

# Jugando con fuego<sup>1\*</sup>

MENNA, ROSANA

*Conicet- FCNyM, UNLP, Argentina*

e-mail: rosanamenna@millic.com.ar

SPÄTH, GRISELDA

*Conicet- FCNyM, UNLP, Argentina*

e-mail: grislymarga@yahoo.com.ar

CORBAL, PATRICIO

*Conicet- FCNyM, UNLP, Argentina*

e-mail: patriciocorbal@gmail.com

## RESUMEN

En este trabajo analizamos desde una perspectiva antropológica del juego, el proceso de construcción y quema de muñecos de fin de año, que se produce desde hace más de cinco décadas en la Ciudad de La Plata, Provincia de Buenos Aires, Argentina. Este fenómeno, con su carácter tradicional, festivo, y barrial; reúne a numerosos habitantes de la ciudad, para participar en el “trabajo” de construcción. Es en la organización de ese “trabajo” donde se evidencia el contexto de juego en que se desarrollan las distintas actividades.

**Palabras clave:** Quema de muñecos, fiesta, juego.

## Playing with fire

### ABSTRACT

Festivities which involve the use of fire, particularly the practice of making straw guys at year's end and burning them, as has been done for five decades in La Plata near Buenos Aires, Argentina, are treated in this article from an archaeological perspective. This fabrication of effigies is part of traditional holiday activity involving the participation of numerous people who all work together in the spirit of a neighbourhood party game.

**Key words:** Burning the guy, party, game.

---

\* Recibido: 17- 07- 2007. Aceptado: 14-09- 2007

## **1. El fenómeno: La quema de muñecos en La Plata**

Cuando llega diciembre, año tras año, en la ciudad de La Plata comienza la preparación de los muñecos para la quema de Año Nuevo. Embarcados en esta aventura, que tendrá fin en la madrugada del primer día del año, decenas de niños, jóvenes y también adultos, en cada uno de los diferentes barrios, inician los preparativos. En primer lugar, se hacen reuniones de los grupos barriales, no institucionales, que se autoconvocan y debaten acerca del comienzo de las tareas. Una vez establecida la fecha de inicio, se piensa en un diseño. Aunque éste puede variar en el transcurso de su construcción, generalmente cuando no hay una diagramación previa del diseño - mediante dibujos, esquemas a escala, etc. -, se piensa un tema representativo de todos y del año que finaliza, muchas veces imitaciones de dibujos animados o historietas, objetos, personas, situaciones políticas y polémicas.

Con la recolección y solicitud de colaboración para obtener los primeros materiales-maderas, cartones, alambre, clavos, elementos de soldadura y diversidad de herramientas -, se organiza la colecta de dinero necesaria para los elementos que obligadamente deben comprarse pirotecnia para el espectáculo de fuegos artificiales y para el muñeco en sí mismo. En algunos barrios, cuando finaliza la quema del muñeco comienzan las campañas para juntar fondos para el próximo festejo. El monto de lo recaudado, varía aproximadamente, según los distintos grupos, entre 200 a 3600 pesos<sup>1</sup>.

La organización del trabajo está mayormente dispuesta de tal modo que los más pequeños, de ambos sexos, entre seis y doce años, son los encargados de cortar la circulación de las calles -con un cordón de acera a acera- para pedir dinero a los transeúntes en la proximidad del centro de construcción. También están encargados de la venta de rifas y pedido de contribución, casa por casa, a los vecinos del barrio. Entre los trece y veinticinco años, sin establecer límites rigurosos, son los que realizan las tareas propias

de construcción del muñeco: armado de la estructura de madera o metálica, relleno, clavado, empapelado, pintado del muñeco; en algunos casos indistintamente varones y mujeres y, en muchos otros, existen tareas que sólo realizan los varones - clavado y soldadura - mientras las mujeres pueden realizar empapelado y pintura (cuando quieren o las dejan), de lo contrario hacen compañía, ceban mate o piden dinero junto a los niños. Cuando se hace presente la colaboración de adultos —mayores de treinta y cinco años, aproximadamente— tiene que ver con el manejo de dinero recaudado, la supervisión de elementos pirotécnicos, la solicitud de permiso municipal (cuando existe), que compromete al firmante a cumplir con la Ordenanza Municipal n° 7.463/ 8.974<sup>2</sup>.

