

JUEGOS Y JUGUETES

Introducción

El valor y el lugar del juego en la vida de los niños y las niñas pequeños resuena en varios ámbitos. Muchos autores señalan su importancia desde diferentes perspectivas. En el jardín de infantes, el juego se presenta de múltiples maneras: los niños juegan entre ellos antes de que se inicie la jornada; los maestros proponen juegos de palabras, juegos de mesa, les acercan disfraces y otros elementos para dramatizar; los invitan a jugar en grupos o en parejas; los niños se agrupan para jugar en el patio y le sugieren al docente juegos que juegan en sus hogares.

En este contexto, proponer a los alumnos del Nivel Inicial preguntarse sobre los juegos y los juguetes puede convertirse en un modo de introducirlos en el conocimiento del ambiente. Partimos de la base de que el enriquecimiento y la complejización de la mirada que tengan los niños sobre el ambiente es lo que da sentido al abordaje de contenidos de Ciencias Sociales en este nivel. En efecto, consideramos el ambiente como “... un complejo entramado [que] en su totalidad resulta inabarcable. Esto se acentúa aún más si recordamos que nuestros destinatarios son los alumnos del jardín de infantes. Por lo tanto, es necesario seleccionar contextos específicos a partir de los cuales organizar proyectos de trabajo en la sala” (véase Kaufmann y Serulnicoff, 2000).

Retomamos en el *Cuaderno* la idea con un doble propósito: a medida que los alumnos indagan el ambiente social –a partir de un recorte tan cotidiano como los juegos y los juguetes– enriquecen su capacidad de juego. A su vez, mientras el juego de los niños se va complejizando, impulsa nuevos interrogantes para interpelar al ambiente.

De tal modo, procuramos colaborar en la construcción de una propuesta didáctica capaz de asumir uno de los compromisos del Nivel Inicial: “alentar el juego como contenido cultural de valor incentivando su presencia en las actividades cotidianas”. A la vez que se intenta promover en los alumnos “el disfrute de las posibilidades del juego y de elegir diferentes objetos, materiales e ideas para enriquecerlo en situaciones de enseñanza o en iniciativas propias” (Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, Nivel Inicial, 2004).

En la primera parte de este Cuaderno, reconstruimos un itinerario didáctico que aborda la pregunta acerca de los cambios y las permanencias en los jue-

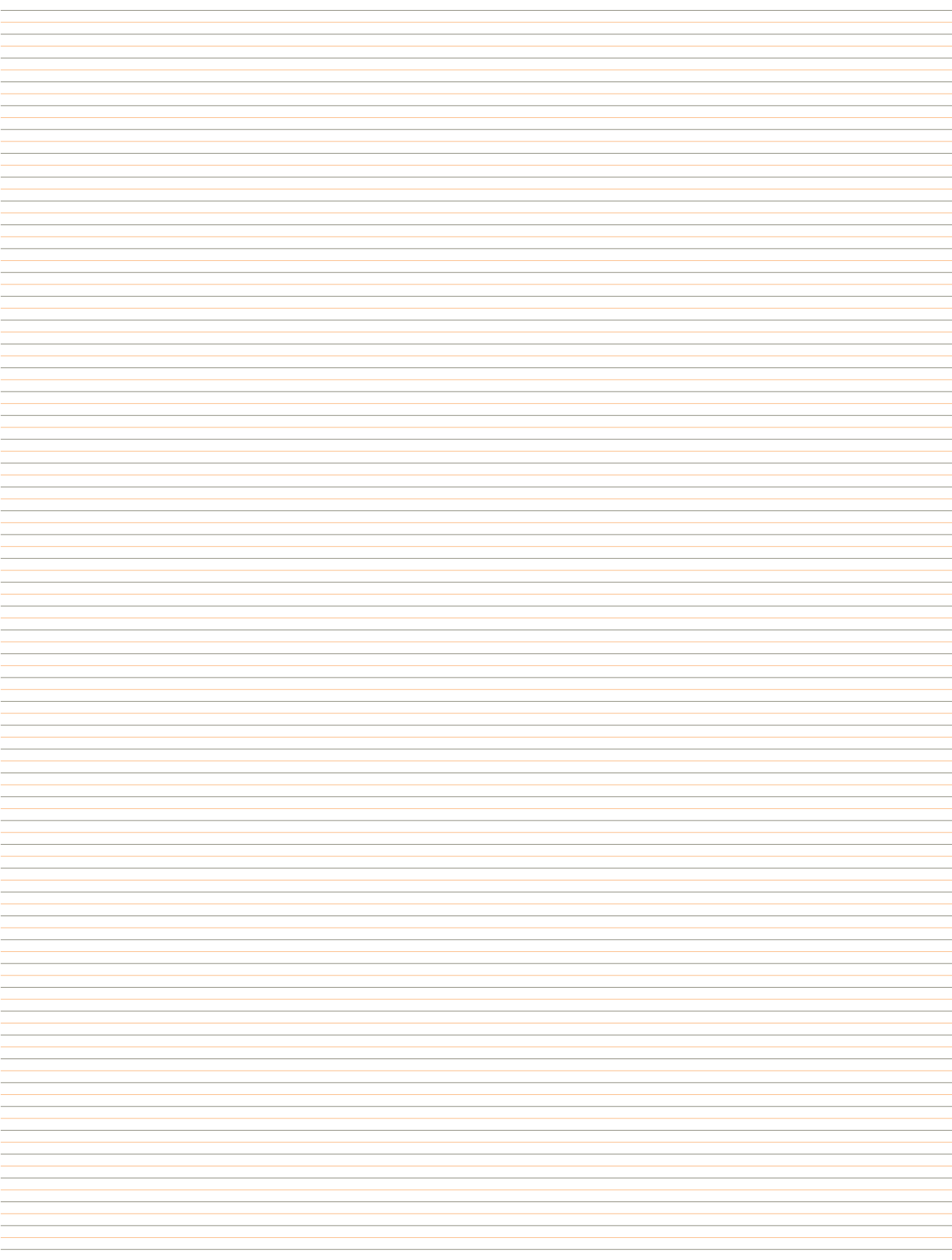
gos y los juguetes de los niños y las niñas de hoy, así como los de los abuelos cuando eran pequeños. Se trata de un proyecto que ha sido llevado a cabo en distintos jardines, variaciones mediante, con diferentes grupos de niños de 5 años. Es por ello que la secuencia de actividades que proponemos está atravesada por “las voces” de los distintos maestros que realizaron experiencias análogas, cuyo trabajo nos ayuda a vislumbrar distintos caminos y alternativas y nos brinda la posibilidad de reflexionar sobre las condiciones necesarias para alentar nuevos aprendizajes.

