

La imaginación en juego

del 3 al 5 de junio 2024
Facultad de Educación
Universidad Complutense de Madrid



Puede ser que hoy ya estemos en condiciones de superar el error fundamental de considerar la carga imaginativa de los juguetes como determinante del juego del niño; en realidad, sucede más bien al revés. Si el niño quiere arrastrar algo, se convierte en caballo; si quiere jugar con arena se hace panadero; si quiere esconderse se hace ladrón o gendarme. Conocemos algunos juguetes antiquísimos que prescinden de toda máscara imaginativa (es posible que, en su tiempo, hayan sido objetos de culto): la pelota, el arco, el molinete de plumas, el barrilete, son todos objetos genuinos, “tanto más genuinos cuanto menos le significan para el adulto”. Porque cuanto más atractivos, en el sentido común de la palabra, son los juguetes, tanto menos “útiles” son para jugar; cuanto más ilimitada se manifiesta en ellos la imitación, tanto más se alejan del juego real, vivido.

*Kulturgeschichte des Spielzeugs (Historia cultural del juguete)
Walter Benjamin, 1928*

Comisariado

Laura Camas Garrido

es Maestra de Educación Primaria (US, 2014), Máster en Psicología de la Educación (US, 2016), Máster en Investigación (UCM, 2017) y Doctora en Educación (UCM, 2022). XII Premio Internacional José Manuel Esteve (2021) y Premio Internacional de Investigación Emergente del Observatorio del Juego Infantil de España (2019). Es profesora en la Universidad Complutense de Madrid e investiga la relación entre juego, la democracia y la estética en perspectiva de la Teoría y la Historia de la Educación.

Silvia Martínez Cano

es doctora en Educación (UCM, 2010), Máster en Artes Visuales y Educación (UB, 2014), Conservadora y Restauradora de Bienes Culturales (2000), Arquitecta Técnica (UPM, 1996) y Licenciada en Teología Fundamental (UPCO, 2006). Es, además artista multidisciplinar www.silviamartinezcano.es. Es profesora en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid.

Silvia Sánchez Serrano

Doctora en Educación con Premio Extraordinario por la Universidad Complutense de Madrid y Máster en Orientación Educativa. Miembro del Observatorio del Juego Infantil. Participa en diferentes Proyectos de Innovación e Investigación tanto nacionales como internacionales. Sus publicaciones más recientes y líneas de investigación actuales se centran en el tiempo educativo, el juego y las pedagogías alternativas y sus efectos sobre el desarrollo integral de la infancia. De manera complementaria, posee formación superior en Producción Audiovisual y de Espectáculos y experiencia profesional en cine y publicidad. Es profesora en el Dpto. de Estudios Educativos de la Fac. de Educación (UCM).

Forman parte del grupo de investigación Cultura Cívica y Políticas Educativas de la UCM.



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID



Grupo de Investigación
Cultura Cívica y Políticas Educativas

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

La imaginación en juego

Es difícil saber lo que nos mueve a coleccionar toda clase objetos. Hay probablemente en ello cierta pretensión de capturar el tiempo, de pararlo, de afirmación de eros, en la acepción platónica. Y si esto es así, todavía lo será más cuando lo que se colecciona son los objetos más característicos de la vida infantil, los juguetes, que de este modo vuelven eterno un tiempo anterior, en sentido histórico, pero también biográfico. Por eso, decía el filósofo Walter Benjamin que en la colección de juguetes hay siempre algo de irracional, de oposición al mundo tal como es:

La verdadera pasión del coleccionista, la que por lo general se ignora, es siempre anárquica, destructiva. Su dialéctica es combinar con la fidelidad a un objeto único, protegido por él, la porfiada y subversiva protesta contra lo típico, lo clasificable. La relación de posesión muestra acentos completamente irracionales. Para el coleccionista, el mundo está presente en cada una de sus piezas. En forma ordenada, pero ordenada de acuerdo con una relación sorprendente, más aun, incomprensible para el profano.¹

Esa pretensión de captura del mundo en el instante es la que subyace en la exposición de juguetes que, con motivo de la celebración de la 6th Philosophy at Play Conference, hemos organizado

en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense en junio de 2024. La exposición recoge parte de los materiales empleados en dos exhibiciones previas, preparadas por la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid en 1988 y 1991, continuando otra organizada en Murcia en 1987, a partir de la colección de juguetes y otros objetos infantiles recopilados por el maestro y pintor Mariano Ballester y su esposa, Monique Les Ventes.

La colección Ballester empleada en estas exposiciones, era efecto de la dedicación de Mariano al mundo infantil y la cultura popular y de la propia afición coleccionista de Monique, que, desde pequeña, visitaba con su padre los mercadillos y rastrillos de París en busca de objetos olvidados². Esta afición se incrementó tras su encuentro con el pintor murciano. Juntos, llegaron a reunir, a lo largo de cuarenta años, más de 3000 juguetes de los siglos XIX y XX, llegando a acariciar la posibilidad de crear un Museo del Juguete en Murcia, con su propia Sociedad de amigos del juguete y ludoteca. Quienes les conocieron, apuntan el sentido de esa vocación recopilatoria.

Con ocasión de la presentación de la exposición de la colección en la Casa de Vacas en el Parque del Retiro en Madrid, en 1988, Pedro Olivares Galván recordaba: “al matrimonio Ballester interesaba más lo popular, el juguete amado por el niño que el impuesto por el padre. Interesaba más el monigote monstruosamente ‘abstracto’ al que la niña acaricia, que la muñeca de porcelana perfectamente naturalista que la niña rechaza”³. La colección se componía así, de un conjunto heterodoxo de artículos, sin un orden necesario y con muchas discontinuidades históricas, ejemplo fiel de esa pasión un tanto anárquica que para Benjamin esconde el alma del auténtico coleccionista.

En la Facultad de Educación de la Universidad Complutense, hemos tenido la inmensa fortuna de poder disfrutar durante un tiempo de una muestra de este extraordinario legado. Por algún motivo que desconocemos, parte de la colección del matrimonio Ballester terminó almacenada en lo que hoy son las dependencias del Instituto Superior Madrileño de Innovación Educativa (ISMIE), donde fue recuperada y cuidadosamente expuesta por la mano de su actual Directora, quien, amablemente, la puso a nuestra disposición para

ser recreada.

