

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Juegos y juguetes de la Infancia. Un dialogo
intergeneracional entre presente-pasado

Angela Ridaó

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

I Congreso Iberoamericano de Docentes Modalidad virtual

Juegos y juguetes de la Infancia. Un dialogo intergeneracional entre presente-pasado
Mag. Angela Ridaó

Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de
Buenos Aires (UNICEN)

angierid@gmail.com

Introducción

Este trabajo forma parte de la investigación “*Juegos, juguetes e historicidad*”, en ella tanto **juego** como **juguete** se resignifican en su cariz de mediadores socio-culturales y en su valoración como soportes ineludibles de memoria colectiva.

En este sentido partimos de la concepción que por el juego ingresamos en el proceso de humanización. Los juegos se inician en la interacción con otro y se amplían hacia la sociedad fomentando el espíritu de comunidad, crean cultura, se retroalimentan de ella. Juego y juguete -como representantes simbólicos- cimientan un entramado particular que da identidad a cada cultura, asimismo testimonian cómo la infancia transita su historia, tanto en su calidad de portadores como mediadores de múltiples significados.

En este trabajo se abordan dos aspectos: el primero dará cuenta del abordaje teórico del juego y el juguete desde un enfoque sociocultural. Y el segundo muestra el trabajo de indagación sobre un estudio de casos (Museo del Juguete de Tandil), un trabajo de intervención, donde el problema se enfocó a reconstruir el patrimonio lúdico de una comunidad.

En este contexto se reconoce tanto al juego como al juguete en su esencia tangible, el salto cualitativo de esta investigación muestra la vinculación entre sujetos y cómo emerge la comunicación intergeneracional. Componer este territorio delicado de huellas, de recuerdos fragmentados en ocasiones incompletos e idealizados, supone poner en valor los objetos materiales del museo, además abrir camino a la trama de experiencias y saberes que permiten que adultos, jóvenes y niños interactúen, dialoguen, compartan emociones y conocimientos sobre el acto de JUGAR.

1° El juego y el juguete

Jugar es esencial para la existencia humana, ya que nos co-formamos por él, conjuntamente es una manifestación emocional del espíritu que se expresa y comunica en un contexto, en un espacio y tiempo específico.

En todos los espacios geográficos, desde tiempos inmemoriales y en todas las culturas se juega. J. Huizinga (1968) R. Caillois (1986) desde el campo de la historia y la sociología sostienen que el juego constituye un fundamento y factor de cultura. Desde esta idea la actividad lúdica aparece como reflejo del acontecer social, remite a prácticas sociales que surgen como figura (en el espacio- tiempo y en la acción), y como fondo porque proyecta relaciones y experiencias que los individuos y grupos de una comunidad llevan a cabo. Para E. Berne (en G. Scheines 1961) cada grupo familiar posee sus propios juegos, aparecen variaciones de un mismo juego porque ha sido jugado por los ascendientes y se han transmitido de generación en generación sucesivamente. Los juegos aprendidos en la infancia y repetidos por largos periodos, son como una *maqueta o replica de juegos*, que contienen la vida entera de un individuo y/o un grupo.

El contexto social y cultural influye e impacta en los juegos, los niños llevan a cabo prácticas y expresiones lúdicas que reflejan en gran medida prácticas sociales de los adultos, son un espejo de cada civilización (F. Grunfeld, 1975) y las imágenes que resultan testimonian y constatan las características de dichas prácticas. Estudiar cómo la cultura familiar va permeando con su cosmovisión las formas lúdicas supone considerar al juego como un dispositivo que preserva la herencia y el acervo cultural (A. Ridaó, 2008)

Los juegos que se desarrollan socialmente fomentan el espíritu de comunidad y crean cultura. En este sentido toda cultura existe, es producida y reproducida por los individuos que la comparten. La cultura lúdica se conforma por operaciones concretas, que son las actividades lúdicas en sí mismas. El niño adquiere y construye su cultura lúdica jugando, así va configurando su experiencia y matriz lúdica, la cual se va acumulando a través del tiempo y con diferentes formatos, comenzando por los primeros juegos de crianza hasta los juegos compartidos con amigos y/o compañeros, además observando y aprendiendo del juego de otros niños mayores. La experiencia no sólo enriquece al juego, sino además está en función de las competencias que el niño adquiere tanto a nivel biológico como psicológico (G. Brougere 2013).

Simultáneamente, el juego simbólico, juegos de ficción, llevan al niño a aventurarse en la imaginación y fantasía, conllevan a creer y crear "todo lo posible". Por el juego opera la capacidad de simbolización, es decir, comienza el juego con símbolos y signos los que más tarde adquieren sentido y significados diversos. M. Tirado Gallego (1998) señala: "*Creemos en nuestro reconocimiento y creemos igualmente en nuestra adquisición y experiencia de mundo. El lenguaje está ahí como un sistema de símbolos con leyes establecidas al cual el sujeto tiene la posibilidad de ingresar en tanto se le somete, y a partir de allí puede representar ya algo para alguien ... el orden simbólico debe ser concebido como el constituyente del hombre y de su mundo*".