Son especialmente los adolescentes quienes dedican gran cantidad de horas al día —entre cuatro a doce horas— a la construcción del muñeco, continuándose la labor durante la noche los últimos días. Además, establecen guardias nocturnas para cuidar el muñeco, si es que no tienen lugar disponible donde guardarlo o se hace imposible por las dimensiones y estructuras propias del diseño. Hay casos en que, a pesar de la inmensa magnitud lograda, los realizadores desarrollan mecanismos para el desmonte en partes y su posible guardado. De todos modos, el argumento más recurrente es que el objetivo de los turnos nocturnos es continuar y cuidar la construcción de posibles atentados: robos o en casos de estar concluidos, los incendios intencionales. Además de todas estas actividades juegan a las cartas, cuentan chistes, comparten comidas y bebidas, relatándolos como los motivos de diversión que justifican el por qué de tanto trabajo.

Llegado el año nuevo la organización del festejo en sí mismo consta de dos partes. La primera es un espectáculo pirotécnico, muchas veces acompañado de música. La segunda parte consiste en la quema del muñeco propiamente dicha. Para que el muñeco pueda ser considerado una “buena quema” tiene que arder un buen rato y explotar, tiene que cumplir con las exigen-

cias de ser una manifestación estruendosa, si estas condiciones no están presentes es que la quema no fue tan buena, más allá de la excelencia del diseño. En algunos casos el festejo consta de una tercera parte, que consiste en la fiesta posterior a la quema, especialmente lugares tradicionalmente establecidos.

## **2. El fenómeno en su espacio contextual:**

### **La ciudad de La Plata y sus barrios**

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, nucléa 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 (1997), 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.

Enmarcados por la simétrica traza de las calles, los barrios surgieron largo tiempo después de colocada la piedra fundamental, a partir de la marca cultural que imprimieron sus habitantes. El calibrado damero que soporta la estructuración urbana de La Plata no bastó para definir adscripciones barriales singulares. Fue necesario sumarle a su trama el establecimiento de actividades específicas y el desarrollo del transporte para que se gestaran, con los años, barrios con características diferenciales. Sin duda, el rasgo común en ellos es su condición de “orilla”, de límite entre una entidad y otra, en determinados momentos de la historia. Así, sin correspondencias catastrales demasiado precisas, surgen identidades locales en El Mondongo, Meridiano V, Gambier, La Loma, Barrio Norte, El Hipódromo, Parque Saavedra, Parque San Martín, “El Centro”, entre otros. En cada uno de ellos se producen vínculos con el territorio, percepciones espaciales y subjetividades, lazos solidarios y rivalidades, instalando un imaginario colectivo en función de hitos significativos.

Como categoría, el espacio simbólico del barrio representa la integración del habitante y su experiencia de arraigo con el lugar que habita. Como segmentación de unidades mayores (ciudad, provincia, nación), manifiesta rasgos propios asociados al proceso de las relaciones interpersonales.

Los lugares elegidos para la implantación de muñecos ponen en valor circunstancias urbanas definidas a partir de la vivencia del espacio de uso común, de encuentro con el “otro”. Es así como a la hora de implantar los muñecos se eligen lugares históricamente consolidados al efecto: esquinas, boulevards, ram-

blas, terrenos baldíos y, ocasionalmente, plazas, que no respetan el orden relativo a la ciudad. De ese modo, la ubicación en esquina provoca la interrupción de los flujos circulatorios y produce además del corte físico, una relentificación del ritmo ciudadano, impregnando a La Plata de un clima que revierte la cotidianeidad.

### **3. El arcón de herramientas teórico-metodológicas para analizar el fenómeno**

El marco teórico metodológico empleado es el que se desprende de una «*epistemología relacional*», Lahitte (1997-2006), donde el investigador busca comprender, por medio de una relación cognitiva (que establece *con los participantes de la quema de muñecos*), la dimensión lúdica de este fenómeno, latente en este rito tradicional.

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.

### **4. El fenómeno visualizado como Fiesta**

Como hemos mencionado, en el marco de la tradicional Quema de Muñecos, se revierte el orden, la jerarquía, y la simetría del sistema urbano, mostrando el conflicto entre la estructura física y la expresión del imaginario social. Desaparece la centralidad del proyecto de ciudad, en la medida en que los muñecos no se instalan en el centro cívico, ni acorde a los lineamientos geométricos del trazado. Ejerciendo esta tensión con la racional-

lidad del proyecto urbano de la ciudad, esta fiesta deviene en un fenómeno expresivo, tal como lo define García Canclini (1997).

