

Infancia y Juego, experiencias e imágenes en espacios urbanos montevideanos¹.

Prof. Adj. Karen Kühlsen Beca²
 Prof. Asist. Inés Scarlato García³
 Prof. Asist. Rodrigo Píriz Correa⁴

Resumen

En el presente trabajo se exponen elementos teóricos desde la perspectiva de Walter Benjamin que permite pensar modos y significaciones el juego y el juguete. Se enmarca en un proyecto de investigación que se propone estudiar la relación juego, infancia y cultura a partir de la descripción, registro y análisis de escenas de juego de niños en tres espacios urbanos de la ciudad de Montevideo, a saber, el recreo de una escuela, una plaza pública del barrio Prado y un parque en el barrio Villa García. Se propone realizar un trabajo etnográfico que supone analizar el juego como práctica cultural privilegiada en la infancia, por un lado, en su dimensión material, esto es, describir y registrar la composición espacial de las escenas de juego, su organización, el entorno, la implicación de objetos en el juego, etc., y por el otro, en su dimensión de sentidos, indagar en las formas de jugar y de afectarse y dejarse afectar por el juego, cuándo y cómo un objeto se torna juguete.

Presentación

¹ Este trabajo, se realiza en el marco de la presentación de algunos avances en torno a un proyecto de investigación que está siendo evaluado para financiación en la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC) de la Universidad de la República.

² Licenciada en Educación Física, realiza estudios de maestría en la "Maestría en Ciencias Humanas opción Antropología de la región de la Cuenca del Plata" en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Udelar. Co-Dirige junto a Inés Scarlato la Línea de investigación: *Educación, sociedad y tiempo libre*. Es profesora adjunta del Departamento de Educación Física, Tiempo Libre y Ocio del Instituto Superior de Educación Física (Udelar). karenkuhlsen@gmail.com

³ Licenciada en Educación Física, Magister en Educación por la Universidad Federal de Santa Catarina (UFSC - Brasil). Co-Dirige junto a Karen Kühlsen la Línea de investigación: *Educación, sociedad y tiempo libre*. Es profesora asistente del Departamento de Educación Física, Tiempo Libre y Ocio del Instituto Superior de Educación Física (Udelar). inescarlato@gmail.com

⁴ Licenciado en Educación Física, realiza estudios de maestría en la Universidad Federal de Santa Catarina en la especialidad de Educación. Participa de la Línea de investigación: *Educación, sociedad y tiempo libre*. Es profesor asistente del Departamento de Educación Física, Tiempo Libre y Ocio del Instituto Superior de Educación Física (Udelar). piriz.rod@gmail.com

El siguiente trabajo presenta una serie de problematizaciones acerca de las nociones de infancia juego y cultura, en el marco de la formulación de un proyecto de investigación que se propone describir, registrar y analizar escenas de juego de niños en tres espacios urbanos de la ciudad de Montevideo. El primero de estos será el parque Villa García, como espacio público donde participan instituciones que establecen redes sociales entre diversos actores. El segundo, una plaza en el Prado, que se instala como espacio verde en la arquitectura de la ciudad y funciona más como lugar de pasaje, de tránsito y quizás, en algunos casos, como espacio de recreo y dispersión, pero, en cualquier caso, no hay instalada allí una red de actores sociales en torno a su organización y gestión. El tercero, el patio escolar, el cual plantea características particulares respecto a los dos ámbitos antes descritos. Se trata, en este caso, de un espacio pedagógico por excelencia, su disposición y organización son puestas al servicio de los cometidos de la institución escolar.

