



# NUUESTRAS SALAS

En este material te contamos algunas ideas que se desprenden del eje principal de cada sala del Museo, para que puedas ampliar y profundizar los conceptos que cada binomio de sala propone.

Esta información complementa la ya presente en la página web del Museo, te aconsejamos que consultes ambas cosas para una comprensión más global de nuestras salas.

# JUGAR CON NADA / JUGAR CON TODO

## Jugar con nada

No siempre necesitamos usar juguetes u objetos para jugar. Muchos juegos no implican el uso de materiales, y solo requieren que pongamos el cuerpo y la imaginación en acción. En muchos de ellos lo que más importa es el encuentro con el otro.

¿Qué juegos sin juguetes conoces?  
¿Dónde y con quiénes lo jugabas?  
¿Habrán cambiado sus reglas con el tiempo? ¿Se seguirán jugando?



## Jugar con Todo

Con un poco de creatividad y de ganas de explorar lo que nos rodea, descubrimos que podemos armar nuestros propios juguetes con materiales simples y cotidianos.

Dentro del círculo mágico del juego una silla se convierte en vagón de tren, un palo de escoba en caballo o espada, y dos latas unidas por un piolín se vuelven teléfonos por un rato.

La frase de sala que remite a los derechos de niños, niñas y

adolescentes es “heredar la cultura”. Esta herencia va a cambiar no sólo de acuerdo a la época, sino también al lugar donde crecemos y jugamos. No es lo mismo jugar en una ciudad o en otra, crecer jugando en el campo o en la playa. ¿De qué formas diferentes el contacto con la naturaleza nos invita a conectar con el juego?





## Texto de sala

*Aunque soy el primer convencido de que no hay nada eterno, debo reconocer que existe cierto pensamiento que corre por debajo de la Historia, y no se puede decir quién lo transporta. Los niños no tienen instrumentos de transmisión que atraviesen las generaciones, así que habría que concluir que los inventan cada vez.*

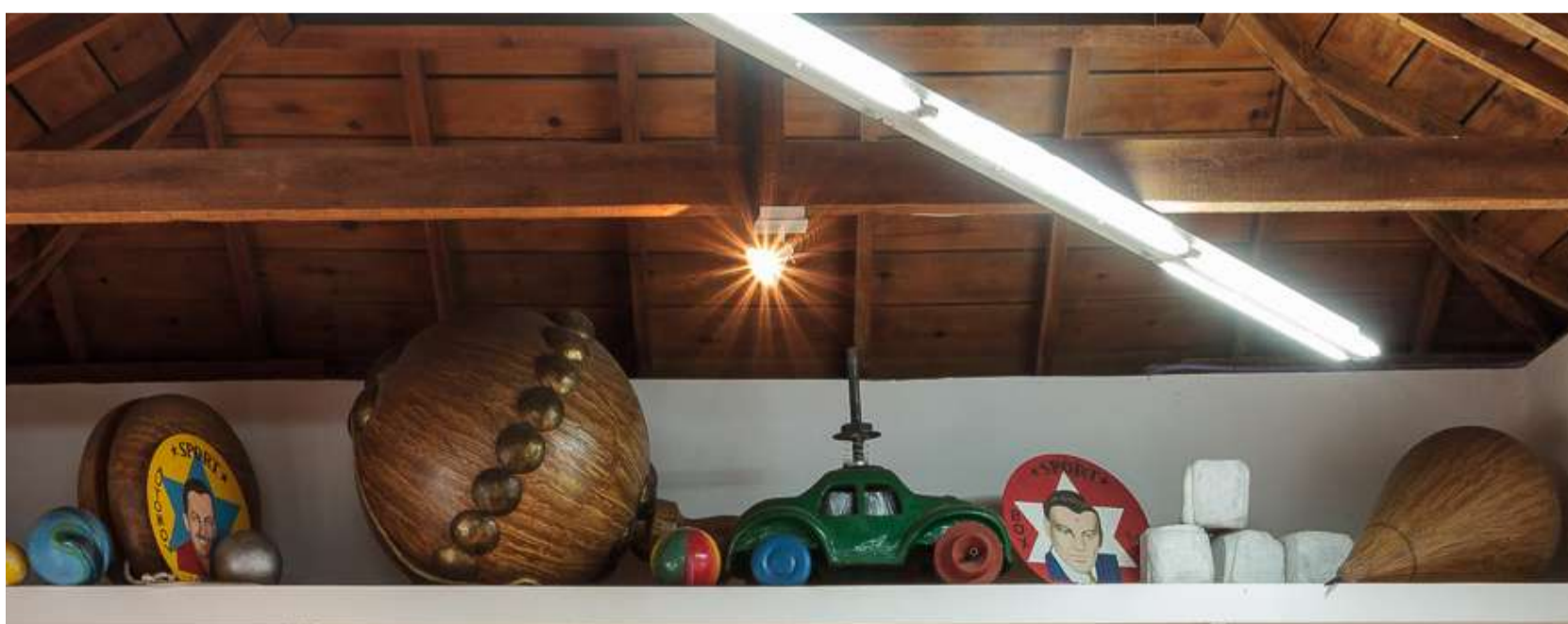
César Aira, El Tilo.

