

La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía?

Luz Mireya Sarmiento Cruz*

Resumen

Jugar, una realidad/ fantasía que se entrecruza con las generaciones que se van sucediendo, que vivieron unas características particulares en torno al juego y que en su transmisión permiten entender la cultura y la historia de nuestros pueblos es lo que perdura en los juegos tradicionales de hoy, combinación de elementos culturales que en cada época han dejado marca en los habitantes que lo vivieron. Juegos que al entrar en la escuela vinculan la realidad que se vive al interior de cada cultura, recreándola a su vez en la fantasía de los niños que hoy tienen otra mirada sobre el tiempo que ya pasó. Con la posibilidad que se da en la escuela de construir significados junto con los otros en el momento en que están jugando, se pueden volver a jugar los juegos tradicionales.

Palabras clave: juegos tradicionales, realidad, fantasía, enseñanza, cultura.

Abstract

The teaching of traditional games: a possibility between reality and fantasy. To play, a reality/ fantasy that intercrosses with the generations that happen, that lived particular characteristics around the game and that in its transmission allows to understand the culture and history of our people, of our towns; it is what lasts in the traditional games of today, combination of cultural elements that at every time have left a mark in the inhabitants who lived it. Games that when entering

the school link the reality that is lived to the interior of each culture, recreating it in the fantasy of the children that today have another look over the time that already happened. With the possibility that occurs in the school to construct meanings along with the others, at the moment they are playing, traditional games may be played again.

Keywords: traditional games, reality, fantasy, teaching, culture

Quando la realidad absorbe el aliento, la imaginación se convierte en respiro

En muchos momentos me he encontrado entre el sin aliento y el respiro. El sin aliento como ese espacio de imposibilidad al no encontrar la manera de dar sentido y forma a la cotidianidad, a las normalidades y uniformidades institucionales, a la confrontación entre los poderes de los “más” contra las necesidades de los “menos”, a esa extraña idea de normalidad, diferencia e igualdad entre el “nosotros” y el “ellos”. Pero por fortuna, también el respiro me ha atrapado en algunos patios de recreo y pasillos escolares, en el café compartido sin mayores excusas, en los viajes terrestres, aéreos y del ensueño, en la lejanía y añoranza de la tierra natal; y también he encontrado el respiro en diálogos con voces amigas bajo un techo color cielo y a la sombra de un ombú.

Muchos niños y hombres habitan las ciudades invisibles, ciudades que transforman en su in-

* Licenciada en Educación Física. Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. Maestranda en Educación Corporal. Universidad Nacional de La Plata. Bogotá. luzmirsa@gmail.com.

vención, buscando un espacio en el cual hallar su respiro fuera de las formas de la realidad, de los conceptos estructurados y de las imágenes preestablecidas. Así, una ciudad podrá ser un gran campo atravesado por una quebrada, o un pequeño espacio hallado entre la rigidez de las aulas y sus contenidos, o la calle que es frontera entre un barrio y el otro, son espacios creados como una posibilidad otra de relacionarse, de permitirse ser otro o un sí mismo. A diario hombres y mujeres, niños y niñas de todas las culturas, en sus formas cotidianas de relacionarse con su realidad entretienen sentidos a sus acciones, bien sean habitantes de ciudad, de campo o habitantes transitorios entre lo urbano y lo rural. De uno o de otro modo la tradición se va heredando en continuas formas de permanencia en cada lugar. Un lugar común, en donde: “La delimitación del terruño corresponde para cada uno a un conjunto de posibilidades, de prescripciones y de prohibiciones cuyo contenido es a la vez espacial y social”.