A lo largo de esta secuencia, se describen las variadas formas en que los maestros plantearon las consignas de trabajo a los niños, organizaron el espacio y el tiempo; el modo en que conformaron los grupos, la previsión de los materiales o las estrategias de inclusión de la comunidad. En especial, se ha procurado dar cuenta de cómo la indagación del ambiente social aporta nuevas informaciones y propuestas para enriquecer el juego de los niños.

En la segunda parte, presentamos otras opciones a partir de las cuales abordar la temática de los juegos y los juguetes: los juguetes como producto del trabajo de las personas, los juegos de los pueblos originarios y los juegos y los juguetes de los bebés.

En cada una de estas propuestas esbozamos algunos criterios generales que es importante tener en cuenta para encarar la temática, y en particular, para planificar distintas actividades de búsqueda de información. Además, intentamos dar cuenta de cómo, en la medida que indagan diferentes recortes del ambiente, los niños van potenciando su capacidad de juego: incluyen nuevos materiales para dramatizar, prolongan sus tiempos de juego, aprenden juegos que no conocían o inventan variantes para otros conocidos.

En todos los casos, se trata de propuestas didácticas para ser transformadas y contextualizadas de acuerdo con las posibilidades de cada grupo, de los docentes, del jardín de infantes y de la comunidad con la que se trabaje. Las hemos esbozado con el deseo de compartir las preguntas que se van suscitando –tanto en el proceso de elaboración de los proyectos como de su puesta en marcha– de modo que invite a imaginar y diseñar otros itinerarios posibles.



CAMBIOS Y PERMANENCIAS EN LOS JUEGOS Y JUGUETES

Los juegos y los juguetes de los niños y los abuelos

¿Qué proponemos que los niños aprendan?

El itinerario didáctico que presentamos propone que los alumnos conozcan a qué jugaban sus abuelos cuando eran pequeños, qué juegos se siguen jugando con variaciones, cuáles ya no se juegan más y qué juegos actuales no se conocían en la infancia de los abuelos.

La propuesta busca, por un lado, que los niños se interroguen sobre cuáles han sido los juegos que jugaban sus abuelos cuando eran pequeños, cómo, dónde y con quiénes jugaban; y por otro, acercarlos a la idea de que el ambiente social no siempre fue igual al que ellos conocen y que los juegos y los juguetes –con los que ellos tienen una relación cotidiana– fueron cambiando a lo largo del tiempo.

Pero también es interesante acercarlos a la parcialidad de esos cambios, ya que así como es posible observar la desaparición de ciertos juegos y juguetes, es fácil constatar que algunos perduran gracias a su transmisión de una generación a otra. Por otra parte, el análisis de los cambios y las permanencias permite que los alumnos se pregunten sobre sus propios juegos y juguetes (dónde, con quiénes, a qué y con qué juegan), dado que es una práctica tan cotidiana que muchas veces pasa inadvertida.

Al tiempo que los alumnos indagan los cambios y las permanencias en los juegos y los juguetes, van aprendiendo a realizar entrevistas y a buscar y obtener información mediante la observación de objetos antiguos y fotografías. En este proceso se inician también en el conocimiento y la valoración de los juguetes como parte de la memoria familiar y colectiva.

Por último, y muy especialmente, en la medida que los alumnos de la sala de 5 conocen cuáles han sido los juegos y juguetes preferidos por sus abuelos, enriquecen sus propios juegos, aprendiendo nuevos o encontrando variantes para algunos que ya conocían. Asimismo, en el juego de los niños se irán suscitando nuevos interrogantes respecto de los juegos de sus abuelos, posibles de ser retomados a lo largo de las diferentes actividades.

Jugar y aprender con los abuelos

El encuentro entre abuelos y nietos posee, por lo general, una potencia que este proyecto intenta recuperar, sobre todo porque implica el contacto con fuentes "de primera mano". Además, el hecho de que sean sus propios abuelos quienes los acompañen en el conocimiento de los cambios y las permanencias en los juegos y los juguetes es, sin duda, una experiencia estimulante para los chicos, que los ayuda a construir significados ligados con la propia vida. Sin embargo, al intentar involucrar a los abuelos en una propuesta didáctica es posible que se presenten ciertas dificultades.

