

## DOSSIER N° 24

---

### Juego, Juguetes e Historicidad.

### Campo de investigación y de intervención

---

## PRESENTACIÓN

*Angela Rídao\**

*Ana Montenegro\*\**

El Dossier que se presenta a continuación aborda la cuestión de *Juego, juguetes e historicidad* articulando trabajos de investigación provenientes de diferentes campos disciplinares con la intención de aportar a la reflexión teórica y a la puesta en valor de estos constructos socio-culturales. A su vez conjuga miradas provenientes de bagajes culturales diversos, lo cual entreteje puntos comunes y llamados de atención respecto de estos objetos de investigación. En este sentido, los convocados nos aglutinamos en derredor de algunas cuestiones básicas, al reconocer al juego como la ocupación primordial de la infancia, pero también un componente fundamental de la propia evolución humana. Al jugar surge una fuerza poderosa propia de nuestra naturaleza, por medio de la cual se generan múltiples y variadas percepciones que ingresan en un proceso de permanente creación.

Jugar es esencial para nuestra existencia porque es un camino hacia el bienestar, la adaptación y la cohesión social. Los juegos se amplían hacia la sociedad y fomentan el espíritu de comunidad, crean cultura y, viceversa, se retroalimentan desde ella. El juego y el juguete -como objeto- cimientan un

---

\* Master en Creatividad Aplicada Total, Universidad de Santiago de Compostela. Profesora en FCH - UNCPBA. y en el Instituto Superior San José. Investigadora del NEES- UNCPBA. Directora en Jardín de Infantes San José. E-mail: angierid@gmail.com

\*\* Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación, UNED. Profesora e Investigadora del NEES- UNCPBA. E-mail: anamont2011@gmail.com

mundo de representaciones del cual el hombre es parte. Desde allí se reflejan las problemáticas propias del ambiente, afloran actitudes hacia los demás y en este inter-juego se puede observar el entramado que hace identificable a cada cultura.

Por ello, el juguete es un objeto vital que nos permite comprender la historia de la infancia, tanto por su calidad de mediador, como así también de portador de múltiples significados. Desde esta idea, la actividad lúdica y sus soportes materiales remiten a prácticas sociales y culturales que testimonian cómo la infancia transita su historia. Esto supone considerar al juguete u objeto de juego como un dispositivo que preserva la herencia y el acervo cultural, y un mediador entre la cultura de los antepasados y las nuevas generaciones.

En este marco este objeto/juguete deja huellas, representa un sistema de símbolos y signos que ha llevado a múltiples intervenciones para su guarda y preservación, entre las cuales el Museo de Juguetes adquiere un valor sustancial. A través de ellos emerge la puesta en valor de objetos y documentos pertenecientes a la infancia en su temporalidad y una vasta producción sobre temas relacionados con la historia de la infancia, la industria juguetera y la literatura infantil. Desde ellos podemos dilucidar a la infancia como ese territorio delicado e inquietante que los adultos hemos construido con nuestros recuerdos fragmentados, incompletos e idealizados; tejiendo una trama de experiencias y saberes que compartimos y transmitimos entre generaciones.

En base a estos supuestos este Dossier se organiza en dos apartados *Aproximaciones a lo lúdico* e *Historicidad y patrimonio de lo lúdico*.

*Aproximaciones a lo lúdico* pretende aportar, desde una mirada interdisciplinaria (antropología, filosofía, historia de la cultura, psicología y arte), a los debates actuales del campo de la epistemología de lo lúdico. Los trabajos

que lo integran reflexionan sobre ese corpus teórico que ha definido e instalado tipologías y usos del juego que hoy demandan de una nueva puesta en común frente a la cultura globalizada y las nuevas tecnologías.

Desde el campo de la Antropología Social y Cultural provienen los aportes de **Miquel A. Oltra Albiach** y **Noelia Enriz**. El primero aborda un objeto paradigmático como es el títere, no sólo para redimensionarlo como objeto socio-educativo profundizando en su validación artística sino, y lo que es más interesante, reformularlo dentro de los nuevos soportes tecnológicos. Al listado de las tipologías tradicionales, el autor suma debates provenientes de autores europeos y latinoamericanos que lentamente desplazan su cariz de objeto u artefacto ligado a su apariencia e introducen el tema de la función. Esto reacomoda la mirada de estos *performer-object* y los instala dentro de otros soportes como los dibujos animados, los productos por ordenador y, en general, la animación virtual propia de las nuevas tecnologías. La **Dra. Enriz** parte del bagaje de la epistemología de lo lúdico para alertar sobre las dificultades que conllevan algunas generalizaciones taxonómicas para abordar entramados socio-culturales específicos como la comunidad Mbyá guaraní en Misiones (Argentina). Partiendo de la polisemia de la noción de juego, expone las dificultades que en un trabajo etnográfico *in situ* denotan algunas taxonomías y propone el uso de otras categorías como "práctica lúdica" donde el juego se muestra como revelador de ordenamientos socio-culturales más amplios. El artículo, además de debatir, explora experiencias socio-culturales que redimensionan las nociones de juego y juguete, que sin caer en el relativismo, ubican a estos dentro de idiosincrasias propias.

