (2008). *Daily life of the ancient Egyptians* : / 2nd ed. "Daily life through history". London: Greenwood Press. Library of Congress.
- Carter, H. (1923). *La tumba de Tutankhamón*. Editor digital. Titivillus.
- Casado (2004) Tendencias historiográficas actuales, Madrid: UNED,. 166.
- David, R. (2007). Handbook to Life in Ancient Egypt (2nd edition ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Decker, W y Förster, F. (1978). Annotierte Bibliographie zum Sport im Alten Ägypten II: 1978-2000. Weidmann. Germani.
- El-Gammal, M. (2008). The ancient Egyptian Sports during the Pharaoh dynasties & its relation to the ancient Greek Sports. Athens: The International Olympic Academy and the international olympoc committee (IOA).
- Ernam, A. (1894). *Life in Ancient Egypt*. Macmillan.
- Gardner Wilkinson, J. (1989). *The Ancient Egyptians. Their Life and Customs* Traducido por: Cristina M. Borrego Rodriguez. Volumen I. Madrid: Edimat libros, S. A.
- Gorris, J.M. (1976). El juguete y el juego: aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego. Advance. Valencia.
- Griñó, R. (1972). Las costumbres en el Antiguo Egipto. Historia y Vida nº 48. Año 5. Barcelona-Madrid.
- Hamed, A. E. (2015). Sport, leisure: artistic perspectives in ancient egyptian temples (Part II). *Recorde*, Rio de Janeiro, 8(1), 1-
- Herrador, (2011). Los juegos tradicionales en el arte urbano. VII congreso nacional de ciencias del deporte y educación física. Seminario Nacional de Nutrición, Medicina y Rendimiento. Pontevedra.
- Herrador, J. y Fernández Truán, J.C. Recetaro lúdico de animación manual para profesionales de actividades físico-deportivas. Editorial MAD, S.
- Huizinga J. (1938). *Homo ludens* [in Spanish]. Madrid: Alianza.
- Lavega, P. (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.
- Llagostera, E. (2011). El ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo Espacio, Tiempo y Forma, Serie II, *Historia Antigua*, 24, 305-330.
- Llana, P.(1985). Los niños en el antiguo Egipto. *Historia 16*. 10. 106-114.
- Lopez-Goñi, I. y Mangado, M.L. (2005). *La infancia en al Antiguo Egipto a través de la iconografía*. XIII Coloquio de Historia de la Educación fue organizado por



el Departamento de Teoría e Historia de la Educación de la UPV/EHU y Sociedad Española de Historia de la Educación. San Sebastian.

Morton, R. S. (1995). Sexual attitudes, preferences and infections in Ancient Egypt. *Genitourin Med*, 71, 180-186.

Panofsky, E. (1992). *Estudios sobre iconología*. Madrid:Alianza.

Paredes, J. (2002). Tesis doctoral. *el deporte como juego: un análisis cultural*. Universidad de Alicante.

PPARLEBAS, P.; (1998) "Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique", P. (1998). Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVII siècle", a *A quoi joue-t-on? au XVII siècle* en *A quoi joue-t-on? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers Pratiques et usages des jeux et JOUET à travers les âges* (Festival d'Histoire de Montbrison 26 septembre au 4 octobre 1998), *las Ages* (Festival d'Histoire de Montbrison 26 septiembere ave 4 octobre 1998), (separata), pp.321-354.

Parra, J.M. (2015). *La vida cotidiana en el Antiguo Egipto*. Madrid:La Esfera de los Libros.

Parra Ortiz, J. M (2003) Gentes del Valle del Nilo. *Revista de arqueología*, Año nº 24, Nº 265, 54-59.

Pino, C. (2008). Los niños en el arte egipcio. *Boletín de Amigos de la Egiptología* – Año VI. BIAE LVIII – 3-10.

Plath, O. (2000). *Antología: Origen y folklore de los juegos en Chile*. (Antes llamado Aproximación histórica-folklórica de los juegos en Chile). Prólogo a la segunda edición.

Retter, H. (1979). *Spielzeug*. Beltz Verlag, Weinheim und Basel. Pág. 53.

Scott, E. (1945). *The home life of the ancient egyptians*. New York:The Metropolitan Museum of Art. Plantin Press.

Seco, M., (1997). *El niño en las pinturas de las tumbas tebanas de la XVIII dinastía*, Kolaivos (Publicaciones Ocasionales, 6), Sevilla.

Seco, M. (2010). El papel del niño en las pinturas de las tumbas tebanas de la XVIII dinastía. The role of children in the paintings of the Theban tombs of the XVIII dynasty. *Complutum* Vol 21, No 2, s. 155-162.

Solís Gutiérrez, N. (2007). El arte occidental como fuente para el estudio tradicional y popular. *Estudios del patrimonio cultural* nº 7.

Strouhal, E. (2005). *La vida en el Antiguo Egipto*. capítulo II. Infancia Feliz. Barcelona: Ediciones Folio.

Trautmann, T. (1997). Alte Spiele (wieder) entdecken - eine Hoffnung für die Pädagogik? En: Erich RENNEN (Hrsg.): *Spiele der Kinder*. Beltz, Weinheim.

Velasco, A. (2012). 'La identidad de los niños a través de la arqueología en el Antiguo Egipto', en Del Cerro, C. et al, *Ideología, identidades e interacción en el Mundo Antiguo*, 217-233. Madrid.

Wilson, J.A. (1980). *La cultura egipcia*. Madrid: Fondo de cultura económica.