En algunas comunidades, muchos niños tienen a sus abuelos lejos, viviendo en otros lugares y quizá no sea posible contar con ellos. En cada caso es necesario tomar diferentes decisiones de acuerdo con las posibilidades de las familias, de la comunidad y de las escuelas en las que se trabaje, dando lugar a alternativas y buscando la participación de las personas mayores que sí estén disponibles. En cierta oportunidad, justamente porque los niños no contaban con sus abuelos cerca, los maestros pensaron que el jardín era una buena oportunidad para brindarles una experiencia de intercambio con otros abuelos o adultos (familiares o no) que para los niños podían llegar a cumplir ese rol. Luego fueron los maestros quienes aportaron nueva información a través de otras fuentes como imágenes, películas, libros, etc. (véase en este mismo Cuaderno el apartado "Juguetes antiguos"). Una maestra que también desarrolló este recorte, en otra institución, decidió indagar los juegos y juguetes con los que jugaban en su infancia los padres de sus alumnos. Esta elección garantizó un número mayor de informantes, pero una menor distancia temporal: muchos juegos a los que jugaban los papás eran muy parecidos a los que jugaban sus hijos.

En otro contexto institucional, los docentes evaluaron que la mayoría de los abuelos de los alumnos era muy jóvenes y, por lo tanto, decidieron trabajar con un informante de la comunidad que era bastante mayor y no tenía vínculo familiar con ninguno de los niños, pero estaba dispuesto a compartir con ellos cómo habían sido sus juegos de infancia. Otra alternativa fue contar con la cocinera de la escuela quien se abocó a la tarea de transmitir sus recuerdos infantiles.

Cualquiera de estas opciones u otras, el relevamiento de los juegos a los que jugaban los jubilados de la plaza, las actividades lúdicas que realizaban los abuelos del hogar de día o los juguetes de los mismos maestros cuando eran chiquitos pueden resultar adecuadas para trabajar los cambios y las permanencias en los juegos y los juguetes. Cada grupo y cada comunidad cuenta con su propia reserva de recursos que es interesante rastrear y traer al trabajo del aula.

Una vez seleccionada la dimensión temporal que será abordada (la época en que los abuelos eran chicos, la infancia de los padres, los juegos que se jugaban en los tiempos de la colonia y los primeros años luego de la Revolución de Mayo, etc.), es necesario desarrollar todo el recorrido didáctico en relación con esa temporalidad.

Si se descuida este aspecto, se corre el riesgo de que el proyecto lleve a los alumnos a confundir, por ejemplo, la época en que los abuelos eran chicos con la de los padres. Los niños del jardín suelen hacer estas interpretaciones confusas en el contexto de la ardua tarea de construcción de las nociones temporales que están realizando; entonces, estos “errores” no deben ser alentados por la propuesta didáctica.

Es importante considerar, al diseñar la propuesta didáctica, las posibilidades cognitivas de los chicos. Es preferible proponerles comparar su presente con algún otro momento del cual se tengan testimonios concretos (informantes, objetos antiguos, fotografías, relatos, etc.) que dejarse tentar por la idea de desarrollar una historia de los juguetes con niños tan pequeños.

En aquellos casos en los que se cuente con abuelos que puedan participar, es recomendable empezar el proyecto invitándolos a una reunión para contarles en qué consiste, cuál es el objetivo de las actividades que van a realizar con sus nietos, cómo estarán organizadas, etc. Este primer contacto es importante para compartir con los abuelos los propósitos del trabajo, darles participación y comprometerlos. Permite, además, anticipar situaciones que de no haber sido previstas podrían convertirse en obstáculos.

En una oportunidad, una maestra reunió a los abuelos de sus alumnos para contarles la propuesta y muchos de ellos dijeron que de niños no jugaban porque tenían que trabajar. Su primera sensación fue que no iba a poder llevar adelante las actividades planeadas. Sin embargo, el encuentro resultó una instancia fundamental, porque el espacio de intercambio generado entre ellos les permitió, finalmente, recordar juegos, juguetes y anécdotas que parecían olvidados.

Al organizar el encuentro con los abuelos, es importante prever estrategias que estimulen la aparición de recuerdos y les ayuden a recuperar escenas de su infancia. La lectura de relatos en los que una persona de su misma edad rememora sus juegos infantiles los anima a contar parte de sus propias historias vinculadas con sus juegos u otros aspectos, como los lugares en que nacieron, cómo estaban integradas sus familias, etc. (véase en este Cuaderno el apartado “Fuentes”, donde se ofrecen testimonios y recuerdos seleccionados.)

Si bien la temática de los juegos y los juguetes resulta conocida para los docentes, antes de iniciar el trabajo con los chicos es conveniente enriquecer y profundizar la propia mirada buscando más información en libros, enciclopedias, revistas, o mediante entrevistas a personas de la edad de los abuelos. Aquí aportamos un breve texto, producto de nuestra propia investigación, que puede ser útil para el trabajo en clase.