De aquí, se propone indagar en las formas que el juego adquiere en la cotidianidad de niños, así como las condiciones de posibilidad de ese juego en torno a los espacios en los que se desarrolla y los objetos implicados en él. ¿Cómo los diferentes espacios urbanos pueden habilitar determinadas prácticas y de qué manera esta materialidad genera una relación con la cultura? ¿Qué elementos culturales se comprometen cuando un niño juega? Nos proponemos pensar el juego en la infancia como mecanismo que opera entre la conservación y actualización de la cultura. En este sentido, el análisis de los juguetes, será una de las claves de la escena de juego. Nos proponemos pensar la potencialidad de los juguetes, trascendiendo la concepción literal del juguete como el objeto intencionalmente fabricado con ese fin. Asimismo, ¿qué formas de personalización de la infancia podrían analizarse desde las escenas de juego y los juguetes implicados en ellas en los espacios urbanos seleccionados en la ciudad de Montevideo? Para el abordaje de estas preguntas se operará con algunos de los conceptos que atraviesan la obra del filósofo alemán Walter Benjamin, específicamente los de mimesis y experiencia.

La formación compartida por los integrantes del grupo de investigación, a saber, la Educación Física, aborda tradicionalmente el juego y la recreación como herramientas para el desempeño profesional en diversos ámbitos y con diferentes grupos poblacionales. En dicha formación se realiza una aproximación conceptual a los distintos aspectos de la vida social y cultural vinculados al tiempo libre, el ocio y las prácticas lúdicas pero, tradicionalmente, no se presentan como objetos sobre los cuales se hace preciso producir conocimiento. En el año 2004 se instala la línea de investigación *Tiempo libre y ocio* en el Departamento de

Investigación del ISEF, estableciendo, en términos explícitos, una preocupación académica en torno al problema del tiempo libre, el ocio y el juego. Ésta línea, junto a la de *Cuerpo y pedagogía*, crean el Grupo de Políticas Educativas y Políticas de Investigación (GPEPI) en el marco del Departamento de Investigación de ISEF. En los últimos años, a partir de la reformulación de la primera línea bajo el nombre *Educación, sociedad y tiempo libre*, se han desarrollado trabajos incipientes sobre temáticas vinculadas al ocio, el tiempo libre y la ciudad. La actividad como docentes del Instituto Superior de Educación Física (Udelar) es la otra actividad compartida que permite un desarrollo de la temática vinculado a la triple función universitaria.

En relación a la temática de espacios públicos y su relación con la temática del juego y los juguetes, encontramos como antecedente el *Proyecto Villa García- Punta de Rieles: movimientos barriales y manifestaciones de la cultura*⁵. Este *Espacio de Formación Integral*⁶ sobre Juego y Espacio Público en la zona de Villa García y Punta de Rieles del departamento de Montevideo, se instala a partir del trabajo sistemático desde el año 2010 en el marco del trabajo en conjunto entre el Programa Integral Metropolitano (PIM-UdelaR) y diferentes Servicios Universitarios. Educación Física inicia su vinculación con la zona en el 2010 a partir de la instalación del EFI “Hábitat y Territorio” conformado también por Arquitectura, Ciencias Sociales, Antropología y Ciencias. Desde entonces, la centralidad de este EFI ha estado en el trabajo sobre los espacios públicos y su significación a través de diferentes propuestas lúdicas y recreativas, como posibilidad de aportar a la mejora de las condiciones de habitabilidad. Desde el año 2012, el proyecto extiende su territorio geográfico de acción a los barrios La Rinconada, La Casona y Villa Centauro de Villa García y al Teatro de Punta de Rieles, realizando un proceso similar al del Monarca, en los que también se interviene sobre “Mejoras en las condiciones de habitabilidad” a partir de propuestas recreativas centradas en el Juego.

Como antecedentes de investigación sobre la temática se destacan aquellos que trabajan sobre las políticas públicas uruguayas vinculadas a la instalación y promoción de

⁵Para ampliar la información sobre el proyecto *“Villa García- Punta de Rieles: movimientos barriales y manifestaciones de la cultura”*, se recomiendan los trabajos: CALDEIRO, M.; PÉREZ, G. (2012). UNA PLAZA PARA EL ENCUENTRO: Sistematización de la experiencia desarrollada en los asentamientos El Monarca y La Rinconada en 2010 y 2011. En: Apuntes para la acción II. CSEAM. CALDEIRO, M.; otros (2015). Prácticas lúdicas y espacio público: Sistematización de la experiencia desarrollada en los barrios La Rinconada y el Monarca en los años 2012 y 2013. En: Apuntes para la acción IV. CSEAM.