Nacer es nacer en un lugar, tener un sitio de residencia, lo que equivale a decir que en un mismo lugar pueden coexistir elementos distintos y singulares, ciertamente, pero de los cuales nada impide pensar ni las relaciones ni la identidad compartida que les confiere la ocupación del lugar común. Así, las reglas de la residencia que asignaron su lugar al niño, lo sitúan en una configuración de conjunto de la cual él comparte con otros la inscripción en el suelo” (Augé, 2002:62). De ahí que las representaciones que surgen en cada grupo social son determinadas por el lugar, la tradición heredada, y así mismo por el espacio que le da sentido a estas representaciones. Los juegos tradicionales hacen parte de la cultura popular, se expresan en la mayoría de las ocasiones de forma oral por abuelos, padres, agentes de la comunidad que entre sus relatos evidencian la existencia de estos juegos en épocas anteriores. Para Sánchez (2001) los juegos tradicionales son

(...) en esencia una actividad lúdica, surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, las cuales hacen parte de una realidad específica y con-

creta, correspondiente a un momento histórico determinado”, de acuerdo con esto, el juego como singular manifestación cultural permite descubrir “partículas de realidad”, que en manos de los niños posibilitan a su vez grandes “momentos de imaginación.

Entre realidad y fantasía

En nuestras habituales situaciones de vida nos encontramos con dualidades frente a la realidad y la fantasía, la realidad como mecanismo del que hacen parte los adultos y es ordenador en el mundo de los niños, o la fantasía como ese espacio peligroso de lo irreal para el adulto, pero de construcciones y cavilaciones para el niño, que pareciera se encuentra en el riesgo de querer separar la realidad del adulto de la fantasía del niño, pero que en definitiva se entrelazan en diferentes puntos. Ahora, cuando nos encontramos el adulto que somos con el chico que fuimos, la famosa polémica realidad/fantasía parece quedar atrás. La escritora Argentina Graciela Montes afirma:

Durante años, pacientes y razonables adultos se ocuparon de levantar cercos para detener la fuerza arrolladora de la fantasía y la realidad. Tenían un éxito relativo porque, de todos modos, los monstruos y las verdades se colaban, entraban y salían. Ahora hay señales claras de que el corral se tambalea, de que los grandes y los chicos se mezclan indefectiblemente. Ya nadie cree que los chicos vivan en un mundo de ensoñaciones, es más: todos comprenden que son testigos y actores sensibles de la realidad. Tampoco quedan muchos ya que no admitan que los adultos –incluidos los sensatos y prudentes pedagogos—son sensibles, extraordinariamente sensibles a la fantasía. (Montes, 1995).

En el juego se es habitante de la fantasía en la ciudad de la realidad, representa y se representa una matización de las vivencias cotidianas.

Parra (1997) expresa que el juego es un bello disfraz, el juego *en sí mismo es como si fuera una obra de teatro donde se muestra algo que no es, pero que en sí mismo es como si fuera*. El juego una irrealidad con su propia lógica, que

no pretende universalidad, generalización o validación. Se inscribe en cada lugar y cultura de una forma determinada, acorde con sus vivencias cotidianas. Siguiendo a Parra el juego se escapa de la realidad para crear un mundo de ficción, y desde allí transforma la realidad que simbólicamente trata de representar. Así, todo juego es una “fantasía”, es otro lugar, pero sin que el que narra o actúa haya de trasladarse “allí”. Se narra o se representa aquí o desde aquí, se narra o se representa ahora lo que sucedió o sucede en otro momento. Por tanto es preciso acotar un espacio-tiempo que no es el aquí y ahora. Por eso el juego (o la narración) siempre exigen previamente una demarcación.

Es que tanto el juego como el ritual y la fantasía sólo son posibles si establecemos una demarcación, de tal manera que lo que sucede dentro de la demarcación tiene estatus diferente de lo que sucederá afuera (Bateson, 1998). De ahí que el “vamos a jugar a...” del que juega equivalga a “vamos a crear un lugar y un tiempo que no son el aquí y el ahora” y, sin embargo, es una distinción que está siendo constantemente cambiada, en el sentido de que el jugador está a la vez en el espacio-tiempo del guión de su juego y en el espacio-tiempo actual. O, mejor, está dentro y fuera de la demarcación simultáneamente. Quizás al enunciar la distinción, se pueda más bien hablar de pasar de la demarcación de juego a la realidad. Es lo que sucede cada vez que uno de los jugadores recuerda a los otros una regla del juego o da normas para que siga su trama, es decir participar plenamente como protagonistas y al mismo tiempo seguir la acción “desde afuera”. El juego es así mismo una demarcación consensuada por los niños, previamente o durante el desarrollo de su juego, imbricando acciones de la realidad con fantasías que surgen en ese momento.

