

VI Jornadas de Sociología de la UNLP
“Debates y perspectivas sobre Argentina y América Latina en el marco del
Bicentenario. Reflexiones desde las Ciencias Sociales”

La plaza es la plaza. Juego y espacio público en la ciudad de La Plata

Patricio Corbal (FCNyM, UNLP – CONICET)

patriciocorbal@gmail.com

En el marco de mi investigación, comenzada en 2007, surge el interés de analizar la relación existente entre el juego y el espacio público, como contexto de significación y sociabilidad de los niños en el desarrollo de sus actividades lúdicas.

El juego, utilizado en las investigaciones antropológicas sobre niñez durante décadas, ha tomado en el transcurso de las mismas, diversas acepciones. En la presente investigación, me centro en el juego espontáneo, entendido como aquel contexto regulado por reglas convenidas por los interactuantes, de manera espontánea, donde se organizan aquellos comportamientos individuales o grupales focalizados en los medios, y no en los fines.

El contexto de observación se centra en los espacios públicos de la ciudad de La Plata, más precisamente las plazas. Estas son entendidas como un "lugar", en todo el sentido de la palabra, en tanto configuran un espacio ocupado por los cuerpos, un espacio físico y simbólico con significados especiales.

Es el objetivo de este trabajo discutir las observaciones realizadas en torno a la definición espacial de plaza, la delimitación del espacio de juego, así como también la apropiación que hacen del mismo, los niños, en sus actividades lúdicas, y reflexionar, acerca de las mismas, siguiendo como eje la relación entre juego y espacio.

Introducción

El juego, objeto de investigaciones desde distintas y disimiles disciplinas, así como también, de variado uso y concepción desde la pedagogía, ha sembrado sobre el término, tantas acepciones como aproximaciones se han hecho sobre él.

Si bien el juego, ha sido abordado desde distintas disciplinas como las Psicología (Vygotsky, 1989; El'konin, 1966; Bruner, 1983; Erickson, 1966; Piaget, 1966; Donald

Winnicott, 1996; entre otros), la Historia (Huizinga, 2007), la Sociología (Roger Caillois, 1994), y por supuesto, la Antropología (Hunter y Whitten, 1976; Marcel Mauss, 1926 y 1939; Bateson 1972; Miller, 1973; Knoop Polgar, 1976; entre otros) generándose un corpus significativo al respecto del término, también produjo un oscurecimiento del mismo, cubriendo al concepto de ambigüedades.

Pero no es motivo de la presente reflexión, indagar en la discusión pormenorizada del término (para una discusión en detalle de la temática, ver Corbal, 2008; 2009), pero si recaer en la particularidad de que, salvo excepciones, el estudio del juego ha sido abordado, por los distintos investigadores, en el marco de las instituciones escolares (jardín de infantes, escuela primaria y secundaria) o en el ámbito privado de la familia. Pero poca atención se le ha prestado al ámbito público, y las características de las actividades lúdicas que allí se desarrollan, quizás debido al poco control de las variables que se tiene en dicho contexto, o bien, porque no es el tipo de juego por el cual se ha interesado la ciencia.

Ciudad y espacio público. Su abordaje

Se parte, transdisciplinariamente¹, de la idea de la construcción antropomórfica de la ciudad, entendiendo a la arquitectura como el marco escenográfico en el cual repensar los fenómenos que dan identidad a la cultura en la que se inserta, buscando, al mismo tiempo, interpretar las representaciones de la conducta colectiva en los productos/imágenes co-construidos² desde el *habitar*.

Este “proceso” supone un hombre que mantiene relaciones activas con el entorno. Estas relaciones generan formas de conocimiento basadas en la percepción y en la formación de procesos cognitivos a partir de la distinción entre interrelaciones sociales, principalmente en los aspectos comunicativos «...cuando evocamos ‘espacio’, debemos indicar inmediatamente qué ocupa ese espacio y cómo lo hace [], el espacio considerado aisladamente es una abstracción vacía” (Lefebvre, 1995:12). Por lo tanto no existe representación sin objeto.