Como toda exposición, la organizada en la Facultad de Educación, no pretendía sólo volver a mostrar al público esos objetos, de algún modo momificados. Nuestra pretensión era volver a darles, al menos por un tiempo, otra vida, insertarlos en una nueva narrativa, definida por el congreso al que acompaña. Éste se convocó bajo el título “Postcolonial Approaches to Play Theories and Practices”, con el que ha pretendido ofrecer un espacio de replanteamiento del valor del juego infantil, más allá de las justificaciones al uso en nuestra tradición epistemológica. Ese mismo afán de revisión da nombre a la exposición, “La imaginación en juego”. El enunciado es en sí mismo una invitación a jugar, un juego de palabras, por el doble significado que encierra la expresión “en juego”, como puesta en funcionamiento de la imaginación, pero también como riego.

La antinomia se inspira igualmente en Walter Benjamin, en la cita que abre este catálogo. El juguete puede ser un acicate de la imaginación infantil, pero también un freno cuando su complejidad o su diseño demasiado clausurado, coarta las posibilidades de crear con él algo

nuevo, algo que no estaba en la mente de sus diseñadores.

El montaje de la exposición ha pretendido exaltar esa dicotomía, mediante una especie de ejercicio de desconstrucción estética, que combina la sofisticación de algunos de los juguetes con la simplicidad y sobriedad del escenario narrativo, formado por cajas de cartón, irregularmente dispuestas, donde todo está por contar.

Como Decano de la Facultad de Educación, sólo me queda agradecer a las Comisarias de la Exposición, las Profesoras Laura Camas Garrido, Silvia Martínez Cano y Silvia Sánchez Serrano, del Grupo de Investigación Cultura Cívica y Políticas Educativas, el gran mimo que han puesto en la preparación de la exposición y de este catálogo. Mi reconocimiento también a la Gerencia y Personal Técnico de la Facultad por su ayuda para lograr un montaje que sorprendiese. Debo a la Directora Eva Fernández y su equipo en el ISMIE la confianza que han depositado en nosotros al cedernos temporalmente el legado de la colección de juguetes de los Ballester, que allí tan cuidadosamente custodian. Por último, deseo agradecer a José Antonio Pastor, Presidente de

la Fundación Crecer Jugando, y Maite Francés, Directora de marketing y comunicación de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes, su apoyo en el empeño compartido de la promoción del derecho de todos los niños y las niñas a jugar.

Gonzalo Jover
Decano
Facultad de Educación
Universidad Complutense

¹ Benjamin, Walter (2015). Juguetes. Madrid: Casimiro, p. 43.

² García, Rocío (1988). Monique les Ventes y Gabriel Carrascal. Unidos por casas de muñecas y payasos de hojalata. *EL País*, 12 de febrero de 1988.

³ Olivares Galván, Pedro (1988). El juguete en la vida y en la obra de Mariano Ballester. En Comunidad de Madrid (ed.) *Exposición Jugando Jugando*. Madrid: Imprenta de la Comunidad de Madrid, p. 23.

Presentación

El juego es una actividad representativa de la infancia. Su importancia no sólo se concentra en los primeros años de vida; también es fundamental para el bienestar de las personas adultas y la sociedad en su conjunto. Entre las ideas más populares en los discursos educativos actuales se encuentra la tesis de que el juego desempeña un papel crucial en el desarrollo físico, social, intelectual y afectivo de los seres humanos. En este sentido, los estudios realizados por eminentes teóricos como Jean Piaget (1896–1980), Le Semyonovich Vygotsky (1896–1934) y Jerome Bruner (1915–2016) han tratado de mostrar cómo el juego, lejos de parecer una actividad banal, parece ser irrenunciable para el desarrollo humano. A través del juego, niños y niñas descubren formas de cooperar, competir, crear, inventar, imaginar, comprender y aproximarse a su entorno en un sentido amplio.

Al jugar se aprende que existen normas que han de ser respetadas pero también que las normas del juego pueden ser cambiadas si se considera necesario. Descubren con asombro que entre iguales son tan diferentes como similares y que sus intereses pueden ser acogidos o confrontados por el grupo. Todas estas escenas fácilmente identificables en el juego son a menudo

los primeros pasos en la construcción colectiva de la convivencia y los valores democráticos.

Siendo ésta la narrativa predominante en los discursos que exploran las condiciones de posibilidad del juego, resulta valioso mencionar que en las últimas décadas viene siendo cada vez más popular la presencia de discursos más críticos que conceptualizan el juego desde una óptica más amplia. Desde estas posturas, se llama la atención sobre la necesidad de no instrumentalizar el juego a un fin ajeno a la propia actividad de jugar, señalando así que éste tiene un fin en sí mismo y por tanto, se justifica por lo que ya es y no tanto por sus potenciales posibilidades de desarrollo humano. Existen también perspectivas conciliadoras que han señalado que si bien el juego es una actividad valiosa por sí misma, es posible que su práctica tenga consecuencias profundamente enriquecedoras en el desarrollo humano. Así, el juego podría ser inevitablemente simultáneo: tanto fin, como medio.

Con independencia del ángulo desde el que se mire la relación entre el juego y lo humano, no parece haber duda de los estrechos vínculos que guarda con la imaginación. La imaginación,

cultivada a través del juego, la música o el arte, es una capacidad que, si bien se ha asociado a la infancia, hoy no se sospecha de su importancia igualmente en su vida adulta. “La imaginación en juego” es el título de la exposición temporal realizada entre los días 3–5 de junio de 2024 para el 6th Philosophy at Play Conference: Postcolonial Approaches to Play Theories and Practices celebrado en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid.

El propósito de la exposición no es otro que poner en valor el acto de imaginar a través de la exhibición de una amplia variedad de juguetes que han estimulado y alimentado esta capacidad tanto en los seres humanos como en la sociedad en su conjunto. La exposición trata de encarnar un ánimo o espíritu imaginativo –tal y como continuamente sugieren los juguetes– capaz de acoger las discusiones en torno a la decolonialidad, la poscolonialidad, el juego y las prácticas y teorías educativas.

Una perspectiva antropológica sobre el juego y el juguete

Jugar. Una manifestación expresiva ancestral, forma de comunicación por excelencia especialmente en las primeras etapas de la vida. Una exteriorización del “yo” consigo mismo y con los otros.