Desde la conjunción de la Filosofía y el Arte, el trabajo de **Marta I. Tirado Gallego** aborda el juego y el juguete como un escenario de la experiencia. Así como nos aproximamos a ser y estar con otros, también

podemos representarnos en el complejo campo de la subjetividad humana y del entramado socio-cultural. Allí se expresa desde la niñez a la madurez una concepción que supera al objeto y se configura en “el juego de la vida”, donde estética y ética son expresiones esenciales. Las reflexiones de la autora no abonan sólo el campo teórico de la epistemología de lo lúdico, sino que aportan también a la educación, proponiendo una figura de maestro por fuera de las prescripciones pedagógicas y dialogando desde la mundanidad, la fragilidad del ser; en síntesis, desde una humanidad que se constituye a través del juego y los juguetes. **Regina Ofele** transitando este camino de la subjetividad, valora desde el campo de la psicología, el papel del juego y los juguetes en las primeras experiencias de vida y lo intrafamiliar. Aunque no desconoce la importancia de lo sociocultural su enfoque se dirige a deconstruir el vínculo lúdico. Plantea un desafío para la epistemología al considerar que éste no comienza cuando el niño se encuentra con el objeto, sino que se constituye desde el encuentro y la ternura. El ser humano se comunica a partir de diversos códigos que implican la mirada de otro, se abren canales de comunicación, se construyen lenguajes, se generan emociones. En este vínculo prima la escucha atenta, la empatía, la mirada comprensiva, el tacto y el abrazo. La riqueza de esta mirada es la de acercarse al juego no desde un juguete que lo habilita, sino desde el encuentro y la ternura que lo contextúan.

El segundo apartado, *Historicidad y patrimonio de lo lúdico* bucea sobre cuestiones de historicidad y puesta en valor de estos objetos socio-culturales. En este sentido las transformaciones en el campo de las Ciencias Sociales, la pedagogía, la explosión de la industria juguetera replantean, entre mediados del siglo XIX y fines del XX, debates en torno a la producción y uso -recreativo y/o educativo- de juegos y juguetes. Al mismo tiempo, qué hacer con aquellos descartados en el tiempo y sobre los que se debate, la forma de preservación.

Aquí cobran valor no sólo los soportes materiales para dicho fin, sino la concientización y el dialogo intergeneracional para la guarda de patrimonio lúdico.

Sin descuidar el sustrato de la Antropología Cultural, **Tizuko Morchida Kishimoto** promueve dar voz a diferentes generaciones de "juerguistas" en Brasil para que hablen sobre juegos y juguetes y explorarlos en sus semejanzas y diferencias regionales. En otras palabras entelar a niños, jóvenes y adultos en la trama histórica. Para abordarlo, analiza las características específicas del jugar, la diferencia entre el juego tradicional y el popular, el jugar de los niños en un país con dimensiones continentales, la multiculturalidad, las similitudes y diferencias en la práctica lúdica. La hibridez de la cultura del juego de las épocas analizadas muestra la aproximación de juegos en la tradición de los jóvenes de diferentes países, lo que refleja tanto la conservación como el cambio, el papel de los juerguistas, con el colorido del lugar y la identidad de los sujetos, permaneciendo sin cambiar la estructura del juego.

En un campo específico como es la Historia de la Educación **Andrés Payà Rico** reconstruye el rol que la actividad lúdica ha cumplido para la renovación pedagógica de la escuela española, haciendo hincapié en los debates entre juguetes educativos y recreativos. Considera importante esta reconstrucción porque en los nuevos formatos tecnológicos la dicotomía ha vuelto a reaparecer. El autor muestra cómo entre el último tercio del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX confluyeron corrientes de pensamiento, campos disciplinares diversos, para la promoción de las cualidades pedagógicas y didácticas del juguete educativo. Esto dio lugar a la expansión de una industria juguetera que además de tener impacto en Argentina y otros países de América Latina, elaboró parámetros de distinción que si bien ya no mantienen la prescripción original, la reactualiza frente a los nuevos formatos tecnológicos.

**Ana M. Montenegro y Angela Ridao** entrelazando el campo de la Historia de la Educación y la Epistemología de lo lúdico, reflexionan sobre la historicidad del juego y el juguete desde una experiencia de intervención específica: el Proyecto “Los juguetes de la infancia: historia y mediación 1900-1970”. El mismo, a partir de actividades de investigación, currículum y extensión, se propuso resignificar el juego y el juguete no sólo en su cariz de mediadores socio-culturales, sino también en su valoración de soportes ineludibles de memoria colectiva y biográfica. La tarea en conjunto con el Museo del Juguete de Tandil permitió, además de la puesta en valor de más de trescientos juguetes de propiedad de esta ONG (los cuales fueron clasificados e inventariados), la organización de una muestra colectiva con la intención de promover el dialogo intergeneracional. Este fue posible desde la emoción, el recuerdo, la voz de diferentes actores como los estudiantes que cursaron el Taller, los jugueteros de la ciudad, los vecinos que acercaron o donaron juguetes al Museo, los niños de escuelas y adultos que asistieron a la muestra. Al unísono y aun con lógicas diferentes dialogar con autos de hojalata, muñecas de porcelana, canicas de vidrio, canchas de futbol, triciclos, juegos de damas, de Ludo, de Oca o Mis ladrillos, entre otros.

*Diciembre, 2013.*