Además hay que considerar que el juego del niño proviene de las interacciones sociales que son cara a cara o diferidas. La cultura se produce esencialmente en la interacción social que se arraiga y comienza en la acción precoz entre la madre y el niño (G. Brougere 2013) Cada interacción supone en el niño una interpretación de significados, ciertamente él va a actuar en función de su repercusión y por otro lado se adapta a nuevas reacciones de elementos en interrelación, acción que conduce a producir nuevas combinaciones, significados y/o sentidos. Esta experiencia es continuamente nutrida de elementos provenientes del exterior, de la vida cotidiana, que se convierten en elementos de juego. Esta influencia es variada, comienza en el contexto de acuerdo a las condiciones materiales, cuando un niño o jugador interpreta dichas condiciones, los elementos son insertados en base a su representación y acción.

Por medio del juego el niño aprende la cultura de sus antepasados, la sostiene y la transmite a las nuevas generaciones, desde múltiples formas y espacios.

Tanto juego y juguete cimientan un entramado particular que da identidad a cada cultura, sin embargo al jugar establecemos una relación abierta y creativa con el mundo que a su vez es abierto e ilimitado. Los juguetes dentro de estas prácticas dejan huellas que representan un sistema de símbolos y signos que dan un cariz a dicha existencia cultural. Además en el mundo de las representaciones que se crea reflejan en el hombre las problemáticas y respuestas que operan en el ambiente, cómo afloran actitudes hacia los demás y en este íter-juego se observa el entramado que hace reconocible a cada cultura.

La imbricación de un soporte material como el juguete abre el camino hacia nuevas miradas respecto del sentido de la infancia como construcción socio histórica. El juguete da fiel testimonio de cómo la infancia transita su historia, tanto por su calidad de portador como de mediador en sus juegos, según G. Agamben (2011 pp.100) "*Lo que el juguete conserva no es más que la temporalidad humana que estaba contenida en ellos, su pura existencia histórica. El juguete es una materialización de la historicidad contenida en los objetos, que aquel logra extraer a través de una particular manipulación*"

Reconstruir este territorio delicado e inquietante, de huellas e indicios, de recuerdos fragmentados, incompletos e idealizados, demanda un doble tratamiento. Lo cual supone poner en valor objetos materiales de otro tiempo -en ocasiones se encuentran en museos- que abren camino para desentrañar la trama de experiencias y saberes, que aun con lógicas diferentes, permiten que adultos, jóvenes y niños en el presente interactúen, se comuniquen, compartan emociones y conocimientos sobre el acto de JUGAR.

Juego y juguete en su dinámica de transmutación van mostrando los cambios al interior de un escenario socio-económico y político particular. Dejan entrever, por un lado, que formas lúdicas tradicionales se conservan y los juguetes que las referencian, por otro lado, como surgen nuevas formas, resultantes de cambios e innovaciones industriales, tecnológicas, de mercado, publicidad y propaganda que se reflejan en el desarrollo de la creación de nuevos juegos y juguetes instaurando nuevos valores y prácticas sociales. En la actualidad, las formas lúdicas y el juguete como objeto “mediador” se entran en nuevas redes que intentan desarticular las tradicionales que daban sentido a vinculaciones intergeneracionales, en este sentido, los niños y jóvenes de hoy ven al juguete “tradicional” como intrigante y atrayente, al mismo tiempo como “reliquias” que remiten imágenes inquietantes, pero no alcanzan a captar el significado que poseían, sin embargo los incita a jugar.

2° Dialogo intergeneracional entre presente-pasado

Esta investigación aunó -por medio de un convenio- los esfuerzos de la Facultad de Ciencias Humanas (Cátedras de Epistemología de los Fenómenos Lúdicos e Historia Social de la Educación) y del Museo del Juguete de Tandil

El Museo del Juguete de Tandil viene bregando por la recuperación de la memoria del juguete y su preservación, además revalorizar el tiempo de niñez, de juego, de ocio y entretenimiento, de encuentro y vinculación, de diversión, para encontrar sentido a una convivencia basada en la paz, la afectividad y fundar una identidad cultural genuina. Una estrategia viable fue el encuentro intergeneracional a través de la recuperación del patrimonio lúdico.

Haciendo un poco de historia: El Museo del Juguete de Tandil fue creado en el año 2006, en el mismo año se constituye como ONG y Asociación Civil.