Jugar nos permite acercarnos de manera natural y espontánea a la realidad, ayudándonos a entenderla y a socializar en la cultura que nos rodea. Con variaciones entre un lugar y otro, pero con el nexo común de ser uno de los canales más potentes para el descubrimiento del mundo, jugar se torna como una de las sensaciones más placenteras e insólitas, especialmente cuando su objetivo no va más allá que la propia experiencia lúdica.

Juguetes. Poderosos transmisores de cultura, potenciadores de socialización, facilitadores de la individualidad. Artefactos que reflejan, perpetúan y hasta transgreden los valores, creencias y normas de una sociedad. Tradicionales, hechos a mano, transmitidos generacionalmente como testimonio y herencia cultural manteniendo así un vínculo tangible con la historia. Futuristas, hechos con impresoras 3D, capaces de recrear escenarios aún por existir. Espejo de identidades culturales que se ven manifestadas en diferentes diseños, materiales y propósitos, reflejando así las particularidades de

cada comunidad. Capaces de prestar identidades, experimentar situaciones y normas sociales para así comprenderlas y adquirirlas; de enseñar habilidades prácticas con valor en cada cultura, en ocasiones diluidas por la globalización y la fabricación en cadena. Global vs. local, dinámicas de poder, economía y cultura afectan también hoy a las prácticas de juego y la significación de los juguetes en diferentes contextos.

Decía Johan Huizinga (1872–1945), filósofo, historiador y antropólogo estudioso de la dimensión cultural del juego, que cuando se comienza un juego este adquiere inmediatamente una estructura que lo convierte en un acto cultural. Disponemos de múltiples ejemplos a lo largo del mundo de las palabras de este antropólogo.

Desde las muñecas de madera Kokeshi, tradicionales del norte de Japón, caracterizadas por sus cuerpos cilíndricos, esféricas cabezas y sin extremidades, a las que se le atribuyen propiedades protectoras y convertidas en símbolos culturales del país nipón, hasta las más que populares Matrioskas rusas, normalmente representadas por mujeres campesinas vestidas con trajes tradicionales, reflejando el arte popular ruso y las tradiciones rurales, como símbolo de

maternidad, fertilidad y continuidad de la vida.

Pasando por el sencillo trompo que remonta sus raíces a diversas culturas prehispánicas. La cometa, originaria de China, inicialmente usada para fines militares. Los juegos de mesa como el parchis o parchisi en India, de donde es originario, o el ajedrez, reflejan no solo el ingenio y la estrategia sino también aspectos de la vida cotidiana y la filosofía hindú. Estos juegos han sido parte de la vida social y familiar durante siglos, con reglas y tableros que a menudo tienen significados simbólicos.

Los juegos dramáticos, el teatro de sombras y figuras como el wayang kulit en Indonesia que utiliza marionetas de cuero recortado para contar historias de la mitología hindú, leyendas locales y eventos históricos. Este arte no solo es un entretenimiento, sino que también una forma de transmitir valores culturales, historias tradicionales y enseñanzas morales de una generación a otra. Sin olvidar las muñecas de trapo en diversas culturas alrededor del mundo, hechas a mano con retales. En muchos casos, estas muñecas reflejan las vestimentas tradicionales, las prácticas culturales y los roles sociales. Por ejemplo, en América Latina, las muñecas de trapo suelen vestir trajes típicos

de la región, y en África, pueden estar decoradas con patrones y colores tradicionales.

En España, el juego y el juguete ocupan un espacio determinante en el imaginario cultural, desde la muñeca Mariquita Pérez creada en 1938, icono de la infancia femenina como símbolo de la elegancia y la moda de la época, a los “clicks de famobil” surgidos en los 70 y convertidos en parte integral de la cultura española. Estas reconocidas figuras se han adaptado a contextos y temáticas, desde recreaciones históricas hasta escenas de la vida cotidiana en España.

Las casitas de muñecas, las cocinitas, los coches, los disfraces, el cochecito, el caballo de madera, los cromos, las mariquitinas, los soldaditos de plomo, las peonzas, los aros, el trenecito, las figuras de hojalata y cuerda, los títeres, el teatrillo, los cuentos...no solo representaban una fuente de entretenimiento, si no que reflejaban las tendencias sociales, tecnológicas y culturales de una época. Así, los juguetes son esa ventana desde la que observar con gran amplitud la cultura de un grupo en un momento social determinado.

Los juguetes como elementos transicionales en la infancia

Tal y como hemos mencionado, si bien, en ocasiones, los juguetes encapsulan una representación de las ideas, valores y tradiciones de una sociedad, el acto de jugar con estos objetos va más allá de la transmisión cultural. Lo cierto es que la relación entre los juegos, los juguetes y la cultura es mucho más compleja de lo que parece. Por encima de la transmisión de valores y normas sociales de una comunidad, el juego es también la primera herramienta para participar como ciudadano en cada realidad cultural. Algunos autores han indagado en la consideración de los juguetes como objetos que favorecen aspectos fundamentalmente humanos como: 1) la comunicación en relación con el mundo y 2) el desarrollo y la creación del “yo” en la infancia.

En este sentido, por un lado, el uso de juguetes durante la infancia ha sido interpretado como una forma de expresión de las emociones, ideas o comportamientos y, en definitiva, como una forma esencial de comunicación de niños y niñas. En su libro *Psicoanálisis de los niños* (1932), Melani Klein (1882–1960) sostiene que en el acto de jugar existe una gran carga simbólica la cual es necesario analizar y significar si entre nuestros objetivos se encuentra comprender el universo

infantil. La tesis de Klein nos invita a pensar que, más allá de ser artefactos culturales, para los niños y niñas los juegos y juguetes son una oportunidad para expresar y comunicar su yo. Por otro lado, no muy lejos de la tesis de Klein, para el pediatra y psicoanalista Donald Winnicott (1896-1971), los juguetes son objetos transicionales que ayudan a los bebés a identificar el primer “no-yo”. Es decir, el juguete es el primer objeto que permite el reconocimiento de un “otro” diferente a sí mismo, diferente al “yo”. Al identificar al “no-yo”, comienzan a crear las primeras formas de relación con el mundo y su propio “yo”.