En los años cuarenta y cincuenta, los niños pasaban mucho tiempo al aire libre, jugando en grupos en la vereda, la terraza o el potrero a juegos como la billarda, el sapo, el juego de las estatuas o las bochas. Los varones se reunían para jugar a la cinchada o al fútbol, o aprovechaban los grandes baldíos para remontar barriletes que ellos mismos construían. Los que tenían kartings, autos a pedales, triciclos y bicicletas daban “la vuelta de la manzana”.

Como las casas tenían grandes patios, los chicos de la familia –que por lo general incluía a hermanos y primos– pasaban allí muchas horas del día. Las niñas saltaban a la sogá, disfrutaban jugando a las escondidas, a rondas como la de La Farolera o la de San Miguel, a las estatuas y al fideo fino. Empujaban el aro de mimbre con un palito, realizaban juegos de rimas como el

Pisa Pisuela, A la lata, al latero y, sin que las vieran, probaban embocar el balero. Los varones jugaban con bolitas¹ y autitos (a los que rellenaban con masilla o plastilina para aumentar el peso y evitar que volcaran en las carreras), hacían girar trompos y competían para ser el más diestro con el balero. Niñas y niños se juntaban para jugar a la rayuela. Jugaban con juguetes de fabricación casera, como las pelotas de trapo y las muñecas de tela o cartón, y con unos pocos comprados o regalados, como los soldaditos de plomo, los trenes eléctricos, las cocinitas de hojalata y los “malcriados de pasta”. Algunas niñas tenían “la Marilú”. Si había que quedarse adentro, jugaban juegos de mesa, como el ludo, el dominó, las damas, juegos de cartas y al juego de la oca. También al tatetí, con el yoyó o con las figuritas.

¹ La Asociación de Campeonatos de Bolitas Argentinos (ACBA) tiene su sede en Sauce Viejo, Pcia. de Santa Fe (0342) 499-5008, y filiales en Mendoza, Salta, Misiones y Córdoba. www.asociacionbolitas.com.ar.

De los juegos de los niños a los juegos de los abuelos

En un jardín, luego de realizar la reunión con los abuelos, una maestra dio inicio al trabajo con los niños a partir de una selección de sus propios juegos, como un modo de introducirlos en el tema de los juegos y los juguetes: los organizó en pequeños grupos para que cada uno pudiera contarle al resto cuál era el juego que más le gustaba.

A continuación, propuso a cada grupo seleccionar uno de esos juegos para jugar en los próximos días. Esta selección implicaba considerar que el juego elegido pudiera ser jugado en el jardín, lo que no resultó sencillo. Era la primera vez que le proponía a los chicos conversar entre ellos sin moderar el intercambio. Algunos se peleaban por hablar primero, otros no se escuchaban. Mientras los grupos charlaban acaloradamente, la maestra reconoció que le costaba “dejar” de centralizar la charla y perderse parte de la información por no poder estar en todos los grupos a la vez. Sin embargo, pese “al bullicio y el desorden” se dio cuenta de que algunos chicos que no solían participar en la ronda que habitualmente hacía con todo el grupo se habían animado a intervenir.

Para que los alumnos aprendan a trabajar de forma cada vez más autónoma en pequeños grupos, es necesario ofrecerles reiteradas y variadas oportunidades de hacerlo, proponer temas de discusión que los involucren, ayudarlos a intercambiar sus opiniones y a tomar una decisión compartida, en este caso: elegir entre todos uno de los juegos que pudiera jugarse en el jardín.

En la actividad que relatamos, al finalizar el trabajo, cada grupo informó al resto el juego seleccionado. Propusieron jugar: “con autitos y muñecos”, “Abuelita, ¿qué hora es?”, “Lobo, ¿está?”, “El oso dormilón”, “a las escondidas” y “al fútbol”. Al anotar las propuestas en un papel grande, a la vista de todos, la maestra reconoció que algunos eran juegos fundamentalmente individuales y que había otros que los habían aprendido en el ámbito del jardín. Juntos organizaron cuándo iban a jugar y qué elementos necesitarían. En los días que siguieron, los chicos jugaron varias veces a los juegos seleccionados por ellos, unas veces en la sala y otras, en el patio. Al finalizar cada juego, conversaron entre todos sobre si lo conocían, si alguno lo jugaba de otra forma, dónde y con quiénes lo jugaban, etcétera.

Durante los días siguientes, la maestra preguntó a los chicos si sabían a qué jugaban sus abuelos cuando eran pequeños. La mayoría no tenía información; otros hasta desconfiaban de que sus abuelos hubieran sido chicos; algunos suponían que jugarían a los mismos juegos que jugaban ellos. Entre todos acordaron averiguar a qué jugaban los abuelos en su infancia. La docente escribió una notita para que cada uno llevara a su casa en la que anotó las preguntas y consignó el pedido a los abuelos: que les contaran a los chicos, les mostraran

fotos y/o escribieran sus respuestas. Temía que los abuelos no respondieran a su requerimiento; sin embargo, los niños estaban tan interesados que la mayoría logró conseguir la información.

A medida que iban llegando las respuestas, los chicos que las recordaban las contaban o la maestra los ayudaba a leerlas. Entre todos fueron organizando la información en un cuadro: ubicaron en una columna los juegos que jugaban los abuelos y que eran conocidos por los chicos y, en otra, los juegos que les resultaban desconocidos.