Es así que, el punto que nos parece que hay que destacar cuando se habla “del espacio de características fijas³ [-la arquitectura- en el nivel microcultural] es el de que éste es el molde

¹ “..La transdisciplinariedad se caracteriza a menudo por esquemas cognitivos atravesando las disciplinas [...] el prefijo tras no denota ya disociación sino *encaje*, una condición inmanente a la reunión de disciplinas autoreferenciales estrechamente conectadas y dependientes entre sí” (Lahitte, H.1997)

² Cuando hablamos de *co-construcción* lo hacemos en base a los aportes teóricos desarrollados por Lahitte (1995-96;1997) quien considera que toda distinción hecha por el investigador necesita de un referente para ser producida, por lo tanto, todo conocimiento surge de esta relación. Ambos forman parte del mismo sistema donde el elemento central de la relación es la recursividad del proceso

³ “*proxémica fija*” (Hall, 1973: 168)

en el que se funde gran parte del comportamiento humano [] A esta propiedad del espacio se refería Sir Winston Churchill cuando dijo: *-damos forma a nuestros edificios y ellos nos configuran a nosotros mismos-*“ (Hall, 1973: 168) que, “no existen dos culturas que habiten del mismo modo.”(Illich, 1978).

Los valores de identificación vinculados al habitar, se integran a cada colectivo social ya que supone entenderse como objeto de conocimiento y realización. De esa forma, objetos y fenómenos se insertan en una extensa red de relaciones y mutaciones que permiten comprender cada cultura.

Se entiende así a la ciudad como ámbito en el que las sociedades se desarrollan y se transforman, y como cuerpo organizado en el que se originan y organizan movimientos, estratos sociales, grupos culturales, movimientos de población, etc. Pero también como unidad territorial geográficamente determinada y generadora de su propia historiografía. Por ende, “la ciudad no puede ser comprendida como un escenario "vacío", de las prácticas sociales (a la manera de la sociología urbana), ni como un "modelo", maqueta jerárquica del pensamiento proyectual (a la manera de la urbanística), sino como un espacio heterogéneo, socialmente producido por una trama de relaciones, materialización compleja de la cambiante textura de las prácticas sociales.” (Gorelik)

Siguiendo a García Canclini, se puede agregar que "ahora la antropología considera a las ciudades no sólo como un fenómeno físico, un modo de ocupar el espacio, sino también como lugares donde ocurren fenómenos expresivos que entran en tensión con la racionalización, o con las pretensiones de racionalizar la vida social. [Y ésto] ha vuelto más evidente esta dimensión semántica y comunicacional del habitar." (GarcíaCanclini, 1997).

Así, en función de los referentes tomados para el análisis, es relevante considerar al *espacio público* de una ciudad⁴. Este concepto para Gehl (1995) es el ámbito en el que se dan relaciones de encuentro, intercambio y circulación; mientras que para Waisman (1991) constituye “una representación condensada de la riqueza de la vida urbana, con todas sus dimensiones vitales e históricas.”

El espacio público remite a experiencias de pluralidad, que conviven con los espacios políticos que remiten a la experiencia de participación, igualdad y conflicto (Lahitte, H. B., comunicación personal 2008).

⁴ De las distinciones posibles es pertinente destacar que, en la ciudad de La Plata el espacio público está dado a través de plazas, y lo que es la arquitectura pública está situada en el centro de las manzanas y la arquitectura privada que rodea el perímetro de las mismas.

El fenómeno en su espacio contextual: la ciudad de La Plata

La Plata fue concebida como un cuadrado perfecto, dividido en damero y cortado por diagonales, conectado con el puerto mediante una línea férrea y limitado por un boulevard de circunvalación de 100 metros de ancho, que distribuye la circulación vehicular, reforzando a la vez, la idea de sistema cerrado. Los ángulos de este cuadrado se orientan según los puntos cardinales, y el eje principal, perpendicular a la costa del río, compuesto por dos avenidas paralelas, nuclea los principales edificios públicos, que en la época fundacional constituían los hitos, que emergían de la altura homogénea de las demás construcciones. Como referente simbólico, el eje expresa, la concentración de los ámbitos de poder, emplazados en el centro, a igual distancia de todos los ciudadanos. La ubicación de los otros poderes, el espiritual, representado por la catedral, y el local, por la municipalidad, le concede la misma jerarquía urbana.

El proyecto constituye un ejemplo paradigmático, por su creación plantificada en 1882, y la vigencia de su valor urbanístico hasta nuestros días. Sus cualidades de autenticidad y singularidad, se expresan en la regular geometría del trazado, en la ordenación de la trama de espacios abiertos de uso público (plazas y parques), que se articula con las áreas privadas, y en la rigurosidad de la planificación de los sistemas circulatorios.