Según el autor, esta distinción, que se produce a partir de los cuatro meses, nos permite explorar diversas formas de relación con el mundo tanto interior como exterior. La contribución de Winnicott es la idea de que el acto de jugar ofrece un espacio intermedio en el que niños y niñas van progresivamente descubriendo el mundo –ese “no-yo–” al tiempo que inician la búsqueda del sentido de su propia persona –su “yo”–. Su interpretación invita a comprender que la actividad lúdica facilita o más bien alivia las posibles tensiones entre la realidad interna y externa, ofreciendo un espacio transicional en la constitución del yo. Así, niños y

niñas usan objetos del mundo exterior y los ponen al servicio de su mundo interior y, con ello, de sus ilusiones y sus sueños.

Lejos de ser un proceso pasivo o impersonal de transmisión cultural, jugar es para Winnicott un proceso abierto a la creatividad, a la creación más genuinamente humana. Jugar exige necesariamente una experiencia creativa que nos permite no solo integrarnos en el mundo sino ser partícipes como creadores, en primera persona. En palabras del autor: “el juego es siempre una experiencia creativa y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (Winnicott, 1971, p.67). Al jugar los niños y niñas se sumergen en sus contextos socioculturales y establecen un diálogo desde el impulso creador. La función principal de los juguetes como objetos transicionales no es otra que el inicio del ser humano en una zona intermedia de la experiencia, que concilia de forma creativa las relaciones entre la realidad interna infantil y la realidad externa del mundo.

A raíz de las lecturas de Winnicott, en su libro *Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades* (2010), la pensadora Martha Nussbaum (1947- actualidad) ha justificado la

potencialidad del juego infantil como capacidad humana capaz de crear y sustentar la cultura democrática. Al jugar, niños y niñas se aventuran en el intento de gestión equilibrada de su libertad y la de los demás. La naturaleza del juego ayuda a explorar de manera espontánea los límites entre el yo y el otro, percibiendo diferencias y apreciando posibles similitudes.

Así, el juego deja de ser valioso exclusivamente por su potencialidad en el desarrollo individual de la personalidad y es igualmente valorado por su efecto en el cultivo de las sociedades democráticas. La relación entre el juego y la cultura ha llevado a autores como Jover, Prieto y Sánchez-Serrano (2017) a reivindicar la idea de que la cultura democrática se juega o, en palabras de los autores “*democratia ludens*” (la democracia se juega).

La relación entre juego y cultura en la primera infancia, por tanto, no sólo puede explicarse como un mero reflejo de la herencia cultural de la comunidad o de las capacidades universales del ser humano, sino más bien como un escenario espaciotemporal en el que se entrecruzan infinitas posibilidades. Para Camas (2018), las posibilidades culturales del juego son tantas como ocurre al enfrentar dos espejos: “los niños y niñas conectan

como individuos con la dimensión cultural de cada comunidad (mundo exterior) y de su propio yo (mundo interior), creando así múltiples escenarios para la creación, reflexión, transformación y reconstrucción de las identidades socioculturales” (p.6).

Materialidad lúdica. Historia y evolución de los juguetes

El intento de realizar una aproximación a los juegos y juguetes del pasado simboliza el esfuerzo por describir con detalles la historia de los objetos y las tradiciones de las realidades infantiles. A continuación, realizamos una breve descripción de los principales hitos que han consolidado la evolución de los juegos y juguetes de la historia de occidente desde la Edad Antigua hasta el presente. Lo que nos interesa aquí es un recorrido por la materialidad de lo lúdico en la infancia, es decir, se trata de mostrar la historia de los objetos que niños y niñas han utilizado para jugar. Sirva este ejercicio para contextualizar el catálogo de la exposición “La imaginación en juego”.

Los primeros juguetes encontrados en excavaciones arqueológicas de diversas sociedades en la Edad Antigua han sido muy similares. Se trata de representaciones de madera de los animales que habitaban las zonas geográficas en las que fueron encontrados. La madera es un material fácil de moldear y difícil de romper, lo que demuestra ser un material lo suficientemente resistente. Sin embargo, la madera resulta ser un material poco perecedero y, por lo tanto, no resulta casual que aquellos juguetes que hoy residen en las vitrinas de muchos museos de historia contengan juguetes de

cerámica, plomo o bronce. Pequeños perros, vacas o caballos de arcilla, platos, sonajeros y ollas, son solo una muestra de los primeros juguetes de la historia (Gröber, 1928). Los sonajeros fueron muy populares y a menudo eran el primer juguete con el que contaban los bebés bajo la creencia de que su uso espantaba a los malos espíritus. La muñeca más antigua encontrada data de aproximadamente 4.000 años y fue descubierta en Egipto. Hecha de madera y trapo, se piensa que este tipo de muñecas egipcias eran usadas por los niños como juguetes, pero también tenían un significado religioso y cultural, siendo a veces colocadas en las tumbas para acompañar a los difuntos en el más allá.

En las antiguas Grecia y Roma, se han encontrado representaciones de juguetes asociados a actividades cotidianas de la polis, por ejemplo, carros de madera, soldados de madera y cerámica, e incluso un caballo de Troya. Se han encontrado pasatiempos, tablillas y juegos de mesa que a menudo requerían el uso de piezas pequeñas. Uno de los juguetes en la Antigua Grecia era más el yoyó junto con la pelota hecha de cuero y rellena de algún material suave.

Las muñecas estaban hechas de terracota, madera o cera, vestidas con tela y, en ocasiones,

sus extremidades se movían. En la Antigua Roma, también se han encontrado restos de muñecas de madera e incluso algunas hechas de marfil, hueso o tela. Las nueces eran utilizadas como canicas.

En cuanto a la Edad Media, los juguetes no tenían muchos detalles, eran simples y se elaboraban a mano con unos materiales similares a la Edad Antigua. Existió una continuidad con respecto a los juguetes. Las muñecas vestidas con ropas simples, pelotas de cuero rellenas, animales de madera con ruedas, carros y carretas eran también frecuentes. Los juegos de mesa como ajedrez y damas, arcos y flechas de juguete comenzaron a ser comunes, a ellos se unieron instrumentos musicales pequeños, peonzas, y juguetes religiosos que también formaban parte del entretenimiento infantil. Estos juguetes no solo ofrecían diversión, sino que también ayudaban a desarrollar habilidades físicas y sociales, y a familiarizarse con las actividades cotidianas y las normas culturales de su tiempo.