En el caso en que la mayoría de los alumnos cuente con sus cuatro abuelos y todos estén dispuestos a participar, podría presentarse la dificultad de que la información fuese demasiado abundante y que los alumnos no pudieran organizarla para arribar a conclusiones. Una posibilidad, entre otras, es que, en el momento de trabajar con el cuadro, cada chico seleccione la información brindada por uno solo de sus abuelos.

Armar un cuadro permitió organizar las primeras informaciones relevadas de acuerdo con la pregunta que guiaba la indagación –los cambios y las permanencias en los juegos de los abuelos y los niños–, sacar las primeras conclusiones y, por supuesto, incluir nuevos juegos en el repertorio de los chicos.

Los juegos que jugaban los abuelos

Juegos conocidos

Juegos desconocidos

A partir de sus investigaciones, los chicos se entusiasmaron y, entre todos, decidieron jugar “al Martín pescador” y a “La casita robada”, que eran juegos que jugaban los abuelos y que ellos conocían, pero que nunca habían jugado en el jardín. Durante varias semanas, estos juegos reaparecían y volvían a ser jugados e incluso compartidos con otros chicos de la escuela. El docente les

sugirió a los niños, entonces, seleccionar de común acuerdo algunos juegos que les resultaban desconocidos e invitar a los abuelos a venir al jardín para contarles y enseñarles cómo se jugaba.

La maestra y los chicos se prepararon para recibir a los abuelos: entre todos, pensaron preguntas para conocer más acerca de cómo jugaban cuando eran chicos: *¿dónde jugaban? ¿Con quiénes jugaban? ¿En qué momento del día jugaban? ¿Qué elementos necesitaban para jugar? ¿Cómo se vestían? ¿Continuaban jugando a alguno de esos juegos en la actualidad?* Para no olvidarlas, el docente las anotó en un papel grande, a la vista de todos.

El día de la visita todo era revuelo y emoción. Los abuelos les enseñaron a jugar y, por supuesto, jugaron con ellos. Luego hicieron las preguntas que habían pensado. Antes de finalizar la entrevista, relejeron las preguntas para chequear si efectivamente habían preguntado todo lo que querían saber. Después de realizar esta primera actividad, la maestra se sorprendió al observar cómo los chicos se habían apropiado de los juegos que habían aprendido, organizándose autónomamente para jugar al “Gallito ciego” o a “La paloma blanca” en el patio o solicitando ayuda para hacer una cinchada o jugar a la “mancha venenosa”. Algunos niños contaban que les habían enseñado los juegos a sus familias para poder jugar también en casa.

Los juguetes de los abuelos

Hasta ahora habían aparecido fundamentalmente los juegos de los niños y los abuelos y era un buen momento para que hicieran su entrada los juguetes. Los objetos antiguos nos dicen muchas cosas sobre las costumbres y los modos de vida del pasado. Constituyen fuentes invaluableles para conocer más acerca de la vida cotidiana de otras épocas. Los juguetes, en particular, son documentos privilegiados para acercarse a las infancias pasadas, en este caso la de los abuelos. Pero suele ser difícil contar con juguetes antiguos. No siempre las familias conservan objetos del pasado, por diversas razones, por falta de costumbre o valoración, por mudanzas, o porque van pasando a otras generaciones y se pierden o desgastan. Por lo tanto, es preciso elaborar diferentes estrategias para que los alumnos puedan ponerse en contacto con ellos.

En la reunión previa con los abuelos, la maestra de nuestro relato supo que había una abuela que tenía unas muñecas de cartón con ropita de papel que se colocaban con unas solapas, un abuelo que conservaba un autito de hojalata y otro que tenía un balero. Los invitaron, entonces, a traer sus juguetes al jardín. Organizados en tres grupos, cada uno coordinado por uno de los abuelos, los chicos fueron observando cómo era el juguete, de qué material estaba hecho y lo dibujaron.



La firma Matarazzo produjo todo tipo de juguetes de hojalata litografiada. Estos autitos de cuerda son típicos de los años cuarenta. (Col. del Museo de la Ciudad de Buenos Aires)

El registro gráfico permitió a los niños profundizar sus observaciones y reparar en aquellos detalles que a primera vista pasan inadvertidos. Luego, con mucho cuidado, intentaron probar cómo se jugaba con cada uno de ellos. Los abuelos les pidieron que fueran cuidadosos porque conservaban esos juguetes desde hacía muchos años, y les contaron nuevas anécdotas. El dueño del autito de hojalata dibujó en el pizarrón, ante el asombro de todos, otros autitos con los que solía jugar, para que los chicos conocieran más modelos.

Al día siguiente, agruparon los dibujos en paneles, los observaron y conversaron acerca de que algunos chicos seguían jugando con autos, que las nenas cambiaban la ropa a sus muñecas, pero que ya no eran de cartón, y coincidieron en que nunca habían jugado con un balero. Entre todos, incorporaron al cuadro los nuevos datos: ubicaron el balero en la columna de los juegos desconocidos y las muñecas y el auto en la de los conocidos. Algunos nenes propusieron construir baleros y muñecos de cartón para vestir. Para ello, previeron los materiales que necesitaban y se dispusieron, en los días siguientes, a elaborar los juguetes y a jugar con ellos. Tanto las nenas como los nenes vestían muñecos e intentaban acertar con el balero.