Estas características ponen a la razón y al hombre en el centro de escenario, constituyendo una ciudad ideal, como aquellas que planteaba la utopía del renacimiento, convertida en ciudad "real" por la materialización del proyecto.

Sin embargo, el sentido de una ciudad no se agota en su composición urbana. Como bien señala García Canclini, las ciudades no son sólo "fenómenos físicos, un modo de ocupar el espacio, sino también, lugares donde ocurren fenómenos expresivos, que entran en tensión con la racionalización, o con las pretensiones de racionalizar la vida social" (García Canclini 2001).

Ya en lo que se considera específicamente "espacio público", se encuentra la plaza; un "lugar", en todo el sentido de la palabra, en tanto configura un espacio ocupado por los cuerpos; *"un espacio físico y simbólico con significados especiales"* (De Certeau, 1996) en la historia de cada habitar, de cada comunidad. En el caso de la ciudad de La Plata, se encuentran separadas entre sí por una distancia de 600 metros aproximadamente (6 cuadras), y fueron parte del diseño, planeamiento y ejecución original de la ciudad.

Desde el relevamiento en las plazas se visualiza una impronta identitaria de los adultos y niños con ese espacio que se convierte en articulador, dado que invita a la permanencia y constituye un referente privilegiado en el marco proyectual de la ciudad.

Son estos espacios públicos, las plazas de la ciudad de La Plata, los que fueron seleccionados como “lugar” y contexto, para llevar a cabo la investigación sobre el juego en niños.

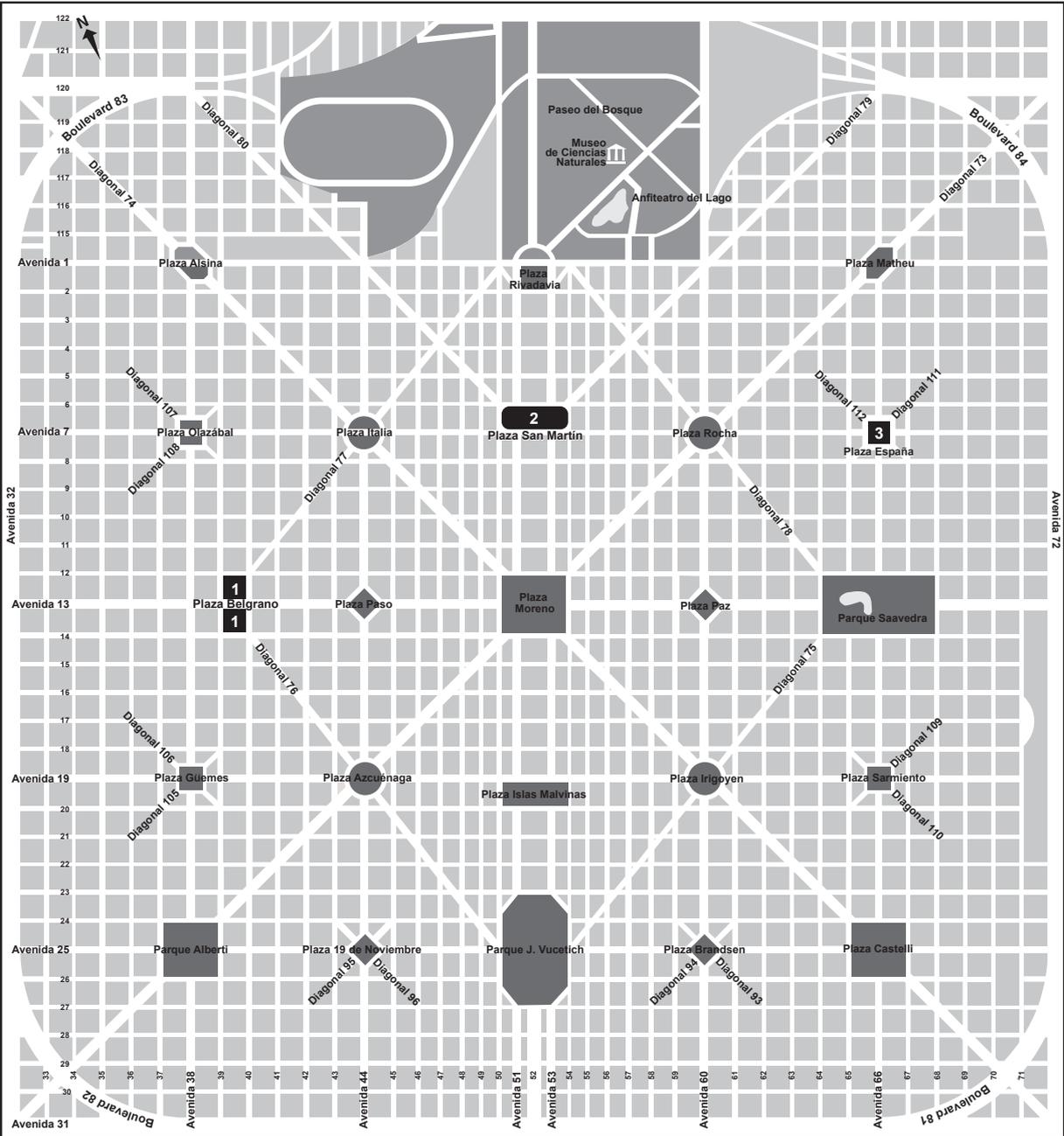
Juego y niños en las plazas de la ciudad de La Plata