En cuanto a la Edad Moderna, quizás una de mejores representaciones de los juegos de los niños y niñas sea el cuadro “Juego de niños” (1560) de Pieter Brueghel (1526/1530–1569). La obra refleja una vibrante escena que muestra una

colección de hasta 80 tipos distintos de juegos y actividades lúdicas. En el cuadro se representan actividades del mundo adulto mediante juegos de disfraces o de rol imitando actividades como ir a misa, un bautizo, un comercio, una boda o una procesión. Se observan niños y niñas cogidos de la mano formando círculos y bailando, mientras otros corren empujando aros con palos.

El cuadro de Brueghel muestra juegos populares como montar a los columpios, trepar vallas o árboles, hacer el pino, juegos manuales, las canicas, los bolos, los zancos, equilibrar un palo con el dedo, las peonzas, torneos y competiciones. Algunos montan caballitos de madera o palos que simulan ser caballos, y otros más trepan y cuelgan de las ramas de los árboles. Los saltos a la cuerda, las volteretas y el equilibrio en un pie son parte de las acrobacias que realizan con entusiasmo. Cerca de las fuentes y estanques, los niños disfrutaban de juegos de agua, mientras que en otras partes de la escena se involucran en luchas y peleas simuladas de manera amistosa.

El juego con los pájaros, cazar insectos, realizar manualidades como sombreros de paja, hacer burbujas de jabón, hacer una hoguera, flotar o jugar con la vejiga de un cerdo o tocar

instrumentos de la época como la flauta y el tambor. Los trompos y peonzas giran en el suelo, capturando la atención de aquellos que se deleitan con su movimiento. Las carreras de sacos añaden un toque competitivo y divertido, y no faltan las actividades de habilidad como el equilibrio de palos o el lanzamiento de objetos. En definitiva, el cuadro de Brueghel muestra que en las sociedades preindustriales prevaleció el juego en un sentido amplio, no necesariamente con juguetes, sin embargo la Revolución francesa y las Revoluciones industriales cambiarían esta tendencia (García-Hoz Rosales, 2017).

En el siglo XVIII, influenciado por la Revolución francesa, la obra de Jean Jacques Rousseau *El Emilio o de la educación* (1762) plantea por primera vez en la historia la necesidad de que la infancia sea un periodo distinto a la etapa adulta. Hasta entonces, la infancia no existía como tal y por tanto, los juguetes, en su mayoría, se orientaban a la representación del mundo de los adultos y fundamentalmente estaban destinados a las clases sociales más altas. A raíz del desarrollo de la idea de la infancia, surgen también los primeros juguetes pedagógicos y con ello, los primeros materiales educativos. Son sólo un ejemplo los

dones de Friedrich Fröbel, hoy en día exhibidos en un gran número de museos como por ejemplo el MoMa de Nueva York o el Reina Sofía de Madrid.

Ya en el siglo XIX con la II Revolución Industrial como motor de cambio, la producción de juguetes se masificó y redujo sus costes. Este hecho permitió un acceso más amplio y a una mayor diversidad de juguetes entre los que cabría destacar, por novedosos en la época, los de hojalata y los mecánicos. Debido a la producción en serie, los juguetes comenzaron a tender hacia una uniformidad, que, con el paso del tiempo estaría cada vez más marcada.

Por primera vez en la historia, la industria del juguete se plantea que estos han de ser dirigidos a niños y no a pequeños adultos. Concha García-Hoz Rosales (2017) ha sostenido que, en este siglo, las formas de juego entre los niños y niñas que residían en el campo o en las ciudades eran muy distintas.

Si bien los primeros jugaban más a juegos tradicionales y de mayor movimiento, los segundos eran obligados a jugar en los recién creados parques infantiles, que requerían de un tipo de juego más acotado y con menor movimiento o en

sus casas “con peonzas, soldaditos o caballitos de madera los niños, y casitas y cocinitas las niñas” (p.104). El movimiento de la Escuela Nueva o la nueva educación, siguiendo las tesis froebelianas, acogió con especial interés el uso del juego y los juguetes con fines educativos, por ello, iniciativas como la Institución Libre de Enseñanza de Francisco Giner de los Ríos o el Instituto Internacional de Alice Gulick se mostraron dispuestos a introducir estos nuevos materiales lúdicos en la enseñanza y el aprendizaje escolar.

El siglo XX fue testigo de cambios drásticos en los juguetes y el juego, impulsados por avances tecnológicos y cambios culturales. La primera mitad del siglo vio la popularidad de juguetes de peluche, marionetas y juguetes de hojalata.

En España, comenzaron a surgir empresas familiares de juguetes, localizadas en la costa mediterránea y, en concreto, en Barcelona y el Reino de Valencia a raíz de la llegada de la Primera Guerra Mundial y con ello, la paralización de la fabricación y la comercialización de juguetes de las industrias alemanas y británicas (Payá, 2014). De hecho, en 1914 se celebró en Barcelona la primera Exposición Nacional de Juguetes que mostró una amplia colección de los productos lúdicos que se

venían fabricando en España. En este mismo siglo y tras la Segunda Guerra Mundial, la aparición del plástico revolucionó la industria juguetera, permitiendo la creación de juguetes más duraderos y variados. Los años 50 y 60 fueron testigo del surgimiento de iconos como Barbie, LEGO y los G.I. Joe.

Y en las décadas posteriores, los videojuegos comenzaron a ganar terreno con consolas como Atari y Nintendo, transformando la manera en que niños y niñas jugarían durante las próximas décadas. Asimismo, el estado español aprueba en 1970 el Estatuto del juguete de interés pedagógico, que establece la necesidad de que los juguetes habían de ser fabricados con materiales buenos y adecuados a la edad con el fin de facilitar el descubrimiento al mundo, las relaciones humanas y la convivencia (BOE, 7 de abril de 1970).

En el siglo XXI, la digitalización y la tecnología han transformado profundamente el juego y los juguetes. Los videojuegos y las consolas han evolucionado hacia experiencias inmersivas con gráficos de alta definición y realidad virtual. Además, los juguetes tradicionales han incorporado tecnología, como los drones, los robots programables y las muñecas interactivas.

La interconexión de juguetes con aplicaciones móviles y el auge de los juegos en línea han ampliado las formas de juego, mientras que los juguetes educativos STEM fomentan el aprendizaje de habilidades en ciencia y tecnología desde una edad temprana.