⁶“Los EFI son dispositivos flexibles que se conforman a partir de múltiples experiencias educativas en diálogo con la sociedad, prácticas, cursos, talleres, pasantías, proyectos de extensión y/o investigación, asumiendo diferentes formas de reconocimiento curricular según las características de cada servicio universitario” (Tomassino, 2010: 20).

tiempo libre y su traducción en términos de una educación del cuerpo y la educación física como unos de sus espacios privilegiados. De aquí, algunos de estos trabajos, se vuelcan al análisis de los espacios públicos en la ciudad de Montevideo, tanto desde una mirada contemporánea como historiográfica. En este marco pueden señalarse los trabajos de posgrado de Rodríguez Giménez (2012), Seré (2014), Scarlato (2015).

Otro aspecto de especial relevancia en relación a los antecedentes es la participación en proyectos de intervención vinculados fuertemente a la temática del juego y la infancia. En ese sentido subrayamos la integración e implementación de la asociación civil⁷ “*A ley de juego*” que tenía como principal cometido en su constitución fundar el “Museo de juegos y juguetes en Uruguay”.

En cuanto a los antecedentes relacionados con la producción nacional sobre la temática del juego, encontramos varias publicaciones que lo abordan desde una perspectiva descriptiva, presentando clasificaciones y registros de juegos. En ese escenario, se visualiza un énfasis en estudios que lo vinculan con la educación, aquellos que podríamos asociarlos a una perspectiva pedagogizante⁸; otros se asocian a la descripción de juegos y referencias a sus posibles orígenes⁹, otros abordan posibles clasificaciones¹⁰. Dentro de los antecedentes a destacar, encontramos “El juego y la condición humana” de Daniel Vidart como trabajo que profundiza sobre nociones, conceptos y categorías vinculadas al juego desde una perspectiva antropológica así como la cuestión del espacio y el tiempo de juego.

Por último es indispensable mencionar la aproximación al proyecto brasileño “*Território do Brincar*”¹¹, que de alguna manera sirvió de catalizador para la decisión sobre la investigación en el tema de la infancia y el juego. En nuestro país el juego es un campo aún poco explorado desde un enfoque académico, lo cual implica una novedad también para los

⁷Entre los años 2002 y 2006 se llevaron adelante una serie de iniciativas que permitieron constituir la Asociación Civil y continuar desarrollando trabajos incipientes en diversas temáticas: explorar la historia de los juegos que se juegan en Uruguay, los posibles vínculos con las diversas raíces inmigrantes, realizar un rastreo de los juegos que hoy llamamos de mesa que tuvieron desarrollo en diversas comunidades indígenas de la región, abordar el gesto lúdico como forma que trasciende las significaciones al respecto de ese juego. En ese marco se desarrollaron dos exposiciones de juegos y juguetes en las celebraciones del “Día del Patrimonio” que organiza el Ministerio de Educación y Cultura. Estas actividades se desarrollaron en el Cabildo de Montevideo los años 2004 y 2005, entre las exposiciones destacamos algunos de los juguetes que elaborara Joaquín Torres García (réplicas cedidas gentilmente por el Museo Torres García) así como juguetes del siglo XIX y principios del XX de diversos coleccionistas uruguayos.

⁸RODRIGUEZ GIMENEZ (2010).