La primera aproximación al campo se realizó a partir de un relevamiento de todas las plazas de la ciudad, con un doble propósito: primero, realizar el avistamiento de cada una y la presencia de niños en las mismas; y segundo, reconocer la actual existencia (o ausencia) de “juegos de plazas”. Este último aspecto se relaciona con el desarrollo particular que tienen las actividades lúdicas de los niños en estos espacios particulares; la mayor parte se lleva a cabo en el sector conocido socialmente con “juegos de plaza”. [Ver Grafico 1].

Luego de las observaciones preliminares, se obtienen datos sustanciales sobre la presencia de los niños en las plazas, así como también, la existencia de los juegos de plazas, en la mayoría de estos espacios. A partir de aquí, se selecciona un grupo de plazas para comenzar la investigación, limitando dicho número a 3 transcurrido un tiempo de trabajo. Las seleccionadas fueron: Belgrano, delimitada por las calles 12/13, y 39/40, San Martín, enmarcada por las calles 6/7, y 50/54, y por último, Plaza España, la única de forma circular, ubicada en 7 y 66.

Esta limitación en el número de espacios de observación se debió a que, por un lado, la presencia de niños en las mismas era recurrentemente más significativa, por otro, el lugar donde se ubican los “juegos de plaza” son de mejor acceso para el investigador, así como también, se optó por solo 3 contextos para optimizar el tiempo y la calidad del registro. [Ver Grafico 2]

GRAFICO 1: Plano de la Ciudad de La Plata



Plano general de la ciudad de La Plata (casco histórico: comprendido entre las avenidas 122,72.31 y 32) con la ubicación territorial de las plazas seleccionadas como contexto de observación.

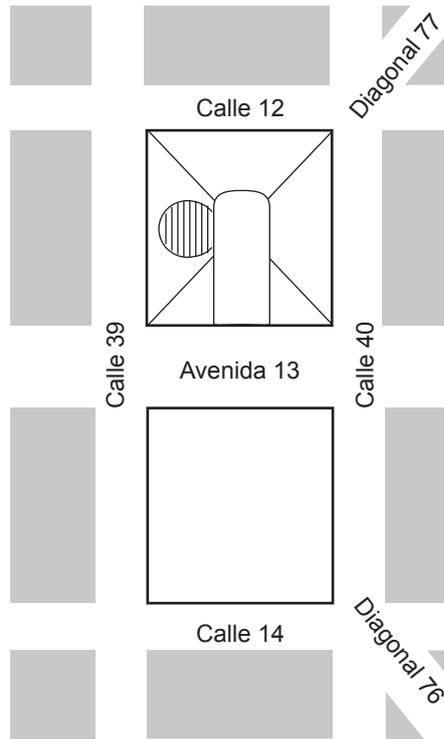
GRAFICO 2: Distribución y uso de los espacios públicos