Entre tradición y creación

Una realidad/fantasía que se entrecruza con las generaciones que se van sucediendo, que vivieron unas características particulares en torno al juego y que en su transmisión permiten entender la cultura y la historia de nuestros pueblos, es lo que perdura en los juegos tradiciona-

les de hoy, combinación de elementos culturales que en cada época han dejado marca en los habitantes que lo vivieron. Los juegos tradicionales en Colombia presentan las diversas condiciones sociales, históricas y culturales de cada una de las regiones; representan la cotidianidad del adulto, en cuanto a sus prácticas y labores cotidianas, de las que el niño del todo no se separa. La manera como se representan según cada región abre espacio para las fantasías, como pequeñas válvulas de escape para modificar el tiempo y el espacio de lo que serían las actividades de los adultos.

Colombia es un país que dentro de su rica cantera popular acuna inagotables mitos, leyendas, cuentos, anécdotas, juegos, trabalenguas, retahílas, en fin, todas aquellas manifestaciones de la tradición oral que han sido recreadas en los espacios propios del ámbito familiar cotidiano. Beatriz Robledo nos recuerda que esta tradición oral, como la de los demás países de América Latina, es el resultado de la simbiosis de tres vertientes culturales: la indígena, la africana y la española. Conviven así, en nuestra memoria colectiva, los mitos indígenas, desafortunadamente empobrecidos por el adoctrinamiento de los españoles. La rica diversidad de arrullos, nanas, canciones y relatos propios de la cultura africana, recreada por los negros esclavos, y finalmente los romances, los cuentos antiguos y los juegos propios de la tradición hispánica, quizás el legado mayor recibido por generaciones enteras de colombianos. La misma autora afirma que la tradición española es tal vez nuestra herencia más legitimada, pero también la más reelaborada a través de las instituciones educativas gubernamentales y religiosas encargadas de fusionar esa mezcla cultural y devolverla intencionalmente depurada a las jóvenes generaciones. Las historias se fueron mezclando con los mitos y cuentos propios de los aborígenes y con las imágenes y personajes de la religión católica, hasta generar un mestizaje cultural; en esa mágica fusión, propia de las leyes de la tradición oral, van surgiendo seres fantásticos, con poderes provenientes ya de Dios, ya del diablo, ya de las fuerzas de la naturaleza, ya de otros dioses, seres que forman parte esencial de nuestra cultura (Robledo, 1988).

Así es como en medio de esta amalgama de colores, memorias, rituales y costumbres, los juegos también encuentran su lugar, hablan también de la diversidad de su cultura y su tradición, conjugan realidades y fantasías con juegos de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas que se han transformado a lo largo del tiempo, pero que en esencia manifiestan el sentir y el arraigo por lo tradicional. Como cuenta el profesor Octavio Marulanda

(...) las rondas infantiles no son solamente una forma de jugar, sino una síntesis de herencias culturales muy diversas que han quedado muy bien plasmadas en la memoria de los pueblos que asimilaron en América las costumbres hispánicas y que los niños han logrado conservar como un patrimonio peculiar, cuya frontera la marcan ellos mismos. El origen de las rondas y los juegos infantiles que se practican en Colombia hay que buscarlos en los terrenos del mestizaje. (Marulanda, 1988:27).

