



"El conjunto de argumentos y puntos de vista de los autores de Jugar de un modo lúdico y las precisiones de mis compañeros prologuistas, tienen todas ellas un sesgo autotélico y apuntan a una dirección: reivindicar una línea argumentativa en torno al juego, no mirarlo como un asunto adjunto a la noción psicológica del desarrollo, sino, más bien, como una configuración cultural. Me adhiero a los autores, construyamos una pedagogía emancipatoria que reivindique un modo lúdico para el por-venir."

Luis Felipe Brito Soto (México)

"Víctor Pavía parte de que el juego sólo es juego si es autotélico y de que lo realmente importante es el proceso que se produce, ese estar siempre de paso, en un permanente presente, donde sucede una catarsis guiada por lo que denomina la embriagadora sensación del juego inútil."

Cecilio Castro González (España)

Lo ficticio, la construcción del escenario, el fluir desplegado del tiempo, los otros, son cuestiones que, desde la perspectiva del jugador, suelen tener mucha fuerza fuera del aula. Esta obra pone en valor dichas cuestiones constituyendo una propuesta de gran interés para los educadores. Sus autores conciben el juego como un bien imprescindible, desde sus aspectos culturales, sociológicos, relacionales y educativos. Debaten desde diferentes espacios sobre experiencias, a la vez que proponen secuencias de actividades lúdicas que configuran un conglomerado caracterizado por el compromiso corporal, la actuación en el marco de la regla y el sentimiento autotélico.

Índice

PRÓLOGOS

TRES REFLEXIONES INICIALES QUE SON MÁS QUE UN PRÓLOGO

Entre el canto rodado y la rueda, <i>Sergio Centurión</i>	9
Una idea global en una aldea global, <i>Cecilio Castro González</i>	12
Un modo que nos involucre, <i>Luis Felipe Brito Soto</i>	23

PRIMERA PARTE

CONFIDENCIAS SOBRE EL JUEGO QUE AQUÍ INTERESA

CAPÍTULO 1

El juego que interesa, <i>Víctor Pavía</i>	35
--	----

CAPÍTULO 2

El uso del lenguaje en el juego, <i>Ivana Rivero</i>	55
--	----

CAPÍTULO 3

La construcción de una instancia de juego. Una pizca de S.A.L. en el universo lúdico, <i>Leonardo Díaz</i>	69
---	----

CAPÍTULO 4

El juego cooperativo en la escuela, <i>Carlos Velázquez Callado</i>	81
---	----

CAPÍTULO 5

Breve sinopsis de términos recurrentes, <i>Daniel Devita</i>	91
--	----

SEGUNDA PARTE

PROPUESTAS PRÁCTICAS SOBRE EL JUEGO QUE AQUÍ INTERESA.

RECREACIÓN DE TEXTOS

De teorías y de prácticas. El juego desde el punto
de vista del jugador, *Víctor Pavía* 103

EPÍLOGO

Algunas reflexiones finales que son más
que un epílogo, *Patricia Sarlé* 137