Detalle Plazas

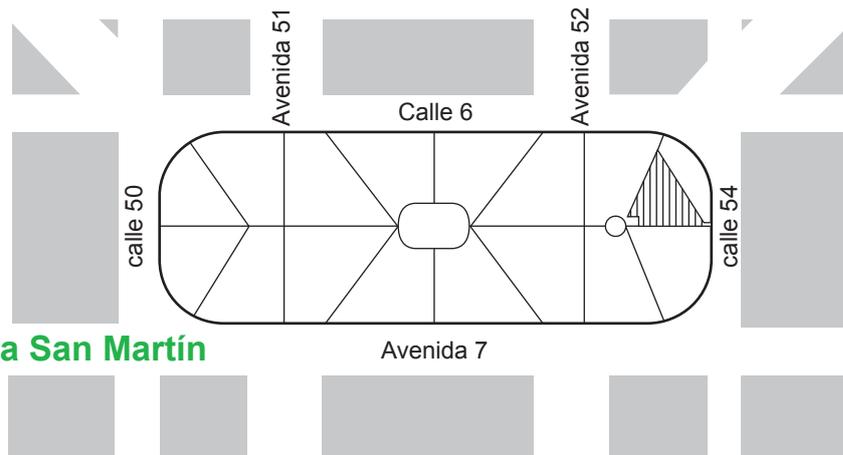
Escala=10mts



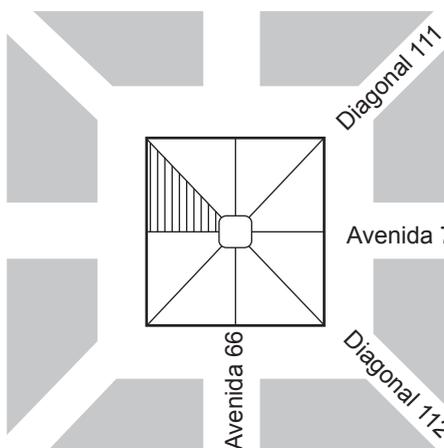
1 Plaza Belgrano



2 Plaza San Martín



3 Plaza España



Planos de las plazas seleccionadas, con la ubicación espacial de la superficie de "juegos de plaza". En el caso de Plaza San Martín, esta cuenta con otro espacio de juego, pero no ha sido incluido en el plano dado que no ha sido tenido en cuenta para la realización de observaciones.

Enfoque relacional

El marco teórico metodológico empleado es el que se desprende de una «*epistemología relacional*» (Lahitte, 1997-99) donde el investigador busca comprender, por medio de una relación cognitiva (que establece *con los habitantes de la plaza*), la dimensión lúdica de este fenómeno.

Esta epistemología pretende así, estudiar los mecanismos que operan en la *co-construcción* de las representaciones colectivas y los efectos que dichas representaciones tienen en la orientación de la conducta social. Para acceder metodológicamente a las representaciones, no se involucraron las categorías y apreciaciones propias del investigador, que son ajenas al contexto y a los sujetos de estudio; sino, por el contrario, aquellas, producto de la *co-construcción* en la relación cognitiva previamente enunciada, que establece el *principio de inteligibilidad* de las categorías que están disponibles y son compartidas. Generándose así, un «sistema de interpretación que rige nuestra relación con el mundo y con los otros, y que orienta y organiza las conductas y las comunicaciones» (Jodelet, 1989).

Es así que, a partir del análisis del corpus bibliográfico y de su contrastación con el campo, se genera una definición de juego, focalizando en su carácter espontáneo¹, y en relación al contexto particular, los espacios públicos, las plazas, donde se llevan a cabo las observaciones. Se entiende entonces por *juego espontáneo* “aquel contexto regulado por reglas convenidas por los interactuantes, de manera espontánea, que definen una situación imaginaria y donde se organizan aquellos comportamientos individuales o grupales focalizados en los medios, y no en los fines. En este resalta su función mediadora entre la realidad psíquica interna y la realidad externa, resultando en una configuración cognitiva particular que permite al acople con el entorno.”(Corbal, 2008)

Resultados y análisis

Una primera aproximación al campo permitió establecer que, dentro del espacio público denominado plaza, se pueden claros sectores diferenciados, y que son comunes a todas. Uno de ellos es el sector de los “juegos de plaza”, que se encuentra presente en todas las plazas de la ciudad.

¹ Cabe aclarar que el concepto de *espontáneo* se refiere a la forma en la que se producen los juegos, es decir, sin previo acuerdo entre los pares o directrices externas por parte de adultos.