Juegos y juguetes han evolucionado desde la simplicidad de lo artesanal en la que la creatividad jugaba el papel más importante, convirtiendo cada experiencia lúdica en única y genuina, a la complejidad de lo estructurado y tecnológico, donde en ocasiones, queda ya poca oportunidad creativa.

Cada era lúdica refleja los avances y valores de su tiempo y ha proporcionado a niños y niñas las herramientas necesarias para su disfrute y desarrollo. Hoy, la riqueza de combinar tradición y tecnología puede ofrecer una amplia gama de opciones que sitúen a la imaginación como pieza esencial en el juego, en lugar de preguntarnos si no es ella la que verdaderamente está en juego.

“La imaginación en juego”

El 6th Philosophy at Play Conference: Post-colonial Approaches to Play Theories (en adelante PAPC) es la sexta edición de los congresos Philosophy at Play. Se trata de un congreso bianual que contempla la exploración de la intersección entre el juego –en un sentido amplio– y la filosofía. Las anteriores ediciones del congreso se han celebrado en las ciudades europeas de Gloucester (Inglaterra) y en Praga (República Checa). Por primera vez en la historia, el congreso se celebró en la ciudad de Madrid entre los días 3–5 de julio de 2024. El idioma del congreso ha sido siempre el inglés, no obstante, en esta ocasión y, sobre todo, considerando el tema del congreso, se ha tenido en cuenta el uso de dos idiomas: inglés y español.

El comité científico estuvo compuesto por investigadores de prestigio internacional como Beck Pitt (The Open University, Reino Unido), Jeff Fry (Ball State University, Estados Unidos), Malcolm MacLean (University of Wales Trinity Saint David, Reino Unido; University of Queensland, Australia), Núria S. Miras-Boronat (Universitat de Barcelona, España), Mechtild Nagel (State University of New York College at Cortland, Estados Unidos) y Wendy Russell (University of Gloucestershire, Reino Unido). Han formado parte del comité organizador los

profesores Gonzalo Jover Olmeda, Silvia Sánchez-Serrano, M^a Prado Martín-Ondarza Santos, Victor León Carrascosa y Laura Camas Garrido.

Asimismo, han colaborado en labores de organización del evento algunas investigadoras predoctorales del grupo Cultura Cívica y Políticas Educativas, entre ellas: Marta Ambite, María Fahmi de la Torre, Vannesa Hortal, Beatriz Galvez y Paloma Castillo.

Con respecto a la temática del congreso, desde hace unas ediciones atrás los participantes en el PAPC vienen dialogando sobre cuestiones de poder y marginación y de una relativa ausencia de estos enfoques hasta la fecha en las conferencias de Philosophy at Play. En este sentido, PAPC 2024 ha pretendido ofrecer un espacio para el diálogo en torno a las relaciones de opresión, marginación y supresión, más allá de los peligros de la apropiación y la explotación. Si bien ha habido cierto compromiso con las perspectivas filosóficas del mundo mayoritario y con las críticas a las prácticas excluyentes, las nociones tanto del juego como de su comprensión filosófica desde una perspectiva minoritaria siguen contenidas.

Por ello, desde una perspectiva de humildad filosófica y académica, el congreso ha pretendido

realizar una aproximación a la intersección entre juego, educación y filosofía desde las teorías y prácticas poscoloniales.

Algunas de las preguntas centrales que se han debatido colectivamente son: ¿hasta qué punto y de qué manera las jerarquías de dominación han dado forma a las filosofías hegemónicas del juego y la diversión?, ¿hasta qué punto y de qué manera el poder de legitimación reclamado por y otorgado a las instituciones y académicos hegemónicos ha influido en la adopción/adaptación/rechazo de las filosofías dominantes del juego y lo lúdico por parte de los oprimidos/errados/marginados?, ¿han existido históricamente movimientos de resistencia y contracultura que hayan rechazado y denunciado este sesgo?, ¿ha avanzado la investigación en las últimas décadas hacia la descolonización del juego?, ¿ha habido algún espacio o literatura desde el que los marginados y excluidos hayan ofrecido nociones alternativas del juego?, ¿qué caracteriza al colonizador y al oprimido en una situación lúdica?, ¿es posible ser opresor y oprimido al mismo tiempo en el juego? En caso de asumir la tesis sobre la necesidad de descolonizar los estudios sobre el juego, ¿qué significa y qué implicaciones tiene?, ¿existe una

tensión sobre quién tiene la legitimidad y validez para descolonizar el juego?, ¿es posible contribuir a la descolonización de los estudios sobre el juego en perspectiva filosófica desde nuestra posición de privilegiados y dominantes? Y, de nuevo, en caso afirmativo, ¿de qué manera o en qué medida podemos apoyar y contribuir a descolonizar las tesis sobre el juego?

Para abordar estas preguntas se han reunido investigadores, académicos y profesionales de diversas disciplinas y disciplinas procedentes de Nueva Zelanda, Australia, Brasil, Canadá, Honduras, Japón, Kenia, Nigeria, Sudáfrica, Reino Unido, EE.UU. Venezuela, y muchos países europeos (República de Irlanda, Alemania, Países Bajos, Grecia, Finlandia, Suecia y España). Ahora bien, ¿por qué una exposición en el PAPC 2024?

Organizar una exposición de juguetes de los siglos XIX y XX en un congreso de filosofía y juego es una iniciativa que ofrece múltiples posibilidades. Los juguetes brindan una ventana única hacia las prácticas sociales, normas culturales y valores de esas épocas. A través de estos objetos, los asistentes han podido realizar el ejercicio de imaginación necesaria para averiguar de qué manera niños y niñas se relacionaban

con su entorno. Esta comprensión histórica es fundamental para apreciar cómo los juguetes no solo reflejaban sino como también influyeron en la vida cotidiana y la sociedad de los siglos XIX y XX. Asimismo, la exposición permite explorar cómo han evolucionado las concepciones del juego a lo largo del tiempo.

Los juguetes no sólo son herramientas de entretenimiento, sino que también reflejan las tendencias educativas y las ideologías predominantes sobre el desarrollo infantil. Analizar estos objetos en un contexto de su tiempo contribuye a contextualizar y contrastar las teorías filosóficas modernas sobre el juego, proporcionando una perspectiva histórica que enriquece el debate actual.