Esta es una tradición que pasa de generación en generación, de adultos a jóvenes, de jóvenes a niños: -“los que ahora están pidiendo dinero, mañana estarán clavando el muñeco”-. En algunos barrios de la ciudad hace más de medio siglo que periódicamente, cada fin de año, el tiempo libre, que dejó la finalización de las clases, es rápidamente ocupado por los preparativos de estas construcciones. Esta tradición de año nuevo es, para sus protagonistas: -“única, no existen prácticas similares en otras ciudades para esta época del año.”<sup>4</sup> La quema de muñecos es: “la fiesta” de año nuevo que por ser propia de la ciudad de La Plata la hace única y la distingue a la vez de muchas otras ciudades. Esta quema ha generado un sentimiento de pertenencia y con ello signos de identidad.

Las fiestas son vividas como momentos de placer, juego y celebración, cuyo carácter es intrínsecamente comunitario, social e interpersonal. Son el momento en que los hombres ingresan en un tiempo utópico donde se celebra la renovación y el renacer de la esperanza; a través del despliegue de su trabajo, solidaridad y reelaboración de sus relaciones simbólicas, Eco (1999).

La fiesta puede ser entendida como “el exceso, en contra del orden, como una sustitución de caos en contraposición al cosmos. La fiesta es una experiencia grupal en la que se vivencia ritualmente el caos como forma de destrucción del tiempo viejo, y como forma de alumbrar un nuevo comienzo de la vida. En ella se contraponen el espacio-tiempo lúdico, al espacio-tiempo del trabajo” (Aguirre Baztan, 1988:371).

## **5. El fenómeno analizado como situación de Juego**

Desde una perspectiva antropológica no puede dejar de considerarse al juego como una actividad que pone de manifiesto cosmovisiones colectivas bien establecidas que deben ser evalua-

das dentro de su propio contexto social y cultural. Las prácticas del juego varían en las culturas en enfoque, orientación, estructura y perspectiva, Ochoa Rojas y otros (2000).

Vygotsky, analizando el juego infantil, propuso que, aunque no es la principal actividad del niño, es una de las principales vías mediante la cual el niño participa en la cultura, por lo que resulta ser una actividad cultural. Enunció además que en el juego existe una estricta subordinación a ciertas reglas que no son posibles en la vida real. Del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El juego, aun con las reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que estas atan: tan pronto como el juego queda regulado por reglas, se descartan una serie de posibilidades de acción. De este modo, identifica un escenario imaginario en el que los roles se representan; un conjunto de reglas socialmente establecidas y una definición social de la situación.

Un importante aporte para este trabajo fue realizado por Sylvia Knoop Polgar (1976), quien define juego como aquellas situaciones que involucran espontaneidad y novedad, focalizando en los medios; en oposición a aquellas situaciones más estructuradas con fines predeterminados, a las cuales caracteriza como trabajo, aunque involucren juego o placer.

Así entendido, el juego no es un tipo de actividad, sino un contexto, un modo de organizar el comportamiento, un modo de encajar actividades juntas, de tal modo que el proceso deviene interesante en sí mismo.

Veamos algunas características relevantes de estas situaciones:

| Contexto de Juego   | Contexto de Trabajo   |
|---|---|
| Grupos y reglas definidas por los participantes, por consenso                                     | Los grupos y las reglas son establecidos por una persona externa al grupo |
| Menos reglas y flexibles en función de la situación. Roles no especializados.                     | Numerosas reglas, inflexibles y rígidas. Roles especializados.            |
| Atención a las cualidades particulares de los individuos con el fin de equiparar la participación | Expectativas de logro universales   |

**Tabla I** Analizaremos tomando en cuenta estas características, la fiesta como una situación de juego.

Como hemos visto, este proceso de construcción, quema y posterior fiesta, tiene reglas que le son particulares. A pesar de que se encuentran determinadas por la tradición, por el consenso de las generaciones anteriores que han realizado esta práctica, cada año estas reglas son re-consensuadas y re-semantizadas al producirse una nueva auto convocatoria de los participantes. El nuevo contexto exige que se movilicen otros signos, de este modo se resignifica y sólo así la fiesta es eficaz simbólicamente.