⁹Cf. CASTRO (2010), FERNÁNDEZ, A.G. 2004)

¹⁰PÉREZ OLIVERAS (1991)

¹¹Según pudimos acercarnos desde el proyecto se trabaja en diversas comunidades de todo el territorio brasileño en torno a la posibilidad de: “(...) *escuta, intercâmbio de saberes, registro e difusão da cultura infantil*”. Territorio do brincar <http://territoriodobrincar.com.br>

ámbitos de investigación de la Universidad de la República, y específicamente para el campo de la Educación Física.

Infancia

Siguiendo la pregunta que nos presenta Fernández (2006), ¿a partir de qué momento histórico la infancia se presenta como una realidad, que distancia un saber del niño respecto del adulto? La autora, refiriendo a los trabajos de Philippe Ariès (1986, 1987), Marc Bloch (1987), Élisabeth Badinter (1981) y de Michel Foucault (2000), entre otros, correrá de lugar a “lo niño” como cosa obvia, cosa dada respecto a lo que se nos presenta hoy en día. Por el contrario, estos autores han demostrado que:

“el lugar del niño en la familia ha variado en el tiempo, según las sociedades y, sobre todo, se ha modificado sustancialmente desde el siglo XIX. Es en ese tiempo que terminó de imponer una visión rousseauiana de la infancia y el niño se convirtió en un “objeto” de apego que se acrecentó con los “progresos” de la medicina y la escuela en las sociedades industriales” (FERNÁNDEZ, 2006: 2).

En los trabajos de Ariès, analizados por Fernández (2006), son los retratos del siglo XVII que dan cuenta de la salida del anonimato y personalización de la infancia en la modernidad. En la Edad Media no existía una representación de lo niño y tampoco el “sentimiento de la infancia”. Como lo expresa Ariès (1984), “la infancia se reducía al período de mayor fragilidad, cuando la cría del hombre no podía valerse por sí misma”. En este sentido, la cuestión demográfica, vinculada a los conceptos de cuidado e higiene de la medicina y pedagogía, serán una de las claves para que la infancia tome lugar en las escenas familiares.

El rastreo que Ariès realiza se sustenta en el análisis de diversas producciones artísticas: pinturas, esculturas, diarios personales como grabados a los que fue posible acceder y referencian ese “sentimiento hacia la infancia”. De aquí, analiza las representaciones respecto a la infancia, observando la forma en que comienza a aparecer un “niño” en la escena de la pintura. En principio, será representado como un adulto, con sus mismas características físicas, pero en talla menor. En las pinturas del siglo XIII, encuentra las primeras apariciones de niños como ángeles jóvenes donde, según al autor, comienza a despuntar el sentimiento moderno respecto del “niño”.

En estos rastreos de personalización de la infancia desde la Edad Media hasta la Modernidad, el autor toma, como los indicadores sociales de la representación de la infancia,

tres elementos a ser analizados, estos son: el arte, las vestimentas y los juegos/juguetes. Siguiendo estas indicaciones que ofrece Ariès, cabría preguntarse, ¿qué formas de personalización de la infancia podrían analizarse desde las escenas de juego y los juguetes implicados en ellas en los espacios urbanos seleccionados en la ciudad de Montevideo?

Ese sentimiento moderno respecto de “la niñez” se imbrica perfectamente al proceso mediante el cual el desarrollo científico acompaña la mirada “sobre el niño”, la ciencia va ocupando un lugar fundamental que es el de desencantar¹² la infancia, en análisis y producciones. Desde la psicología, la medicina, todas las formas de la “escuela”, la planificación de los espacios en la ciudad, la producción de bienes y servicios específicos así como la producción académica van tallando discursos en torno a la infancia, sus características, sus capacidades, etc. Este proceso va permeando en la cotidianeidad de las familias y es allí donde se procesan la organización de un tiempo y un espacio para el juego y los juguetes dentro del hogar.

Nessesespaços aparecem os objetos que os adultos definem como brinquedos que, desencantados e especialmente fabricados para as crianças, funcionam como meio: meio para observação da criança, para o desenvolvimento infantil, para o ensino e para a aprendizagem, para ocupação do tempo livre ou para recreação, para consumo ou como troca, que se instituem juntamente com o tédio que emerge com a cidade (BASSANI; RICHTER; VAZ, 2016, inédito).