Rayuela, trompos, yo-yos. Huesitos, tableros trazados en el piso de tierra, semillas. Hay juegos y juguetes que son muy antiguos. Su origen se mezcla con los rituales funerarios, las artes de la adivinación, las danzas, el oráculo, la magia.

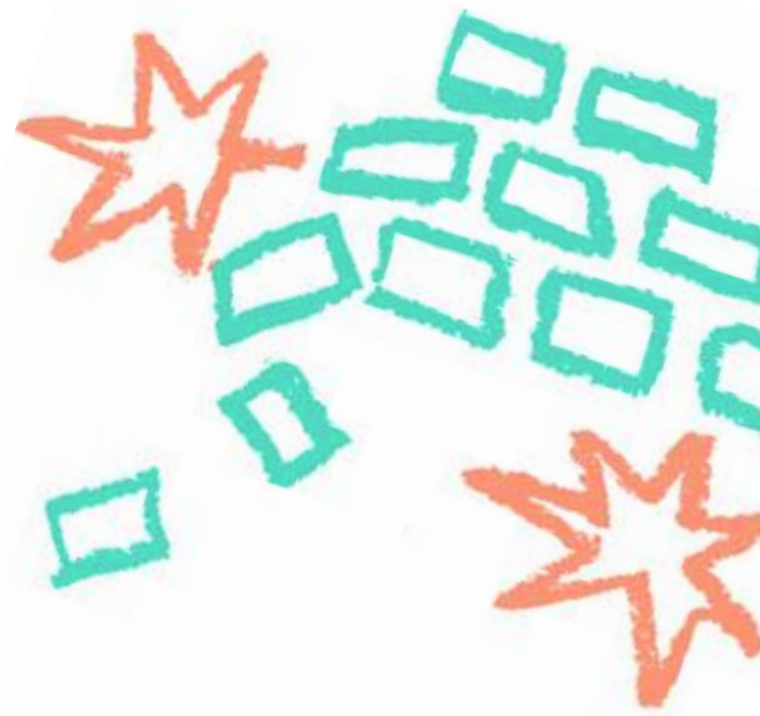
Muchos de esos juguetes todavía se usan, aunque hayan cambiado el significado del uso y el modo en que se juega con ellos. Perdieron su carácter mágico, se mezclaron con los juguetes industriales y adquirieron otros sentidos. Cuando miramos hechizados el movimiento giratorio de un trompo revivimos por un instante ese poder de encantamiento que era parte inseparable del juego hace más de dos mil años.

Los juegos tradicionales, los populares, los de calle y los de vereda conservan sin embargo su carácter comunitario. Pertenecen a la vida en común, resurgen en los períodos festivos de una comunidad. Ni el paso del tiempo, ni los nuevos juegos, logran eclipsarlos del todo. Forman parte del repertorio universal de juegos que heredamos.

Se transmiten de generación en generación, se enseñan en el transcurrir del día, en la casa, en el patio de la escuela; se esparcen tan naturalmente como una corriente de aire y junto con sus reglas se aprenden los gestos, las acciones y el ritmo.



# CONSTRUIR / DESTRUIR



Esta sala abre una serie de preguntas alrededor de los estereotipos que la industria juguetera replica una y otra vez, y la manera en que juegos y juguetes reflejan la ideología de una sociedad o de una época.