Lo cierto es que puede ocurrir que ningún abuelo cuente con juguetes de su infancia. Los docentes de otro jardín que desarrollaron un itinerario similar consideraron que era importante que la escuela brindara a los niños la posibilidad de tomar contacto con juguetes antiguos, que estimularan su curiosidad y los



Tamborcito de hojalata litografiada marca OMA, de la década del cincuenta. (Col. privada)

ayudaran a comprender los cambios ocurridos entre la infancia propia y la de sus abuelos. Entonces, buscaron alternativas: consultaron entre sus familiares y descubrieron que una tía conservaba una de las muñecas con las que solía jugar cuando era niña. Ante la imposibilidad de que la tía visitara el jardín, le pidieron que les escribiera una carta para relatar sus anécdotas:

Cuando era niña solía jugar con esta muñeca. En realidad, la muñeca ocupaba un lugar muy importante como adorno sobre mi cama, porque estaba hecha de un material muy frágil, que se rompía con facilidad. Por eso, mi mamá no me dejaba que la usara tanto y tenía que

jugar con las muñecas de trapo que me hacía mi abuela o yo misma me fabricaba. Esta muñeca llevaba una coronita porque era una princesa... ¡pero le falta! porque yo la usaba para disfrazarme con la ropa de mi mamá y convertirme en una princesa como ella.

Antes de presentar la muñeca a los alumnos, la maestra reparó que los datos con los que contaba la tía eran insuficientes y que necesitaba recabar más información. Se contactó entonces con un “hospital de muñecas” en el que desde hace más de cincuenta y cinco años el señor Antonio Caro se dedica a restaurar muñecas que le llegan de muy distintos lugares, ya que es uno de los pocos restauradores del país.² Él les suministró más información.

La muñeca es modelo “Sissí emperatriz”, un producto nacional que data de los años cincuenta, aproximadamente, y es uno de los primeros modelos que podía caminar si se la llevaba de la mano. La mayoría de estas muñecas

fueron rubias. El material con el que está realizada es un plástico de alto impacto que se rompe cuando se golpea. Sin embargo, este material es más resistente que las pastas que se utilizaban anteriormente.

La información obtenida y la carta escrita por la tía tuvieron un papel fundamental en el momento de observar la muñeca: los chicos prestaron mayor atención a

² Les contamos que “La casa de las muñecas” de Antonio Caro está en la calle Salta 865, en la Ciudad de Buenos Aires (11- 4304-3841). Fue fundada hace más de 50 años para la reparación de muñecas y hoy es la única en el país que continúa con esta actividad.

aspectos que espontáneamente no habían tenido en cuenta. Por ejemplo, que la muñeca podía caminar y que era una emperatriz. Durante varios días, la muñeca pasó a formar parte del juego y una de las niñas propuso hacerle una coronita. Al igual que lo hacía la tía, usaron la corona para disfrazarse y, antes de devolver la muñeca, se la colocaron sobre el cabello.

En otro caso en el que los abuelos tampoco conservaban sus juguetes, la maestra optó por trabajar con fotografías de juguetes antiguos. Organizados en pequeños grupos, los chicos observaron fotos de un tren, un mono de hojalata de cuerda y un juego de bolos de madera.

Mientras los chicos miraban las fotografías, la maestra fue pasando por los grupos, dándoles información acerca del material con el que estaban fabricados y cómo se jugaba con ellos. Luego completaron el cuadro y decidieron construir un juego de bolos para jugar en el patio.

En otra sala, los maestros visitaron un museo que exhibía juguetes antiguos.³ Luego de recorrer toda la muestra, la propuesta consistió en observar y registrar gráficamente algunos juguetes en particular. Un grupo se dedicó a los soldaditos; otro, a las muñecas y otro, a los triciclos y bicicletas para conocer cómo eran, de qué material estaban hechos y buscar información sobre cómo se jugaba con ellos. De vuelta a la sala, los chicos sugirieron traer sus soldaditos, sus muñecas



La muñeca Sissi está inspirada en las películas que, entre 1954 y 1956, narraron la historia de la emperatriz Elizabeth de Austria, protagonizadas por la actriz Romy Schneider. En aquel entonces, era muy novedoso que juguetes inspirados en películas invadieran las jugueterías. (Col. privada)

³ Los invitamos a buscar información visitando las páginas web de los museos. Al final de este Cuaderno, en el "Direccinario de museos", se brindan las direcciones.

y bicicletas para analizar las semejanzas y las diferencias entre sus juguetes y los vistos en el museo. Luego de observarlos y completar el cuadro con los nuevos datos obtenidos, los niños jugaron con los juguetes que habían traído y otros similares que habían recolectado en las distintas salas del jardín en sucesivas oportunidades. Llevaron los bloques y los soldaditos para jugar en el patio; con telas y cajas armaron casas para las muñecas y jugaron en ellas. También dieron la vuelta a la manzana en triciclos y bicicletas.⁴



Cocinita de hojalata con utensilios, de la década del cincuenta. (Col. privada)

⁴ Además del material que puede hallarse en algunos museos como el Museo de la Ciudad de Buenos Aires, Museo del Puerto de Ingeniero White (Bahía Blanca, Pcia. de Buenos Aires) y el Museo Rocsen (Nono, Pcia. de Córdoba), en algunas ciudades también pueden encontrarse juguetes antiguos en jugueterías y ferias, o en las casas de anticuarios y coleccionistas.