Asimismo, junto a la instalación de la infancia como realidad y preocupación, puede analizarse el despliegue de toda una industria centrada en ella. Al decir de Benjamin (1989: 86), “solo en el siglo XIX la fabricación de juguetes llega a convertirse en una industria

¹² *Escondrijos: Yo ya conocía en la vivienda todos los escondrijos y así, volvía a ellos al igual que a una casa en la que sabes que todo va a estar como lo dejaste. Mi corazón latía acelerado, conteniendo el aliento. En verdad que aquí estaba encerrado al interior del mundo material. Este mundo era claro para mí, y se me acercaba sin hablar. Así comprende aquel al que van a ahorcar qué cosa son la cuerda y la madera. El niño que está detrás de la cortina se convierte así en algo tremolante y blanco, a saber, se convierte en un fantasma. La mesa del comedor bajo la cual se encuentra acurrucado lo convierte en el ídolo de madera del templo, donde las patas talladas son las cuatro columnas. Y, detrás de la puerta, él mismo también es una puerta; la puerta es una máscara pesada que él mismo se ha puesta, y el niño es el sacerdote brujo que hechiza a cuantos entran descuidados. A ningún precio lo pueden encontrar. Si hace muecas, le dicen que, si suena el reloj, se va a quedar con ellas. Yo mismo averigüé en mi escondrijo que hay de verdad en esto. Si alguien me descubría, podía dejarme convertido en ídolo, rígido debajo de la mesa, o entretejerme para siempre en las cortinas igual que un fantasma, o por fin desterrarme de por vida a la pesada puerta. Y por eso, si finalmente me atrapaba quien me iba buscando, yo hacía salir, dando un gran grito, al demonio que así me transformaba; ni siquiera esperaba a aquel instante, sino que me anticipaba con un grito de autoliberación. Por eso no me cansaba de combatir con el espíritu. La vivienda era de este modo un arsenal de máscaras. Pero una vez al año había regalos puestos en lugares misteriosos, en sus vacías órbitas oculares, en su rígida boca y la experiencia mágica se volvía una ciencia. Como un ingeniero, yo iba desencantando la sombría y tétrica vivienda, cuando iba en busca de los huevos de Pascua” (BENJAMÍN, W.; 2011: 29 y 30).*

especializada”. Benjamin se detiene a analizar, como elemento en la modernización de las sociedades, cómo los procesos de mercantilización y el fetiche de la mercancía toma también a los juguetes y sus procesos de fabricación. Según Benjamin, previo a la modernidad, la fabricación de los juguetes ocurría dentro de la casa, uniendo padres e hijos, empleando los productos fabriles residuales, viruta, restos de madera, hierro, etc., uniendo al juego con el propio proceso de fabricación del juguete. En las sociedades modernas la fabricación del juguete pasa a estar al mando del adulto, quien pretende mantener bajo su control los objetos y las formas de jugar que deben ser empleados por el niño.

El juego y el juguete

Desde que Johan Huizinga¹³ con su trabajo “Homo Ludens” coloca la cuestión del juego en un lugar relevante para el análisis de la cultura, muchos son los investigadores y las disciplinas que miran hacia el juego como fenómeno de estudio y producción de conocimiento. Es importante destacar que dentro de la presentación de perspectivas que nos ayudarán a delimitar el trabajo la pretensión de analizar el juego como práctica social y cultural y allí nos encontramos con diversidad de referentes. En los abordajes posibles de aproximarnos a miradas sobre el juego traemos dos de miradas que creemos se complementan en tanto descripción espacial, temporal y desde la presentación de las implicancias para el juego.