Quizás desde una óptica más filosófica, los juguetes expuestos muestran diversas nociones de infancia que estaban presentes en la época. En definitiva, la importancia de hacer una exposición de juguetes de los siglos XIX y XX en un congreso de filosofía y juego radica en su capacidad para ofrecer una comprensión profunda y multifacética del juego a lo largo del tiempo, enriqueciendo tanto el debate filosófico como el enfoque educativo contemporáneo.

Si el niño quiere arrastrar algo, se convierte en caballo; si quiere jugar con arena se hace panadero; si quiere esconderse se hace ladrón o policía.

(Benjamin, 2015, p.22)

Esta célebre frase de Walter Benjamin sirve de inspiración para la exposición “La imaginación en juego”. En ella, el filósofo alemán destaca la mágica capacidad de la imaginación infantil para transformar el mundo en función, nada más y nada menos, que de sus deseos de juego. La frase cuenta como niños y niñas tienen en su poder la capacidad de modificar su “yo”, su identidad haciendo gala de su mente plástica y su ilimitada creatividad.

La imaginación infantil es versátil, adaptativa y no necesita un juguete específico para encarnar un rol, aunque sirvan de nutriente para recrear sus escenarios, como podemos ver en la exposición que se presenta en este catálogo. El juego de roles, esa parte esencial del universo lúdico en el que el alma del niño y la niña es capaz de viajar ligera de equipaje. Ese viaje en el que se encontrará con sus emociones, sus relaciones sociales y experimentará mil y una formas de ser, de seres.

“La imaginación en juego” reúne piezas de los siglos XIX y XX en una colección cedida por el Instituto Superior Madrileño de Innovación Educativa (ISMIE)⁵ y respaldada por la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ)⁶ y el Observatorio del Juego Infantil (OJI)⁷. En su montaje e instalación se utilizaron materiales del entorno como cajas de cartón y film alveolar queriendo jugar tímidamente con los rasgos del movimiento de arte povera surgido en la década de los 60 en Italia y en homenaje a alguno de sus creadores (Maffei, 2007).

Desde el grupo de investigación Cultura Cívica y Políticas Educativas, el deseo último con esta exposición, no es otro que el de subrayar, desde el espacio académico que supone un congreso de esta envergadura, el valor del juego y juguete a lo largo de la historia en todos los grupos humanos, sociedades y civilizaciones.

¡A jugar!

Laura Camas Garrido y Silvia Sánchez Serrano



Vista de la exposición

⁵ El Instituto Superior Madrileño de Innovación Educativa tiene el propósito de diseñar, gestionar e impartir actividades de formación del profesorado de la Comunidad de Madrid. Para más información puede visitar su página: <https://www.comunidad.madrid/centros/ismie-instituto-superior-madrileno-innovacion-educativa>

⁶ La Asociación Española de Fabricantes de Juguetes es una entidad social fundada en 1967 que agrupa el sector juguetero de España. La asociación se encuentra comprometida en la fabricación de juguetes seguros y éticamente responsables. Más información: <https://www.aefj.es/quienes-somos/>

⁷ El Observatorio del Juego Infantil de España se trata de una entidad que tiene como objetivo la vigilancia del artículo 31 de la Convención de los Derechos de los niños y niñas: el derecho a jugar. Acceso a su página web: <https://observatoriodeljuego.es/>

Juguetes y cajas

El juguete comienza su desarrollo comercial a finales del siglo XIX, y esta expansión aparece vinculada a los cambios sociales, industriales, culturales y políticos de la época de su fabricación, siendo un fiel reflejo de los avances científicos y tecnológicos del momento, así como la incorporación de materiales nuevos como el plástico y distintos tipos de papeles a los tradicionales como la madera, la cerámica o la tela.

Los juguetes que aparecen a continuación son una muestra de juguetes frecuentes en los juegos de los niños y niñas españoles. Animan a que el observador vea representada su niñez en alguno de ellos y que la memoria, compañera inseparable de emociones, sentimientos, deseos, inquietudes y enseñanzas, nos acerque a los recuerdos de la infancia a través de aquellos juguetes y juegos fueron compañeros o que compartimos con otros.



Cuadernos recortables Mis muñecas
Editorial Bruguera, años 80 del s. XX



Habitación de casa de muñecas,
marquetería, finales s. XIX



Objetos de salón de casa de muñecas, madera y otros materiales, finales s. XIX



Entre el piano y el pájaro, el juego emula un dueto en el salón principal de la casa de muñecas.

Detalle de jaula de pájaro de casa de muñecas,
alambre, finales s. XIX



Detalle de dormitorio de casa de muñecas,
madera, finales s. XIX



Detalle de alcoba de casa de muñecas,
madera, finales s. XIX

*Del salón a la alcoba paseo por mi casa, una puerta, un pasillo,
duermo en colchones de lana y sueño con bosques verdes.*

*Al día siguiente, paseo por mi casa de muñecas y me siento y
toco el piano y canto canciones para mis juguetes.*

*A veces me distraigo, olvido que mis muñecas comen en el
salón, pero luego vuelvo corriendo, para sentarme con ellas en
mi casa, mi casa de muñecas.*

*Caballito, caballito de sueños, sueño contigo en aventuras de
cartón,
galopas, galopas en mi imaginación: saltas, relinchas, coceas...
me llevas lejos, hacia el horizonte de mis sueños.*



Caballo,
cartón, 1950



Carro y caballos,
madera y cartón, hacia 1950



Hamaca para muñeco,
madera y tela, años 70 de s. XX

Publicidad del muñeco Baby Chache, hacia 1950





Baby Chache
Well Pat. & Reg.

Un verdadero bebé que se alimenta con
biberón y toma cucharaditas, expulsando
el líquido como un niño de verdad.
Es como su liberador: irrompible, impermea-
ble e higiénico.