Juego de bolos de madera torneada producido hacia 1945. (Col. privada)



Los "malcriados" y bebés con cuerpo de tela y cabeza y extremidades de pasta fueron populares en las décadas del cuarenta y el cincuenta. (Col. privada)



Soldaditos de plomo, de las décadas del cuarenta y el cincuenta. (Col. del Museo de la Ciudad de Buenos Aires) Los soldaditos son juguetes muy antiguos, que se han fabricado en distintos materiales durante varios siglos.

Fotos para mirar

Para enriquecer la información relevada a partir de la observación de los juguetes antiguos –con los abuelos, en el museo o en la sala– se puede proponer a los chicos observar algunas fotos de la misma época en que los abuelos eran chicos y en las que sea posible observar juegos y juguetes.

No siempre es sencillo contar con fotografías; por esa razón sugerimos trabajar con imágenes obtenidas en diferentes publicaciones: revistas infantiles, diarios, avisos publicitarios y algunas fotos familiares en las que se ven niños con juguetes. Se puede acompañar la observación de la foto con la lectura de algún relato o recuerdo de los abuelos cuando eran chicos o con los mismos testimonios que ofrecemos en el apartado “Fuentes” de este Cuaderno.

En una experiencia a la que ya hemos hecho referencia, la maestra utilizó imágenes –tanto fotografías originales como publicidades– que iban pasando por los diferentes grupos para que los chicos las observaran. La docente hizo algunas preguntas que los ayudaron a afinar la observación y a extraer del material gráfico el mayor caudal de información posible: *¿cómo estaban vestidas las personas en la foto? ¿Con qué juguetes estaban posando? ¿Por qué las fotos eran de ese color?*

En otra experiencia similar, una maestra les propuso a los chicos mirar dos fragmentos de la película argentina *Pelota de trapo* (Leopoldo Torres Ríos, 1948). La película narra los esfuerzos de un grupo de chicos humildes por cumplir su mayor anhelo: cambiar su pelota de trapo por una “oficial” de cuero.

Antes de ver el filme, la maestra compartió el argumento con los alumnos y les contó dónde y cuándo había sido hecho. Para ayudarlos a focalizar la mirada en aquellos aspectos que a ella le interesaba resaltar, les sugirió prestar especial atención a: quiénes jugaban, dónde, qué ropa usaban los chicos, cuáles eran las



Nena con muñeco de cabeza de porcelana, de la década del cuarenta. (Foto: col. privada)

reglas del juego, de qué era la pelota que aparecía y qué pasaba con ella. Mientras miraban la película, los niños establecían relaciones con el relato que habían escuchado de uno de los abuelos. Con el paso de los días, los chicos de la sala se organizaron para jugar a la pelota sorteando los arcos con el tradicional “pan y queso” y cantando cánticos de hurra como en las escenas de la película.

La fuente fílmica ofrece la posibilidad de retroceder y volver a mirar, de detenerse en una escena para observar detalles y, en sucesivos acercamientos, se puede ir variando el foco para abordar aspectos diversos. En este sentido, las preguntas iniciales se verán enriquecidas por nuevas preguntas que surgen de revisar el material.⁵

Un itinerario didáctico como el que hemos reconstruido tiene muchos finales posibles. Puede convertirse, también, en una oportunidad para recuperar el tema de la transmisión: cómo se tejen significados entre adultos y niños. Porque es interesante señalar que, si bien es cierto que gran cantidad de juegos se ha ido perdiendo con el paso de los años, muchos otros han sobrevivido y se siguen jugando.

La pregunta que orientó el trabajo de los niños frente al cuadro que habían completado a lo largo de todo el proceso fue: *¿por qué un juego se siguió jugando “igualito” durante tanto tiempo?* Además, la maestra les propuso pensar: *¿qué juegos se seguían jugando desde la época en que los abuelos eran chicos? ¿Cuáles se seguían jugando igual y cuáles, con diferencias? ¿Qué juegos ya no se jugaban? ¿Por qué algunos juegos se dejaron de jugar?*

Un encuentro para jugar

En la experiencia que relatamos, aparecía en los chicos una y otra vez la necesidad de compartir los juegos y lo que habían aprendido sobre ellos en la sala, con las familias, con los abuelos. Entonces, se organizó el encuentro previsto: un día de juegos con los abuelos y otros familiares que quisieran participar. Planificar con los mismos niños esta actividad permite dar un cierre al proyecto emprendido. Implica

⁵ Otras películas en las que se pueden ver niños de los años cuarenta y cincuenta jugando, o juguetes de otra época son: *Juguetes*, cortometraje de María Luisa Bemberg; *Juguetes (con historia)*, de Diego Lascano; *Mercado de Abasto*, de Lucas Demare; *El Pendiente*, de León Klimovsky y *Mujeres que trabajan*, de Manuel Romero.

desandar los propios pasos, volver a mirar el material elaborado durante el itinerario: el cuadro, los dibujos de los juguetes, los juguetes confeccionados por los chicos, las fotografías antiguas y aquellas tomadas mientras los chicos jugaban a los diferentes juegos que fueron aprendiendo.

La primera parte del encuentro consistió, entonces, en que los chicos les contaran a sus familiares las actividades que habían realizado y que juntos miraran la muestra de lo producido. Entre todos, armaron un listado donde detallaron los juegos que jugaban los abuelos cuando eran chicos y que se seguían jugando, otros que ya no se jugaban y algunos que jugaban los chicos y que eran desconocidos por los abuelos, como “la mancha puente” y “el oso dormilón”. Tal fue la alegría que despertó el juego compartido entre grandes y chicos que, a pedido de las familias, realizaron otro encuentro de juegos, pero esta vez en la plaza, para toda la comunidad.