Soldaditos, tanques y pistolitas se encuentran enmarcados por la frase No es lo

mismo jugar a pelear, que pelear de verdad. El juego nos abre la posibilidad de imaginar distintos escenarios y convertirnos en otras personas por un rato, pero para que ello suceda son necesarios ciertos acuerdos, un marco seguro dentro del cual el juego puede transcurrir, con sus reglas y cuidados.



La frase de sala que remite a los derechos de niños, niñas y adolescentes es “ser cuidado y protegido”. En una serie de vitrinas se despliegan juguetes de primera infancia, junto a un texto que nos invita a pensar que el paso del tiempo no solo hace que cambiemos nuestras maneras de jugar, sino también las formas en las que se considera conveniente criar, cuidar y proteger a niños y niñas. En este sentido las formas de crianza son construcciones sociales que van cambiando a medida que pasan los años.







## Texto de sala

*El cocodrilo borda un pañuelito /De madera terciada, muy bonito.  
Le borda primorosos ramilletes /Y también un montón de firuletes.  
Ya no podrá llorar ni estar resfriado / Hasta que el pañuelito esté acabado.  
Por eso borda y borda todo el día,/ En el cine, en la escuela, en el tranvía.  
Ya no le faltan, y está muy tranquilo,/ Más que 10.000 kilómetros de hilo.*

María Elena Walsh, El pañuelito.

Acunar, balancear, sostener. Mecer, arrullar, cantar. Los rituales de la crianza son los gestos inaugurales por donde el juego hace su entrada en nuestras vidas. Luego vienen acariciar, escuchar, comer, reír, hablar, entender, bailar, correr, esconderse, aparecer. Y llega el tiempo en que gran parte del día lo pasamos construyendo cosas.

Construimos un escalón para trepar más alto, un puente para nuestros autitos, una muñeca de papel, un arco señalado con dos piedras, una estrategia ingeniosa para que la pantalla no nos arroje un *game over*.

La industria juguetera, atenta a esta acción constructiva, creó una variedad enorme de juegos de construir. Algunos de ellos están relacionados con las técnicas, la mecánica, la ingeniería y la arquitectura; otros, con el arte, los quehaceres domésticos, la imaginación o el razonamiento.

Más difícil de comprender y de explicar es que esta industria, en esta sociedad, produzca al mismo tiempo juguetes que representan la guerra y juguetes que ayudan a criar; juguetes para construir –una casa, una vida- y juguetes para destruir.



# EL UNIVERSO / MI CASA



Un viaje puede ser corto o largo, real o imaginario, deseado o por obligación. Pero algo es seguro: todos los viajes nos transforman, nos ayudan a aprehender el mundo, y las distintas maneras de vivir que podemos encontrar en cada país, ciudad o casa a la que llegamos.

La industria juguetera creó infinidad de juguetes que representan distintas formas de viajar y de vivir, pero la mayoría de estos juguetes valoran unas culturas a costa de desconocer o desvalorizar otras, y transmiten ideas y valores de los que muchas veces no tomamos plena conciencia. ¿Quién habrá escrito las reglas de los juegos? ¿Quién decide quiénes ganan?



La frase de la sala que remite a los derechos de niños, niñas y adolescentes es “hacer lugar a los que llegan al mundo”. Siempre hay lugar en la ronda para alguien más, y cuando una persona llega de otro lado, lo hace trayendo en su valija elementos culturales propios, entre otros, distintos juegos y formas de jugar.

## Texto de sala



*Pero cuando el Conejo realmente sacó un reloj del bolsillo de su chaleco, miró la hora y apuró la carrera, Alicia se levantó de un salto, porque comprendió de pronto que nunca había visto un conejo con chaleco, ni con un reloj para sacar del bolsillo del chaleco; y ardiendo de curiosidad, corrió tras él a través del campo.*

Lewis Carroll, Alicia en el país de las maravillas.

Nacer es nuestro primer viaje.

Viajamos del interior al exterior. Empezamos a caminar y queremos ir cada vez más lejos. Acarreamos animalitos, carros, rueditas con sonido; viajamos alrededor de una mesa y creemos recorrer el mundo. A medida que crecemos nos atrevemos a vivir aventuras más intrépidas, nos lanzamos a la vereda con el triciclo y damos la vuelta a la manzana en carting o en bicicleta.