Las reglas constantes determinan la época del año en que se realiza el antruejo, la quema del muñeco, la reunión de grupos intergeneracionales y el lugar utilizado para la construcción.

Por otra parte, se han introducido algunas regulaciones municipales que limitan características en el desarrollo del muñeco, como la distancia entre un muñeco y otro, el tamaño, el control de la pirotecnia utilizada, la obtención de una autorización municipal para la construcción, etc. Pero la práctica se resiste a la regulación institucional externa, porque se desvirtuaría el contexto del fenómeno, que focaliza en las actividades a desarrollar más que en el producto final y acabado.

La novedad es introducida por la participación de nuevos integrantes, y las nuevas relaciones que se establecen entre los mismos producto de todo sistema social, la interpretación de los sucesos acaecidos en el año que termina materializada en el dise-

ño del muñeco, la asignación de roles acorde a la diferenciación etárea y los estilos cognitivos <sup>5</sup> de cada individuo.

Se produce entonces, un balance entre la novedad y la tradición de forma que la fiesta no deje de ser tal, y siga siendo reconocida por los participantes, así como también por el resto de la sociedad, como el ritual que identifica a la sociedad de La Plata.

Tal como enuncia Vygotsky (1967), en este contexto de juego, se desemboca inmediatamente en una situación imaginaria regulada por reglas, descartando así una serie de posibilidades de acción. Tan pronto como comienza la construcción de los muñecos, se delimita, un espacio-tiempo en el que las interacciones características de la vida real se suspenden, definiéndose una situación social para toda la ciudad: cambian los circuitos tradicionales de circulación, y los tiempos estipulados para ello, por la implantación de muñecos en las esquinas y los cortes de calle para recaudar dinero; para el derecho subjetivo <sup>6</sup> se “legitiman” actividades como que los niños pidan dinero en la calle, que los adolescentes acampen en la vía pública, en los alrededores del muñeco.

Por otro lado, las características atribuidas por Sylvia Knoop Polgar (1976) al juego, se evidencian en los discursos de los actores en las entrevistas realizadas.

| E'  | ADSCRIPCION                | PARTICIPANTES   | BARRIO  | NO PART  | EI PORQUE  | EI PARA QUIEN  | REGLAS EXTERNAS                            |
|-----|----------------------------|---|---|--|--|--|--|
| 1/1 | De jugar al fútbol Barrial | 20 Solo una mujer   | 38y6<br><b>2 cuadras</b>  | El que no hace nada                                  | Nos gusta, para estar con amigos, en grupo nos divertimos mas, en casa estamos aburridos | Para todos, para la gente, es un compromiso con todos los que colaboraron  | Permiso Municipal                          |
| 4/1 | Barrial                    | Varones y Mujeres e/15/20 a   | 12y38<br><b>Nuestra 2º casa; de 11 a 18, h/14-15 y la plaza</b> | El que no hace nada                                  | Porque la pasamos re bien  | Para nosotros  | Sin permiso municipal                      |
| 5/1 |                            | V e/12y25   | 10/49-50  |  | Tradición, hace 50º que se hace  | Nosotros, la gente, nadie en especial,.  | Permiso Municipal                          |
| 4/2 | Barrial                    | 4 a 10 personas e/13-19 años  | 63y27<br><b>Varios lugares</b>                                  | El que no tiene voluntad ni ganas de <b>trabajar</b> | La diversión esta en hacerlo   | Primero para nosotros, el año anterior fue mucha gente, es lo mejor  | Sin permiso pero sabemos las restricciones |
| 6/2 | Barrial                    | Con los que uno juega de chico. 21 años para abajo <b>trabajan los mayores, menores piden</b> | 25y54<br><b>Margen 3-4 cuadras.</b>                             | Los de otros muñecos                                 | Porque se hereda. Es divertido hacerlo   | Para nosotros. Importa el apoyo de la gente. Que venga gente es recompensa. Lo importante es el muñeco   | Permiso Municipal                          |
| 7/2 | Barrial                    | Varones 36 a 13.  | D74y29 (y 70)   |  | Por tradición. Después el barrio lo exige  | Por el barrio, por diversión, se hizo tradición y el barrio lo exige. Lo más divertido es el final, aplausos, llanto, el reconocimiento de la gente por el esfuerzo de tiempo. | Permiso Municipal                          |

**Tabla II:** ejemplificación de algunas de las categorías empleadas para analizar las entrevistas sobre este la temática.