El reconocimiento de lo tradicional cada vez más se ha convertido en objeto de investigación por parte de las ciencias sociales, la Antropología y la Historia, pero en los habitantes de lo cotidiano (principalmente en las grandes ciudades) la tradición se ha ido desdibujando en medio de las tendencias de la globalización y los medios masivos de comunicación, desplazando el repertorio de juego tradicional de los diferentes espacios culturales y desvaneciendo así la transmisión cultural de generación en generación. Sin embargo, considero también que más allá de lo "tradicional" el interés está en "compartir la mirada" desde una reflexión de los juegos tradicionales en Colombia como una experiencia llena de sentido entre el reconocimiento de las diferentes estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad, y no con la nostalgia de lo que "era", ni tampoco la indiferencia por lo que "hay", sino más bien con el entusiasmo de permitir una resignificación de estas prácticas, develando los valores que en ellas subyacen, puesto que es lo que día a día motiva el "quehacer" docente y porque es creación de mi realidad con diversos matices de fantasía, y porque pienso que es posible permitir desde la escuela la recuperación de los juegos tradicionales, un

retomar los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural. Es en la escuela donde los niños se encuentran con sus pares, con una continua motivación de compartir y relacionarse por medio del juego, ubicando en ese espacio "lugares del juego, del descanso o del esparcimiento, que configuran una realidad sujeta a la dinámica relacional, social e históricamente condicionada, vinculada a un soporte material determinado, en la escala del acontecer diario" (Pavía, 2006:58). En ese lugar sitúan sus juegos preferidos, creando escenarios y situaciones imaginadas, rompiendo la relación directa con la realidad y transformando, a partir de su intención inmediata, la realidad en fantasía.

Los cantos de las rondas convocan a ser personajes que desde la tradición invitan a realizar rituales, labores del campo o domésticas; así mismo, son los juegos que desde el Norte hasta el Sur, desde Oriente hasta Occidente, y atravesados por tres cordilleras, los que nos permiten encontrarnos más allá del patio escolar o de clase y reconocer las otras muchas formas en que niños de distintas regiones son artistas de su realidad y creadores de fantasías. Como maestros, padres o adultos que experimentaron los juegos tradicionales, es posible procurar continuar con este camino de tradición, a partir de la transmisión de ese saber cultural; en donde la cosecha de yuca, el cuidado de la granja, la celebración del carnaval o la fiesta popular, entre muchos otros, traspasan las fronteras regionales para ocupar aunque sea por momentos los espacios de clase y transformarlos en espacios de encuentro cultural. Es así como el juego se enriquece con la imaginación y se instaura en el rito; la traslocación de escenarios y situaciones abre las puertas hacia dentro y hacia afuera. Las representaciones lúdicas de la tradición enriquecen las posibilidades del juego hecho fantasía y realidad. Las danzas circulares, los coros repetidos, los enigmáticos acertijos, hablan de una historia que sucedió hace mucho tiempo y en un lugar que no se sabe y que ocurre ahora en un espacio conocido. Son niños con ruana o con camisa, del altiplano, de la costa, de los llanos, de la sierra o de la selva quienes juegan aquí y allá, rizando, rondando o cantando, quienes en la cercanía al campo, la visión de su realidad y la eman-

cipación son transmisores de lo que la herencia cultural ha cultivado en cada generación.

Son diversos los estudios que se han hecho en torno a las tradiciones y el folclor que permanecen en las comunidades colombianas, muchos de los cuales han intentado también realizar a lo largo del territorio una recopilación de material lúdico tradicional que en ocasiones se desconoce; un acercamiento a la experiencia de los juegos tradicionales de la región andina de Colombia, motivada porque es la región donde nací y en la que tienen presencia algunos de los juegos con los cuales crecí, muchos otros descubrí en mi camino docente y otros tantos aún están ampliando mi mirada para incorporar saberes que desde las diferentes expresiones de sus gentes tienen un gran valor cultural.