Así, “El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y

¹³Johan Huizinga Nació en Gröningen-Holanda a finales del siglo XIX. Fue un lingüista e historiador que investigó y reconstruyó las formas de vida y las pautas culturales del pasado. Cursó estudios en su ciudad natal y en Leipzig e inició su actividad docente en el instituto de Haarlem en 1897 y hasta 1905. Representa una corriente historiográfica interesada en la historia de la civilización. En 1905, un trabajo sobre los orígenes de Haarlem (*De opkomst van Haarlem*) le valió el ingreso en la de Groninga como profesor de historia. En 1915 se hallaba en la de Leyden. Constituyó una revelación su obra *Otoño de la Edad Media*, aparecida en 1919 y dedicada a la cultura francoborgoña de los siglos XIV y XV. Su método de análisis de los fenómenos históricos dio una nueva visión de los mismos. Fue miembro de la Academia de Ciencias de Holanda y Presidente de la sección de Humanidades de la Real Academia de Holanda. En 1942, cuando los nazis erraron la Universidad de Leiden, fue detenido y confinado en St. Michielsgestel y destierro en Overrijssel hasta su muerte en 1945.

*va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente*¹⁴(HUIZINGA, 2007: 45-46).

En este mismo sentido, dentro de la cuestión del juego del niño, es necesario orientarnos en algunos aspectos por la categoría de “*Mimicry*” en la que Roger Caillois, de acuerdo a sus estudios vinculados a la antropología pretende establecer los vínculos entre el juego, las artes, los rituales y la cultura. Así construye desde su trabajo formas como “tipos ideales”, en el sentido weberiano de la expresión, en torno a la clasificación de los juegos. Esto le permitirá la posibilidad de pensar metodológicamente este problema, entendiendo que la misma refiere a una “(...) *serie variada de manifestaciones que tienen como característica común apoyarse en el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra*” (1994: 52).

La posibilidad de la imitación, el “parecerse a”, el imitar, es decir, el mimetizarse o mimar, son posibilidades que dan al juego un carácter particular en términos de actividad. Veamos cómo lo sugiere Walter Benjamin: “*El niño quiere arrastrar algo y se convierte en caballo, quiere jugar con arena y se hace panadero, quiere esconderse y es ladrón o gendarme*”(2011: 57).

Un niño juega. Antes, un juguete había permanecido condenado al silencio de las cosas. Guardado en una caja, apartado en un rincón, incluso “olvidado” en cualquier parte de una casa, el juguete permanece mudo. El juguete es animado por un niño; animado porque del universo mudo de las cosas se lo pesca con un significante¹⁵. En este sentido, podría establecerse una relación entre el jugar que caracteriza Benjamin y los tres registros de la realidad humana (lo simbólico, lo imaginario y lo real) de Jacques Lacan. Por el contrario que pensar el juego como una necesidad natural del hombre, el acto de jugar implica establecer una suspensión del ciclo necesidad (natural/orgánica) - satisfacción. Jugar implica una postergación de esta última:

Llamamos comportamiento simbólico en el animal al hecho de que un segmento desplazado adquiera un valor socializado y sirva al grupo animal de punto de referencia para cierto comportamiento colectivo. Así, planteamos que un comportamiento puede volverse imaginario cuando su orientación hacia imágenes, y su propio valor de imagen para otro sujeto, lo vuelvan capaz de desplazarse fuera del ciclo que asegura la satisfacción de una necesidad natural” (LACAN, 2011: 24)

¹⁴Las negrillas son marcas del autor que están entre comillas en el texto original.

¹⁵ Ver las referencias vinculadas.

Un niño juega y un juguete deja de ser una cosa inerte porque es movilizado simbólicamente. Un juguete, que bien puede ser una caja de cartón vacía, un palo de escoba, un resto de madera, un viejo reloj abandonado, piezas de una cocina desarmada, un trozo de rama de un árbol, un puñado de piedras, de arena, tapas de botellas, corchos, el propio cuerpo, las palabras... Un niño juega e inventa imágenes, o se vale de ellas. Inventa imágenes, imagina, hace magia. En ese acto afecta las cosas y se deja afectar, se acerca al objeto, se mimetiza.