Los grupos se conforman por adscripción barrial según palabras de los propios participantes; y el elemento que define al barrio para esta práctica, es el muñeco. Allí donde haya un muñeco, sus constructores hablarán de un barrio.

Es interesante constatar que, aunque el análisis de la auto-ra se basa en grupos de niños, las características asignadas se pueden aplicar en este caso, a los grupos intergeneracionales. Como se desprende de las entrevistas, alrededor de cada muñeco/barrio, se conforma un grupo de personas de diferentes edades, que a la hora de “trabajar” se subdivide en grupos menores, de edades afines. Siguiendo con el análisis veremos que la flexibilidad de las reglas, la asignación de roles menos específicos, la atención a las capacidades particulares, se da tanto en los subgrupos como en la interacción en el grupo mayor.

Como se deslinda de las categorías Participantes y No Participantes, el trabajo es mencionado como la característica que determina si una persona es considerada o no constructora de un muñeco en particular, o sea, integrante de un grupo. Sin embargo, consideramos que esta práctica sigue siendo un contexto de juego en la medida en que trabajar es solo una de las actividades desarrolladas. Pero lo que se considera la motivación para realizar este “trabajo” (categorías El Porqué y El Para Quién), es la posibilidad de estar juntos, compartir el tiempo con los pares del barrio; es decir, el particular modo de acople de las actividades en conjunto, el medio para construir el muñeco, en contraposición al fin mismo: el concluir el proyecto diseñado, ya que muchas veces, a lo largo de los años de trabajo de campo realizado, se ha podido observar, que por fenómenos climáticos, no se llega a concluir la estructura diseñada.

En las distintas categorías analizadas, principalmente El Porque y el Para Que, se encuentran numerosas referencias a pasarla bien, a que es entretenido y que les produce diversión. Estas referencias, además de permitirnos caracterizar estas actividades como contexto de juego, lo configuran como ese espacio-tiempo lúdico que menciona Aguirre Baztan en relación a las fiestas. Por otro lado, son estos los motivos, nos aventuramos a enunciar, que permiten que año tras año la fiesta se continúe en el tiempo; ya que la fiesta, como contexto de juego, deviene interesante en si misma.

## **6. Consideraciones finales**

Con la Quema de Muñecos en la ciudad de La Plata es que aflora su tradición popular, en la que sus habitantes se apropian de las calles, y convierten de esta forma esos «no lugares» en «lugares»<sup>7</sup> usados para la reunión, trabajo y festejo barrial; intentando la reconquista imaginativa de los espacios públicos mostrándolos como lugar de valor cognitivo, útil para pensar y actuar renovada y significativamente en la vida social.

Las fronteras del barrio no son naturales, sino lo que las personas hacen de ellas. El barrio es el lugar (a lo Auge) más significativo de la vida urbana, tiene su historia, su memoria y su vida cotidiana, sus símbolos y su conocimiento, no estaría restringido a las huellas materiales de los antepasados como documentos escritos o edificios monumentales, sino que hay que fijar la atención en lo complejo de su producción simbólica. Así la fiesta de Año Nuevo en la ciudad de La Plata en los diversos barrios de la ciudad, concentra y despliega rasgos de su particular identidad.

Y es en el marco de esta fiesta donde la noción de barrio adquiere, para sus participantes, otra dimensión. Sus fronteras no son las estructurales, sino aquellas demarcadas por el “territorio de significación”; es decir, donde habitan los conocidos, los pares, los que componen el grupo constructor del muñeco.

A partir del análisis de este hecho empírico de desarrollo de actividades en conjunto, se desprende que el juego debe dejar de ser entendido como una actividad exclusiva de los niños, como considera la mayoría de la bibliografía sobre el tema, que trabajó principalmente analizando los grupos de pares en contextos de educación formal.