Una primera característica en común entre los 3 espacios públicos elegidos para realizar las observaciones es la identificación y clara separación espacial, del sector de “juegos de plaza”. Dichos sectores se encuentran bien diferenciados dentro del contexto de la plaza, sea por encontrarse delimitado por algún tipo de material (tapial de cemento o madera), o bien por tener una superficie de distinto contenido que el resto de la plaza (en su mayoría arena).

Es una constante en las observaciones que, por un lado, los niños desarrollan aquí la mayoría de sus actividades lúdicas, y por el otro, se encuentran acompañados por un adulto.

A su vez, los niños observados en las plazas se pueden dividir en dos grupos según el lugar en donde realizaban los juegos. Los que se encontraban solos, o los que eran hermanos entre sí (parentesco que se desprende de las entrevistas o del discurso de los mismos, establecido en sus actividades lúdicas) que desarrollaban sus juegos en lugares cercanos al adulto. Por otro lado, los niños que no tenían parentesco y que se agrupaban para jugar, desarrollaban sus actividades lúdicas en lugares alejados de los adultos.

En este último grupo se encontró una recurrencia en la forma de agrupamiento de los niños para el desarrollo de sus juegos: se reitera en sus discursos la palabra “amigo” como punto de partida antes de realizar actividades lúdicas con otros niños desconocidos.

Otra constante en las observaciones fue que, ningún adulto, formaba parte de los juegos espontáneos de los niños, particularmente de los niños mayores a 5 años y que desarrollaban sus actividades dentro del sector de “juegos de plaza”.

A nivel proxémico se pudieron identificar ciertos elementos de significación. Estos son: 1) La distribución espacial de los niños con respecto a sus padres, se encuentra en directa relación con la edad. En niños mayores de 5/6 años, los adultos se encuentran fuera del espacio delimitado (estructural y arquitectónicamente) como lugar de juego en las plazas. En el caso de los niños menores a 4/5 años, los adultos se encuentran a su lado.

2) Los niños no parecen realizar un recorrido fijo dentro del espacio nombrado, pero si utilizan los juegos por un intervalo de tiempo corto, pasando de uno a otro, siguiendo distintos motivos y siguiendo a alguno de los niños con los que establecen relación en la plaza.

3) Las distancias espaciales entre niños que no se conocen se acortan una vez que en el discurso, uno de los niños se refiere a otro con la palabra “amigo”. Esto termina acortando la distancia que los separaba, llegando a establecer una distancia personal o hasta íntima, en términos de Hall (1998).

Por otra parte, no han sido encontrados elementos que permitan determinar, tanto a nivel proxémico, como a nivel discursivo, algún tipo de selección para el juego que tenga que ver con cuestiones de género.

Cabe aclarar que desde mitad del año pasado, el municipio de la ciudad de La Plata ha llevado a cabo un plan de reestructuración de los espacios públicos de la ciudad, renovando las plazas, limpiando y construyendo nuevas estructuras, y por sobre todo, (lo que interesa a los fines de la presente investigación), incorporando todo un nuevo set de juegos de plazas, reemplazando, en la mayoría de las plazas, los antiguos. Dichos juegos están compuesto de materiales distintos a los anteriores: plástico, goma, en vez de el uso de la madera como elemento principal.

Es dable destacar, que no se ha encontrado a nivel observacional, cambios en cuanto al comportamiento de los niños, con respecto al desarrollo de sus actividades lúdicas.

Reflexiones finales

La Plaza, espacio público por excelencia de la ciudad de La Plata, es un contexto que reviste de ciertas particularidades que han sido enumeradas anteriormente. Pero además, como contexto de observación, se diferencia de manera muy clara a otros contextos donde los niños desarrollan actividades lúdicas, y los cuales han sido, los mayormente utilizados por los investigadores para llevar a cabo sus estudios; estos son principalmente las instituciones escolares, las clases de educación físicas, casa particulares, entre otros.

El sector de “juegos de plaza” es donde se desarrollan las secuencias lúdicas entendidas como “juego espontaneo”.