“Un niño que juega a ser aviador convirtiendo a dos tabloncillos cruzados en avión o imaginando un avión en el espacio abstracto de un lugar cualquiera (...) asumirá la conducta de un piloto de aviones y no la de un automovilista o un carrero. La correspondencia del objeto y del sujeto se mantiene a lo largo de la operación **volar** y si de pronto, por propia decisión o por cambio impuesto por los compañeros deja, en pleno **vuelo**, o de ser **aviador** para convertirse en astronauta, o en motociclista, o en conductor de cualquier otro móvil, inaugurará en el acto, asumiéndolas, pautas conductuales propias de los papeles sustitutos del inicial” (VIDART, 1999: 14-15).

Mediante ese acto mágico que es el juego, ese tiempo y espacio suspendido de la realidad, el niño actualiza y mantiene ciertos aspectos de la cultura. En este sentido, nos proponemos en esta investigación retratar esas escenas de juego, ver¹⁶ el universo material y simbólico que compone la escena de un niño jugando. A partir de allí pretendemos mostrar qué elementos culturales se comprometen cuando un niño juega, qué elementos movilizan esa escena. Se trata de imágenes, de la infancia y del juego. ¿Cómo organizan sus juegos los niños? ¿Cuáles son las condiciones de posibilidad que permiten afectar y dejarse afectar por el juego? ¿Con qué objetos juegan los niños? ¿Cómo dan inicio a un juego? ¿Se establecen reglas? ¿De qué manera? ¿Cómo definen posiciones, roles y acciones específicas? ¿Cómo se establece el tiempo de juego, tanto la temporalidad interior al propio juego como la duración del mismo?

Referencias bibliográficas

¹⁶Según Barthes (1989: 167) la mirada fotográfica distingue, descompone el mirar y el ver, “*separa la atención de la percepción, y que solo muestra la primera, a pesar de ser imposible sin la segunda;*” este proceso según el autor da lugar a “el aire” como el parecer algo, en este sentido el autor define la “Mirada” como dice que objetivar a partir de la imagen.

ADORNO, Theodor W. (1993): **Consignas** Amorrortu Editores. Buenos Aires.

ARIÉS, Philippe. (2014) **História Social da Criança e da Família**, Segunda edición LTC libros técnicos e científicos Editora Ltda. Grupo Editorial Nacional. Río de Janeiro – Brasil.

AUGÉ, Marc. (1998) **Los “no lugares”**. **Espacios del anonimato**, Gedisa, Barcelona.

BARTHES, Roland (1989) **La Cámara Lúcida. Nota sobre la fotografía**. Editorial Paidós Comunicación. Buenos Aires, Argentina.

BASSANI, Jaisson José: **Corpo, educação, experiência: modernidade e técnica em Walter Benjamin** en Educação (Porto Alegre, impresso), v. 36, n. 1, p. 77-87, jan./abr 2013. <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/viewFile/11736/8743>

BASSANI, Jaisson José et alter (2016) **WALTER BENJAMIN: brinquedos e infância**, inédito, UFSC.

BENJAMÍN, Walter. (2011): **Infancia en Berlín hacia el mil novecientos**. Abada Editores, Madrid - España.

_____ (2011) **Papeles escogidos**. Ediciones Imago Mundi. Buenos Aires-Argentina.

_____ (2013): **Ensayos Escogidos**. Ediciones El cuenco de plata, Buenos Aires.

CAILLOIS, Roger (1994) Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica, México.

CALDEIRO, M.; PÉREZ, G. (2012). **UNA PLAZA PARA EL ENCUENTRO: Sistematización de la experiencia desarrollada en los asentamientos El Monarca y La Rinconada en 2010 y 2011**. En: Apuntes para la acción II. CSEAM.