Desde Nariño hasta el norte de Antioquia y desde el Valle del Cauca hasta Boyacá y los Santanderes, la región andina se extiende en el centro del territorio colombiano entre verdes paisajes, quebradas, montañas, bosques y páramos, hermosa heterogeneidad en sus condiciones ambientales que refleja también las diversas tradiciones culturales entre sus pobladores, colorido y mixtura de gentes que labran y cuidan la tierra. Los niños que habitan este territorio son el reflejo de los distintos ambientes de vida y el aprendizaje que diariamente experimentan entre cantos, juegos y rondas —que por años han cumplido un papel importante en el desarrollo social, familiar y escolar—, hace que las tradiciones con las cuales han podido aprender de modo más fácil y rápido cosas como compartir, hacer amigos y entretenerse por su propia cuenta, permanezcan aún en la transformación que el devenir de nuevos tiempos y sus tecnologías han traído a su paso.

Hablar de los juegos de “antes” ahora, me hace pensar en lo rápido que ha pasado el tiempo, en la nostalgia que trae el recordarlos pero que a su vez manifiesta la esperanza de mantenerlos vivos en la memoria colectiva, de la experiencia de una infancia mágica, tranquila, enriquecedora, que hoy vale la pena renombrar y explorar entre sus huellas para sonreír y de nuevo hacer camino. Mezcla de danza, canto y juego, versos

y retahílas que recrean la vida de los mayores, las labores del campo, las relaciones con hermanos, primos, vecinos, compañeros de la escuela, la necesidad de la compañía de otros niños, así son estos juegos. Son juegos que necesitan de “otro” para llamarse así: “el gato y el ratón”, “la gallina ciega”, “la correíta”, “las escondidas”, “red de pescados”, “soldadito libertador”, etc., y no porque sea preciso justificar su nombre, sino más bien porque son la excusa o la razón para juntarse en los recreos o en las tardes después de clase o en las reuniones familiares para crear el espacio propio de los “chicos”, en donde por motivaciones espontáneas, intuitivas, simples, surgidas al vaivén de los sentimientos, o las emociones, el encuentro en sí mismo se convierte en juego. Así, la fantasía y la imaginación se alimentan de las experiencias cotidianas que sirven como un espejo o un campo de inspiración. Asumiendo un rol de adultos que pueden llegar a ser más estrictos o más amables que los “de verdad”, organizando un batallón de hombres al servicio de alguna patria, las niñas apropiándose de las labores del hogar; entre la discusión de los juegos de “niños” y los de “niñas” establecidos socialmente y en los cuales incluso cabía alguna excepción, al fin y al cabo era un juego. Juegos inspirados en acontecimientos rutinarios, llenos de simbolismos y enseñanzas, en donde los personajes, lugares y sucesos se describen simbólicamente y no son ajenos a las formas de vida llevadas dentro de cada comunidad.

Dentro de lo favoritos de las niñas están los juegos de ritmo y palmo-teo, en los que se sincronizan graciosos recitados de historias en verso, con palmoteos y movimientos rápidos, precisos y armónicos. Por ejemplo:

El cacique Juancho Pepe, pe,
fue a matar a su mujer, jer, jer,
porque no le dio dinero, ro,
para irse, para irse en el tren, tren tren.

En el tren iba una vieja, ja,
que llevaba un loro verde, de,
el lorito iba diciendo, do:
Viva España, Maracaibo
y yo también, bien, bien.
Al subir a una montaña, ña,
me encontré con un enano, no,

porque no le di la mano, no,
me pegó con su banano, no.

Al bajar una montaña, ña,
me encontré con una vieja, ja,
porque no le di la oreja, ja,
me pegó con su molleja, ja.
(Posada, 2000:52)

Lo aprendí de memoria y lo repetí por mucho tiempo, sin tener idea de dónde quedaba Maracaibo, ni por qué Juancho no tenía dinero, pero no interesaba porque la historia de mi juego era otra, me la habían enseñado mis primas más grandes y cuando lo jugaba con mis hermanos mayores (tres varones) sabía que era la oportunidad para demostrar mis habilidades y aptitudes con las palmas y con el canto, era la forma de integrarlos a ellos a lo que me gustaba; así como ellos lo hacían con sus juegos, aprendí a “tirar el trompo”, a lanzar y pegarle a las “canicas”, a pertenecer a su grupo en los juegos de “carreras a caballo”, etc., de compartir los juegos aprendidos sin ningún otro interés que el de jugar. Así se aprendía a conservar y a cultivar la cultura desde un gesto ingenuo, que hoy en día con algo más que nostalgia pretendo participar.