Este lugar específico, dentro de la plaza, se encuentra claramente limitado, estructural y arquitectónicamente, lo que permite una clara diferenciación con su entorno. Esta distinción, a nivel estructural, se podría definir entonces como aquel sector de la plaza delimitado por corredores de cemento (camino), con una superficie compuesta de material particular (arena, tierra), donde se encuentran los juegos de plaza (tobogán, hamaca, subi-baja, son los que se reiteran en el corpus observado, variando en su conformación y tamaño, si bien hay otros ítems que son identitarios de cada una de las plazas consideradas)

Pero a su vez, reforzando dicha separación física, se puede realizar una caracterización del mismo a nivel comportamental; en torno al uso dado por parte de los *habitantes*; Así, puede definirse dicho espacio, como aquel donde niños, generalmente mayores a 5 años, desarrollan juegos espontáneos, co-construidos entre pares, sin presencia de los adultos.

A su vez, en los discursos que establecen los niños en las secuencias lúdicas que en estos espacios se desarrollan, se articulan por un lado, las categorías internalizadas de los adultos, con los sentidos nuevos co-construidos entre pares en ese contexto, para dichas categorías, por el otro. Este es el caso de las categorías “niño” y “adulto”, (Corbal, 2009); pero teniendo en cuenta el objetivo del presente trabajo, se hará referencia al análisis de la categoría “*plaza*”.

El niño reconoce la plaza como un lugar de juego, dada la apropiación lúdica que hacen de la misma, y por los discursos establecidos por ellos durante el desarrollo de sus juegos. Pero esta identificación de la plaza como espacio lúdico es una categoría cultural aprendida a través de sus padres, que han internalizado y cuya operativización se realiza en el contexto de juego.

“La plaza es la plaza”, expresión que abre el título de la presente ponencia, “resume” el imaginario colectivo de sus usuarios. Esta frase, expresada en lenguaje natural, fue obtenida en repetidas oportunidades a través de las entrevistas realizadas a los *habitantes* adultos de las plazas, de distintas edades, como así también, extraída del registro de los discursos de los *habitantes* niños en situación de juego espontáneo, reflejando una construcción social en torno al término, tornándose una categoría que define y caracteriza a ese espacio.

Esta frase representa, en términos de Castoriadis, un Imaginario Instituido o Instituyente (Castoriadis, 1989): una categoría conceptualmente tan arraigada, que es difícil encontrar las palabras para definirlo, tornándose de esa manera una tautología.

Aun así, a partir de las observaciones y el análisis de los registros del corpus recortado, se pueden desprender elementos de significación para conceptualizar este espacio. Surge la idea de un “lugar”, habitado por los adultos y niños, para la sociabilidad en tiempo libre, “EL” lugar público de juego por excelencia; un lugar donde los adultos, cuando fueron niños, iban a jugar, llevados por sus padres, que a su vez, también jugaban en una plaza cuando eran chicos.

Estos elementos de significación entonces, hacen referencia y definen este espacio, en términos de Augé (Augé, 2003), como un *lugar objetivo*, ya que en él se inscriben marcas objetivas de identidad, relación e historia, pero así también, puede ser entendido como un *lugar simbólico*, ya que en él, se desarrollan modos de relación particulares, entre los actores entre sí, y con su entorno, que allí prevalecen.

Referencias Bibliográficas

Augé, M., 1994. Los “no lugares”. Espacios de anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Barcelona: Editorial Gedisa.