CALDEIRO, M.; otros (2015). **Prácticas lúdicas y espacio público: Sistematización de la experiencia desarrollada en los barrios la Rinconada y el Monarca en los años 2012 y 2013**. En: Apuntes para la acción IV. CSEAM

CASTRO, Matías; Roxana FERNÁNDEZ (2010) **Cazacurioso – El libro de los juegos tradicionales en Uruguay-**. Estuario Editora. Montevideo-Uruguay

FERNÁNDEZ, Ana (2006) **“Lo Niño” y el psicoanálisis: Posibilidad o Imposibilidad**. En: ARTIGOS Grupo de Estudos e Pesquisa Diferenças e Subjetividades em Educação Grupo de Leituras de Freud. ETD – Educação Temática Digita, Campinas, v.8, n.esp., p.20-48, dez. 2006 – ISSN: 1676-2592.

FERNÁNDEZ VAZ, Alexandre. (2005) **Subjetividade, memória, experiência: sobre a infância em alguns escritos de Walter Benjamin e Theodor w. Adorno**. En Educação em Revista, n.6, p.51-66, 2005. Extraído el 01/10/15 en la versión html del archivo: <http://28reuniao.anped.org.br/textos/gt17/gt171022int.rtf>

FREUD, Sigmund (2004) **Más allá del principio del placer**. En: Obras Completas: más allá del principio del placer: 1920: psicología de las masas y análisis del yo y otras obras: 1920-1922. 2º Edición. Amorrortu Editores. Buenos Aires, Argentina.

GARCÍA CANCLINI, Néstor (1995) **Ideología, cultura y poder** Sec. de extensión universitaria U.B.A. Argentina.

HUIZINGA, Johan (2007) **Homo ludens** Alianza Editorial Madrid.

LACAN, Jacques (2011) **De los Nombres del Padre**. Editorial Paidós. Buenos Aires - Argentina.

MEAD; Margaret (1945) **Adolescencia y cultura en Samoa**. Editorial Abril, Buenos Aires.

Museo Nacional de Artes Visuales <http://mnav.gub.uy>

Museo Torres García <http://www.torresgarcia.org.uy>

OLIVOS SANTOYO, N. (2014) **Repensar la etnografía a la luz de los presupuestos posibles de una socioantropología**. En Anuario de Antropología Social y Cultural Vol12, editado por Romero Sonia. Editorial Nordan-Comunidad. Montevideo- Uruguay.

PEREZ OLIVERA Enrique, (1991) **Manual de Juego** Editorial Edilimit. Montevideo- Uruguay.

RODRÍGUEZ GIMÉNEZ, Raumar (2010) **Cuerpo y juego: ese acontecimiento que la pedagogía no deja de funcionalizar**. Ponencia en el panel “Cuerpo y Juego” de la Jornada Científica Regional “Tiempo de cambio. Psicoanálisis y Educación en la interdisciplinar”,

organizada por la Asociación Uruguaya de Psicoterapia Psicoanalítica (AUDEPP), en Montevideo, 23 y 24 de julio de 2010.

SCARLATO, Inés (2015), **CORPO E TEMPO LIVRE. As plazas vecinales de cultura física emMontevidéo (1911-1915)**. Disertación de Maestría. Programa de Pos-Graduación en Educación de la Universidad Federal de Santa Catarina. Brasil.

SZULC, Andrea y otros (2009). **La investigación etnográfica sobre y con niños y niñas. Una mirada desde la antropología**. Trabajo presentado en el XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.Extraído (10/12/2015) de<https://www.aacademica.org/000-062/1789.pdf>

VIDART, Daniel (1999) **El juego y la condición humana**. Ediciones de la Banda Oriental, Montevideo – Uruguay.

WENETZ, Ileana (2011) **Das escolhas que fiz: implicações etnográficas na pesquisa comcrianças** Pro-Posições, Campinas, v. 22, n. 2 (65), p. 133-149, maio/ago. 2011.