A través de los juegos tradicionales, Öfele (1998) sostiene que podemos transmitir a los niños las características, valores, formas de vida y las tradiciones de diferentes zonas, si acompañamos los juegos de otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba en determinada región y de qué manera podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Vale la pena que se generen más miradas e investigaciones hacia estos juegos, rescatándolos desde la narración, desde la observación de los patios o desde la propia práctica. En su idea básica de *observar los juegos “grises”* Pavía invita al registro:

Las formas prácticas del juego infantil ocurren en una realidad histórica determinada. Se despliegan precariamente sujetas a un aquí y ahora en permanente transformación; cambian su contenido o su estructura; generan nuevas formas. En tanto parte de la cultura de transmisión oral, están en permanente riesgo de perderse

sin que podamos comprenderlos para mantenerlos vivos en la memoria colectiva. *Si no se intenta el registro, se pierden* (Pavía, 2000:2).

Entre los juegos tradicionales y una enseñanza posible

En la escuela se establecen relaciones de enseñanza y aprendizaje constituidas desde contenidos curriculares “pertinentes” para cada área, los cuales están atravesados por las relaciones de los sujetos que participan en esa dinámica de enseñanza (maestros) y aprendizaje (alumnos); en donde tanto unos como otros son afectados por esa dinámica en la construcción de sentido de los saberes que allí se entretienen. Así, las prácticas de enseñanza vinculadas en esa red de relaciones se particularizan y dinamizan de acuerdo con las posibilidades que se permiten dentro del aula, en el patio, en los espacios y lugares de recreo. El juego es una articulación que aproxima tanto a los niños como a los maestros: a los niños, en tanto que comparten no sólo la acción sino los significados que construyen con otros en el momento en que están jugando; y a los maestros, en tanto mediadores de esa construcción con las pautas de enseñanza que permiten y recrean, al articular el mundo cultural propio del niño y los mundos “descontextualizados” del espacio escolar.

De acuerdo con Öfele (2004), la escuela es generadora de cultura y a su vez deberá rescatar aquellos aspectos culturales que responden a las características de la población infantil, de este modo es posible pensar los juegos y el jugar, específicamente los juegos tradicionales, como una posibilidad de interacción con la cultura familiar de los sujetos que allí se interrelacionan. Desde esta perspectiva, “podríamos considerar los juegos tradicionales como un punto de enlace entre la cultura infantil y la escuela, por donde se podrían aprovechar múltiples aspectos para desarrollar durante la actividad escolar y entrelazar una importante red sociocultural” (Öfele, 2004:107). Ahora bien, varios de los juegos que aprendimos de niños hoy día recorren las calles barriales, los patios familiares y los patios escolares durante el recreo, modificados en su for-

ma, personajes, elementos o intensidad, pero en esencia se mantienen con el paso del tiempo; juegos que nos reunieron con hermanos, primos, amigos del barrio, de la cuadra o de la escuela, los cuales estaban en estrecha relación con lo que pasaba en nuestro entorno; los aspectos culturales en los cuales nos movilizábamos permitían el aprendizaje de estos juegos que jugaron los más grandes y ahora juegan los más chicos. Una enseñanza de los juegos tradicionales que se hace posible en la medida en que son parte de nuestra experiencia, que es valiosa en tanto fue vivida y representó una etapa significativa en nuestras vidas.

