

Editorial Ludicamente N°3

Cita: Enriz, N y Carolina Duek (2013) En, Ludicamente Año2 N°3, Julio 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X)

Resumen

Summaries

El valor del jugar en la construcción de relaciones sociales parece evidente a primera vista, pero la existencia de matices como los de cercanía, presencia y distancia han variado de un modo particular en poco tiempo. En este número exploramos de un modo particular las relaciones virtuales de los jugadores en las redes sociales.

La existencia de juegos virtuales que se juegan en red, así como la de aquellos que se juegan en “la red”, la persistencia de juegos grupales que se sostienen todas las semanas en un mismo lugar y hasta la permanencia de juegos ancestralmente reconocidos, nos permite pensar que la relevancia de los vínculos sociales que se desarrollan a partir de los juegos merece una atención especial.

El rol de la imagen en las prácticas lúdicas, incluso de juegos/deportes tradicionales es abordado interdisciplinariamente dando lugar a la reflexión que exige el lugar diferencial de los sujetos en los juegos.

El lugar del juego en la pedagogía, es uno de los tópicos centrales de la reflexión lúdica. En este número contamos con una muy interesante propuesta de reflexión sobre la relación entre juego y pedagogías alternativas, tomando como eje un trabajo de investigación muy publicitado.

En el tercer número de *Lúdicamente* se abre un panorama complejo de relaciones entre juego y sociabilidad que permite configurar escenarios diversos y valiosos en campos como la educación, el deporte y las nuevas tecnologías. Una vez más, encontramos al juego como vector y organizador de prácticas culturales contemporáneas. ¡Que lo disfruten!