El mundo, la vida misma, se agranda sobre las ruedas de los patines, se acelera empujando el carrito de rulemanes o montados en un caballo de palo de escoba o de verdad. Tenemos más experiencias, conocemos más personas. Andamos de a pie, en auto, en moto, en colectivo, en tren, en barco, en globo o en avión. Nos vamos de paseo con los amigos, de picnic con la escuela, de vacaciones con la familia. Viajamos por placer o por necesidad.

No siempre es fácil encontrar nuestro lugar seguro; a veces hay que cambiar de familia, de ciudad, de país. Ese lugar que nos ampara y nos da identidad es nuestro centro de vida. Puede ser nuestra casa, pero también la escuela, el barrio, una persona que nos quiere, nuestro grupo de amigos. Y cuando lo encontramos sabemos que siempre habrá donde volver.

Gracias al juego y a los juguetes también viajamos con la imaginación. Atravesamos un reino, un desierto, una selva. Nos vamos a la Luna, exploramos planetas, conquistamos inexistentes asteroides. Y convertidos en provisorios astronautas, nos volvemos capaces de recorrer el universo.





# TRABAJAR / DESCANSAR

Nuestro tiempo libre está mediado por el mundo del entretenimiento. El teatro, el circo y el cine, fueron reflejados de maneras alegres y fantasiosas por la industria juguetera. Muchos de sus personajes saltaron de las pantallas a las vitrinas de las jugueterías, convertidos en juegos y juguetes de distintos formatos. Y a todo esto se sumaron en las últimas décadas los juegos electrónicos, las pantallas y consolas.



Así como los distintos materiales con los que se fabrica un juguete cambian nuestra manera de usarlo -no es lo mismo una muñeca de porcelana que una de plástico- la irrupción de la tecnología también modificó radicalmente nuestras formas de jugar: solos o en compañía, juntos o conectados a distancia.

Mientras en la vida real hombres y mujeres realizan todo tipo de trabajos, los juegos y juguetes continúan reforzando estereotipos de género que ligan exclusivamente a las mujeres al trabajo doméstico y de cuidado. El uso de colores distintos, la separación de los juguetes en sectores por género en casi todas las jugueterías, así como otras actitudes que refuerzan prejuicios nos privan de la posibilidad de pensar que los juegos no son de nena, ni de varón, son para jugar.

El guiño de la sala hacia el mundo del trabajo, también nos devuelve a la reflexión sobre los derechos de niños, niñas y adolescentes, recordándonos que éstos no siempre existieron, y que el trabajo era parte natural de la infancia de muchísimos chicos y chicas. Y todavía hoy en día lo es.







## Texto de sala

*Cuando se murió el canario, puse en la jaula un limón:  
¡soy un caso extraordinario de imaginación!*

F. Vighi, Cuando se murió el canario...

El juego suele definirse como lo opuesto al trabajo, por eso se le adjudican la libertad, la creatividad y la imaginación que el trabajo –el trabajo capitalista– no admite. Sin embargo, la industria juguetera produjo juguetes que representaron los quehaceres cotidianos y el trabajo en todas sus formas. Esos juguetes transmitieron –transmiten modos de ver el mundo, valores, y mandatos sobre cómo ejercer los roles femeninos y masculinos en nuestra sociedad.

A partir de la década de 1980, los cambios en la economía global, la preponderancia de las imágenes, el crecimiento de los medios masivos de comunicación y la aparición de nuevos recursos tecnológicos ampliaron y transformaron los modos de jugar. La industria dejó de producir perfectas miniaturas del mundo real para fabricar en mayor medida juguetes asociados a mundos de fantasía, del cine y de la televisión, como nunca antes.

Como parte de estos cambios creció de manera inédita la separación de los juguetes por género y se reforzaron las fronteras del juego entre niñas y niños. En la actualidad esta segmentación es fuertemente cuestionada a favor de un modelo no sexista que propone jugar con todo y a todo, no importa el género al que pertenezcas.

En la cultura infantil actual, juguetes, cine, televisión, ropa, útiles escolares, videojuegos, y un sinfín de objetos y accesorios están vinculados entre sí armando mundos narrativos complejos. Los niños y niñas viven sus vidas entre la posibilidad de acceder o no a la riqueza simbólica de esos mundo lúdico-narrativos según sus posibilidades económicas y culturales y la presión del consumismo, que los transforma en rehenes, como a todos nosotros, del marketing, que usa el juego para ampliar los mercados y del recambio de bienes constante.