El juego que dentro de la institución es factible tiene que ver con el sentido que los sujetos que allí se interrelacionan perciben y recrean en su ambiente escolar, entrecruzado por la cultura del propio hogar y el intercambio de saberes que, desde el lenguaje y el modo de vincularse con los juegos tradicionales que contienen los rasgos de la cultura local, permiten situar la experiencia del niño. “Por su parte, la enseñanza amplía esa experiencia. La posibilidad de brindar objetos —herramientas culturales— en función de una intención previa del educador y las consignas del maestro —herramientas semióticas— permiten resignificar el juego del niño en orden al trabajo escolar y cristalizar en un producto, la imaginación puesta en acto y la información nueva brindada por la escuela” (Sarlé, 2006:198). Desde esta idea, los juegos tradicionales que dinamizan los rincones y espacios escolares han de ser una posibilidad de aprendizaje de valores, de intercambio cultural y generadores de cultura, a partir de la transmisión y el reencuentro que desde allí acerca a los niños a sus maestros, y viceversa. Reactivar los juegos tradicionales, implica ahondar y profun-

dizar en nuestras raíces y dar la posibilidad a los más chicos de conocer costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones (Öfele, 1998).

Los juegos tradicionales son una ventana que se abre a la realidad, con una gran posibilidad de recrear este pasaje de experiencias, de deseos, de ciudades y lugares que siempre amparan la esperanza, en las risas y voces que surgen de los rincones de la fantasía. Desde la escuela se pueden promover los valores culturales de estos juegos, se convierte ésta en un vehículo para su conservación, para la comprensión de las dinámicas que entretejen lo cotidiano hoy, con lo de ayer. “El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (Sarlé, 2006:197). El entramado permanece y es una ventana que sigue abierta para pensar el juego desde lo tradicional, como una posibilidad de relación entre lo que hay que seguir investigando sobre el juego tradicional y cómo seguirlo investigando desde nuestras prácticas, hacia nuevas manifestaciones, nuevas búsquedas, con una nostalgia que de alguna manera desdibuja un arraigo trazado por fronteras, por espacios limitados, y se convierte en ese lugar de encuentro con el niño que nos habita; y anuncia en su expresión una permanencia de esa niñez deshabitada de un cuerpo “chico”, pero habitada de un entusiasmo y una motivación por los niños, habitantes de nuestros lugares de intervención y educación cotidianas.

Referencias

- Augé, M. (2002): *Los No Lugares. Espacios del anonimato: una antropología de la sobre modernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Bateson, G. (1998): *Pasos hacia una ecología de la mente*. Buenos Aires: Lohlé.
- Marulanda, O. (1988). *Las rondas y los juegos infantiles, folclor y educación*. Bogotá: Secretaría Ejecutiva del Convenio Andrés Bello.
- Montes, G. (1990): *El corral de la infancia. Acerca de los grandes, los chicos y las palabras*. Buenos Aires: Libros del Quirquincho.

- Ófele, M. (2004): *Miradas lúdicas*. Buenos Aires: Dunkem.
- Ófele, M. (1998): Los juegos tradicionales en la escuela. En Revista *Educación Inicial*. Buenos Aires: a Obra. Año 13. No 120.
- Parra, J. (1997): *Inspiración. Asuntos íntimos entre creación y creadores*. Bogotá: Magisterio.
- Pavía, V. (2006): *El patio escolar: el juego en libertad controlada*. Buenos Aires: Noveduc.
- Pavía, V. (2000): Investigación y juego, reflexiones desde una práctica. [http://www.efdeportes.com/revista_digital|Buenos Aires | Año 5 - Nº 18 - Febrero 2000.](http://www.efdeportes.com/revista_digital/BuenosAires|Año5-Nº18-Febrero2000)
- Posada, P. (2000): *Cantar, tocar y jugar*. Medellín: Ed. Universidad de Antioquia.
- Robledo, B. (Comp.) (1988): *Antología de los mejores relatos infantiles*. Bogotá: Imprenta de Colombia.
- Sánchez, N. (2001). II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. Vicepresidencia de la República, Coldeportes, Funlibre, 22-24 Noviembre 2001. Cali. Colombia.
- Sarlé, P. (2006): *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.