Ilda Canelas (2009) -presidenta del museo- nos cuenta que la misión es: *“...la preservación de la memoria colectiva en cuanto a juegos y juguetes de la comunidad de Tandil [...] Cada juguete tiene su historia, perteneció a alguien, jugó alguien, se lo regalaron a alguien y esa es la historia que nos interesa. Nosotros no compramos juguetes, recibimos juguetes donados de la comunidad, nos interesa el juguete y la historia de la persona”*

Pensar la memoria como algo vital y social implica reconocerla, desde allí afrontar los problemas actuales teniendo en cuenta su significado histórico. La memoria colectiva se manifiesta de múltiples maneras, en este sentido, recuperar el recuerdo cobra perspectiva en los momentos de incertidumbre valorativa, de cambio o de reafirmación socio-institucional. No se puede pensar al futuro sin desanudar hilos e hilar historias por medio de los relatos de personas que vivieron esos juegos y juguetes. Los retazos de memorias que la mente organiza en recuerdos han dejado huellas sensibles y emocionales, que son el fruto de relaciones intergeneracionales de un pasado socio-histórico.

La investigación se enfocó a recuperar y hacer visible -para la comunidad y las instituciones educativas- la importancia del juguete como mediador sociocultural impregnado de emociones, sentimientos, memoria, historia, conocimientos, preservador de identidad y patrimonio cultural.

Los resultados del proyecto de intervención fueron:

- Inventario y catalogación de objetos lúdicos, puesta en valor de relatos de vida, componentes del patrimonio del Museo del Juguete de Tandil. Al comienzo de la indagación existían: 100 juguetes en exposición permanente; 300 en diferentes espacios sociales del museo; al finalizar el proceso de inventario el patrimonio ascendió a 500 objetos.
- Recopilación de relatos de vida de actores sociales y donantes.
- Visibilización del patrimonio del museo: Organización, gestión y muestra de los juguetes, fotografías, arte lúdico; charlas con especialistas; encuentro con jugueteros y bicicleteros quienes contaron historias y experiencias del pasado tandilense.

- Producción de un libro académico que recuperó la imagen de cada juguete.
- Promoción de la investigación del juguete como objeto de estudio relevante que recupera la memoria histórica y el patrimonio lúdico.

Reflexiones finales

En esta investigación el objeto informador *juguete* muestra su riqueza en cuanto a temporalidad, pervivencia y cambio. La relatividad subjetiva lo acoge dentro de una red de emociones, símbolos, valores y significados que se expresan en rasgos provenientes de historias y actividades cognoscitivas particulares. En ese sentido, se visibiliza su cariz tanto de mediador socio-cultural, como de soporte ineludible de memoria colectiva.

En la indagación pudimos vislumbrar cómo el diálogo y el encuentro con los juguetes permite la vinculación de diferentes generaciones y la particularidad que va desde el pasado al presente y que lo trasciende por medio de la intención de personas que promueven la recuperación, preservación y transmisión de la memoria colectiva, ejemplo de ello: el Museo del Juguete de Tandil.

En el escenario actual las formas lúdicas y el juguete como objeto mediador se entraman en nuevas redes donde la tecnología conlleva nuevos aprendizajes de consumo y costumbres lúdicas, las que parecen desarticular y olvidar a los formatos tradicionales, aunque abogar por este tipo de proyecto reactiva recuerdos donde el cambio de epocal no extingue a aquellas prácticas lúdicas, sino que las recupera por medio del diálogo y la comunicación. Es decir, el secreto de juegos y juguetes está en la *trascendencia temporal*, en cómo las generaciones ganan nuevos significados generando lenguajes en la interacción social. Juegos y juguetes en el terreno del ensayo y libres de constricciones prescritas componen mundos simbólicos diferentes constituyendo alternativas que operan con distintos factores socio culturales del cual son portavoz y eco.

Para finalizar, la recuperación de la memoria lúdica ha puesto en valor juguetes que han adquirido visibilidad y vitalidad gracias al diálogo intergeneracional que se favoreció en la convivencia entre: lo *viejo* y lo *nuevo*; el *pasado* y el *presente*; *historia*, *cambio* e *innovación*.

Bibliografía

- Agamben G. (2011)** *Infancia e historia*. Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires
- Brougere G. (2013)** *El niño y la cultura lúdica*. Revista Lúdicamente. Volumen 2 N°4. Publicación del IIGG – UBA (Universidad Nacional de Buenos Aires) Argentina
- Caillois, R.(1986)** *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, México
- Corredor Matheos J. (1989)** *El juguete en España*. Ed. Espasa Calpe. España
- Grunfeld, F. (1978)** *Juegos de todo el mundo*. Ediciones Edilán. Madrid
- Huizinga J. (1968)** *Homo Ludens*. Ed Emecé. Buenos Aires
- Ridao A. (2008)** *El juguete portador de símbolos y signos*. En Revista alternativas n° 48 – UNSL (Universidad Nacional de San Luis)
- Scheines G. (1981)** *Juguetes y Jugadores*. Ed. De Belgrano. Buenos Aires
- Tirado Gallego M.I. (1998)** *El juego y el arte de Ser...Humano*. Ed. Facultad de Educación. Universidad de Antioquia. Medellín. Colombia