- Augé, M., 2003. *¿Por qué vivimos?* Barcelona: Editorial Gedisa.
- Bateson, Gregory. 1985. *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Ediciones Carlos Lohle
- Bruner, Jerome. 1983. "Juego, pensamiento y lenguaje". Conferencia dictada por invitación de la Preschool Playgroups Association of Great Britain, celebrada en Llandudno, Gales.
- Caillois, Roger. 1994. *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castoriadis, C. 1989. *La institución imaginaria de la sociedad*. Vol II. El imaginario social y la sociedad. Tusquets Editores, Barcelona, 1989.
- Corbal, Patricio, 2008. Contextualizando el juego. Ponencia IX CAAS. Agosto de 2008, Posadas, Misiones.
- Corbal, Patricio, 2009. "Juego, juegos y jugar. El juego espontaneo en plazas de la ciudad de La Plata desde una perspectiva antropológica". En *Pinaco – Investigaciones sobre Antropología Cognitiva*, Vol. V, 2008-2009, con Índice de Impacto AIO (Anthropological Index Online, uk), ISSN 1668-1754 (LATINDEX).
- Cruz, Tânia Maria & Carvalho, Marília Pinto de, 2006. "Jogos de gênero: o recreio numa escola de ensino fundamental". *Cuadernos Pagu* 26. Pp.113-143.
- Erickson, E., 1966. *Infancia y sociedad*. Ediciones Horme.
- Freud, Sigmund. 1995. *El chiste y su relación con lo inconsciente. Obras Completas. Tomo VIII*. Buenos Aires: Amorrortu Ed.
- Garavaglia M. V. y Menna R. B. 1997. "Sobre el uso de imágenes gráficas en la investigación antropológica. Un acercamiento a la Antropología Visual". *Revista Virtual Naya*.
- García Canclini, N 1997. *Imaginario Urbanos*. Buenos Aires: Eudeba.
- García Canclini, Nestor, 1997. "La Globalización y la interculturalidad narradas por antropólogos" VIII Congreso de Antropología de Colombia. "Globalización, multiculturalidad y medio ambiente. Imaginarios y Globalización" Universidad Nacional de Colombia. Depto. de Antropología. Diciembre 5-7 de 1997 Santa Fé de Bogotá.
- Hall, E., 1990. *El lenguaje silencioso*. Alianza Editorial. México.
- Huizinga, Johan, 2007. *Homoludens*. Madrid: Alianza Editorial / Emecé Editores.
- Hunter, D. E. y Whitten, P. 1976. *Enciclopedia de Antropología*. Ed. Belattera.
- James, A., Jenks, C. and Prout, A., 1998. *Theorizing Childhood*. Londres: Polity Press.
- Jaulín, Robert. 1981. *Juegos y juguetes*. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.
- Lahitte, H.B., Hurrell J., Malpartida A. 1989. *Relaciones 2. Crítica y expansión de la*

ecología de las ideas. Buenos Aires: Ediciones Nuevo Siglo

Lahitte, H.; Cascardi, J.J. 1990. *Sobre los gestos*. Argentina: Ediciones Nuevo Siglo, Colección Ciencia.

Lahitte, H.B. 1997. *De la Antropología Cognitiva a la Ecología Biocultural*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones LOLA.

Lahitte, H. B. y Ortiz Oria, V. 2005. *El otro: Antropología del sujeto*. Buenos Aires: Nobuko.

Leite, María Isabel. 2002. "Brincadeiras de menina na escola e na rua: reflexões da pesquisa no campo". En *Cuadernos CEDES* 56, XXII: 63-80. Campinas

Mauss, Marcel, 2002. *Manual de Etnografía*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Miller, Stephen. 1973. "Ends, Means, and Galumphing: Some Leitmotifs of Play". *American Anthropologist, New Series*, Vol. 75, 1. Pp. 87-98.

Ochoa Rojas, S. C., Azursa Callirgos, D. y Cervantes Pérez, A. M. 2000. "Juegos y Juguetes Andinos". *Resiliencia en el ande*.

Piaget, J., 1966. *La formación del símbolo en el niño*. México: Serie Biblioteca de Psicología y Psicoanálisis, FCE, México.

Polgar Knopp, S., 1976. The Social Context of Games: Or When Is Play Not Play? *Sociology of Education*, Vol. 49. 4:265-271.

Ribeiro, Jucélia Santos Bispo, 2006. Brincadeiras de meninas e de meninos: socialização, sexualidade e gênero entre crianças e a construção social das diferenças. En *Cad. Pagu*, 26; 145-168.

Schwartzman, H. B., 1976. The Anthropological Study of Children's Play. En *Annual Review of Anthropology*, Vol. 5; 289-328.

Szulc, Andrea P., Antropología y niñez: de la omisión a las "culturas infantiles". En *Wilde y Schamber (compiladores), Culturas, comunidades y procesos urbanos contemporáneos*. Paradigma Indicial.

Toren, Christina, 1999. Making History: the significance of childhood cognition for a comparative anthropology of mind. En *Mind, Materiality and Culture*. Londres, Routledge.

Vygotsky, L. S., 1966. Play and its Role in the Mental Development of the Child. En *Soviet Psychology*, 12, 6.

Vygotsky, L., 1989. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Crítica. Barcelona.

Vygotsky, L., 1995. *Pensamiento y lenguaje*. Ediciones Paidós.

Winnicott, D., 1996. *Realidad y Juego*. Editorial Gedisa. Barcelona.