Instrucciones
Baby Chache

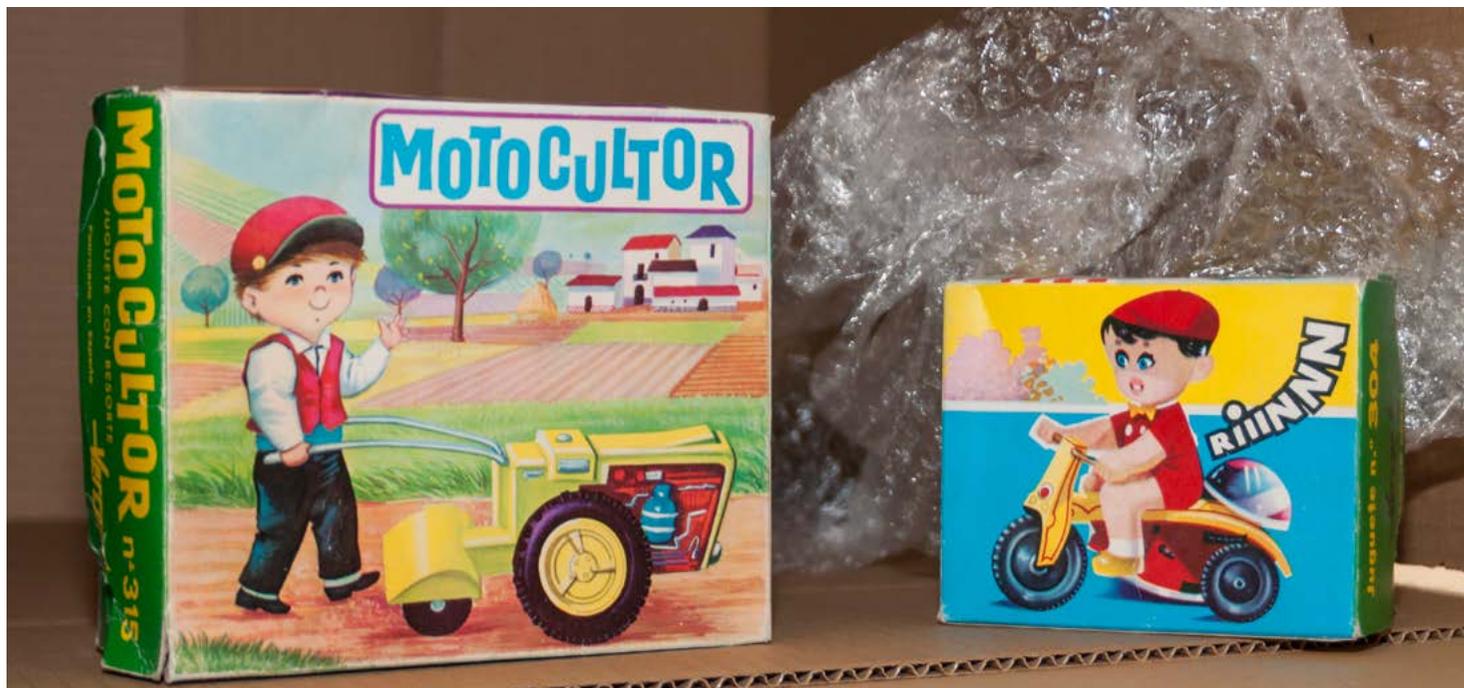
GANTEA
Baby Chache
Este es un muñeco que
puede ser usado como
bebé o como muñeco
de juguete. Es un
muñeco de plástico
que se puede usar
como muñeco de
bebé o como muñeco
de juguete. Es un
muñeco de plástico
que se puede usar
como muñeco de
bebé o como muñeco
de juguete.



Tienda "flores del campo"
Estilo modernista
España principios siglo XX

Tienda "Flores del campo"
Paredes en madera y papel pintado
Muebles de madera esmaltada y recortada al
estilo modernista,
principios s. XX





Envoltorios de juguetes,
varias épocas



Tucán Pica Pica con Pipa, de Rico,
hojalata esmaltada,
años 60 del s. XX

*Corre, corre, ¿qué habrá hoy en el bazar?
busco entre las cajas de brillantes colores: coches, móviles,
muñequitos articulados, juguetes de cuerda...
Hoy quiero este, mañana volveré con más curiosidad.*



Cajas de coches en miniatura,
años 50 de s. XX



Rompecabezas, Ediciones Fher,
hacia 1969



Ya viene el tren, ¿parará en la estación?
Viene bordeando el lago, cargado de sorpresas.

Tren de latón y plástico,
años 60 de s. XX





Teatro de Seix Barral,
comienzos de s. XX

Con mi teatro puedo trasladarme a muchos lugares del mundo.

Allí tengo amigos que me hablan en bonitos idiomas que yo entiendo y me enseñan sus casas y sus juguetes.

En el teatro hablo, canto y bailo, cuento historias que me invento, al compás de un tiempo interminable en las tardes de verano.



Barca con muñeco articulado remando,
madera lacada, 1930-40



Referencias Bibliográficas

- Benjamin, Walter (2015). *Juguetes*. Casimiro.
- Camas Garrido, Laura (2018). Children's play and democratic culture. *International Journal of Play*, 7(3), 308–321.
- Gröber, Karl (1928). *Children's toys of bygone days: a history of playthings of all peoples from prehistoric times to the XIXth century*.
- García-Hoz Rosales, Concha (2017). Historia del juguete europeo en el siglo XIX. Estuco. *Revista de estudios y comunicaciones del Museo Cerralbo*, (2), 102–138.
- Jover Olmeda, Gonzalo; Prieto Egido, Miriam; Sánchez Serrano, Silvia (2017). Aproximación filosófico-educativa al enfoque de capacidades. En *Actas del VIII Congreso Internacional de Filosofía de la Educación: 21, 22 y 23 de septiembre de 2016: Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir* (pp. 15–192). Dykinson.
- Klein, Melanie (2017). *Psicoanálisis de niños*. Lulu.

Maffei, Giorgio (Ed.). (2007). *Arte povera, 1966-1980: libri e documenti*. Corraini.

Nussbaum, Martha (2010). *Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades*. Katz editores.

Payà Rico, Andrés (2014). Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, 24(1), 107-126.

Winnicott, Donald Woods (1993). *Realidad y juego*. Gedisa.

Comisariado

Laura Camas
laucamas@ucm.es

Silvia Martínez Cano
silviamcano@ucm.es
www.silviamartinezcano.es

Silvia Sánchez Serrano
silsan01@ucm.es

Texto

Laura Camas
Silvia Sánchez Serrano
Silvia Martínez Cano

Diseño y Maquetación

Silvia Martínez Cano



Grupo de Investigación
Cultura Cívica y Políticas Educativas

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID

<https://www.ucm.es/ccpe/>
ccpe@ucm.es
@CCyPE_UCM

ISBN 978-84-09-06577-6



septiembre 2024