En este caso, donde diferentes generaciones comparten un mismo contexto de actividades ensambladas, donde los grupos se auto convocan, donde las reglas se plasman por la propia interacción de los participantes, donde se definen los roles atendiendo a las capacidades particulares, donde los participantes se “entretienen”, se “divierten” y “la pasan bien”, se desdibuja la concepción clásica del juego sólo como espacio de socialización, medio de aprendizaje o preparación para la vida adulta. Además de estas características, emerge como contexto de relación y significación entre individuos de distintas edades, géneros, ocupaciones, clases sociales.

## 7. Notas

- <sup>1</sup> Varía el costo entre los distintos barrios y según el año de recolección de los datos 1997/2006. Pues hay que tener en cuenta que cuando comenzamos la recolección de los mismos el peso argentino tenía una paridad con el dólar, que luego de la crisis del 2001 no se mantiene.
- <sup>2</sup> Promulgadas en los años 1990 y 1998 respectivamente.
- <sup>3</sup> Como el caso de la tradicional fiesta de 17 y 51.
- <sup>4</sup> La práctica de realizar un muñeco para su posterior quema en las primeras horas de año nuevo se conoce en algunos lugares del interior de la provincia de Buenos Aires, aunque ha caído en desuso por la falta de transmisión de generación en generación.
- <sup>5</sup> Lahitte, comunicación personal 1985
- <sup>6</sup> Aquello considerado correcto por un sujeto más allá de que este regulado positivamente.
- <sup>7</sup> Estos conceptos teóricos son tomados de Marc Augè (1996)

## 8. Bibliografía

- AGUIRRE BAZTAN, A. 1988. *Diccionario temático de antropología*. Ed. Promociones y Publicaciones Universitarias, Barcelona.
- AUGÉ, Marc. 1994. *Los no lugares. Espacios de anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Editorial Gedisa. Barcelona, España.
- AUGÉ, Marc. 1996. *El sentido de los otros. Actualidad en la antropología*. Editorial Paidós. Barcelona, España
- DEWEY, John. 1944. *Democracy and Education*. New York: The Free Press.
- ECO, Umberto. 1999. *Kant y el Ornitorrinco*. Ed. Lumen. Barcelona.
- GARCIA CANCLINI, Néstor. 1997. "Urban cultures at the end of the century: the anthropological perspective". En: *International social science journal*. Serie 49, Volumen 3. pp. 345-356
- LAHITTE, Héctor y Vicente Ortiz Oria. 2005. *El otro: Antropología del sujeto*. Nobuko, Buenos Aires, Argentina.

- LAHITTE, Héctor. 1997. *De la Antropología Cognitiva a la Ecología Biocultural*. Ediciones LOLA., Bs. As., Argentina
- MENNA, Rosana B. y Mariana Ghio. 2000. "Solidaridad mutua entre lo oral y lo escrito para abordar la génesis de una tradición urbana: El caso de la fiesta de fin de año en la ciudad de La Plata y la quema de muñeco". En: *Actas de V Jornadas Jóvenes Investigadores en Ciencias Antropológicas*. INALP. Buenos Aires.
- MILLER, Stephen. 1973. "Ends, means and gallumphing: some leat-motivs of play" En: *American Anthropologist*. N° 75. pp. 87-98
- OCHOA ROJAS, S. C.; Azursa Callirgos y A. M. Cervantes Pérez. 2000. "Juegos y Juguetes Andinos". En: *Resiliencia en el Ande*. Rosario Panez; Giselle Silva y Max Silva. Ediciones P&S. Fundación Bernard Van Leer. Peru. pp. 155-188.
- POLGAR, Sylvia Knopp. 1976. "The Social Context of Games: Or When Is Play Not Play?". En: *Sociology of Education*. Volumen 49, N° 4. pp. 265-271.
- STERNBERG, Robert. 1999. *Estilos de Pensamiento. Claves para identificar nuestro modo de pensar y enriquecer nuestra capacidad de reflexión*. Ediciones Paidós, México.
- TULER, Susana y Rosana Menna. 2002. "El Rito de la Hoguera". En: *AIBR*. N° 20, Versión electrónica.
- VYGOTSKY, Lev. 1967. "Play and its Role in the Mental Development of the Child". En: *Soviet Psychology*. Vol 5, N° 3, pp. 6-18.
- VYGOTSKY, Lev. 1989. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Editorial Crítica, Barcelona.
- VYGOTSKY, Lev. 1995. *Pensamiento y lenguaje*, Ediciones Paidós, México.