Pistas de una planificación

Hasta aquí hemos dado cuenta del desarrollo de varias experiencias que seguramente surgieron tras un largo proceso de construcción didáctica. Cuando, enfrentados a los desafíos diarios de la tarea, pensamos cómo vamos a enseñar, nos sumergimos en lecturas, apuntes, reflexiones, discusiones que implican marchas y contramarchas. Si quisiéramos ir más allá de las experiencias narradas y tuviéramos la oportunidad de ver los planes que fueron guiando esos recorridos, es posible que nos encontráramos con versiones del complejo entramado didáctico realizado que, aunque incompleto, contiene indicios que nos hablan de esos planes. Una planificación no abarca la gran riqueza que implica el desarrollo de experiencias como las referidas, pero es una hoja de ruta que refleja gran parte de lo que ha sido pensado y del difícil proceso de tomar decisiones en cada etapa.

Contenidos

Cambios y permanencias entre los juegos y los juguetes que jugaban los abuelos cuando eran pequeños y los que juegan los alumnos en la actualidad

Observación sistemática de juguetes antiguos y fotografías

Elaboración y realización de entrevistas

Valoración de las historias personales y familiares

Enriquecimiento del juego

Actividades

Conversación en pequeños grupos acerca de los juegos preferidos. Selección de los juegos para jugar en el jardín

Puesta en común

Jugar a los diferentes juegos preferidos

Encuesta a los abuelos para conocer a qué jugaban cuando eran pequeños

Confección de un cuadro para organizar la información

Conversación sobre cuáles son los juegos que jugaban los abuelos y que aún se siguen jugando, y cuáles son desconocidos

Jugar a juegos que jugaban los abuelos y que son conocidos por los chicos pero a los que no habían jugado antes en el jardín

Elaboración de la entrevista a los abuelos

Visita de los abuelos para jugar a algunos juegos que ellos jugaban cuando eran pequeños y que los alumnos desconocían.

Realización de la entrevista

Observación y registro gráfico de juguetes antiguos en pequeños grupos

Registro de los nuevos datos en el cuadro

Fabricación de juguetes semejantes a los observados. Juego con ellos

Registro de los nuevos datos en el cuadro

Conversación acerca de por qué un juego se siguió jugando durante tanto tiempo

Planificación conjunta y realización del encuentro con los abuelos y las familias para jugar

Apuntes para otras propuestas

Introducción

A continuación, presentamos otras propuestas a partir de las cuales se puede abordar la temática de los juegos y los juguetes. En primer lugar, sugerimos indagar los juguetes como producto del trabajo de las personas. Luego, se propone acercarse a los niños a algunos juegos de los pueblos originarios. Por último, se desarrolla el tema de los juegos y los juguetes de los bebés.

Esbozaremos algunos criterios generales que es importante tener en cuenta para encarar dichas temáticas y, en particular, para planificar distintas actividades de búsqueda de información: salidas didácticas, entrevistas a diferentes informantes, lectura de textos informativos y relatos, observación de imágenes y objetos, pedido de información a las familias, etcétera.

También intentamos dar cuenta aquí de cómo, en la medida en que indagan diferentes recortes del ambiente, los niños van complejizando y enriqueciendo su juego. Para ello, narramos sintéticamente algunas experiencias de juego realizadas por grupos de niños de 5 años surgidas en el marco de propuestas análogas a esta. En síntesis, en este apartado se tratan de proponer algunas ideas que pueden ser adaptadas y transformadas de acuerdo con las posibilidades que ofrezca la zona en la que está ubicada la escuela, y con las características de la comunidad en la que se trabaja y del grupo de niños, etc. Estas sugerencias tienen el propósito de alentar e invitar a los maestros a diseñar sus propios itinerarios didácticos.

Los juguetes como producto del trabajo

Los niños pequeños suelen construir, por lo general, explicaciones mágicas o casuales para muchos de los fenómenos sociales. Si bien la realidad social no es consecuencia mecánica de la acción del hombre sino producto de procesos

complejos y contradictorios, en el Nivel Inicial interesa acercar a los alumnos a la idea de que el ambiente social es una construcción social, es decir, es el resultado del trabajo y la intención de los hombres (Serulnicoff, 1998).⁶ En este sentido, se propone que los niños incorporen la idea de que un objeto tan cotidiano para ellos como los juguetes son el producto del trabajo de las personas –para el cual se requieren diversos saberes, materiales, maquinarias, herramientas, etc.– y que aprendan a valorarlo.

Para ello, resulta interesante poner a los chicos en contacto con algún espacio de producción de juguetes: una carpintería en la que también fabriquen juguetes de madera, una fábrica de juguetes de plástico, un taller de artesanos donde realicen juguetes de tela, una industria de rodados...

Puesto que se trata de contextos que por lo general son desconocidos para los niños, es necesario diseñar una propuesta que contemple la salida a alguno de los lugares de trabajo para conocer cómo son las maquinarias, las materias primas que se utilizan, el trabajo de las personas, el tipo de indumentaria y accesorios que usan para protegerse (guantes, cascos, anteojos, etc.), o la visita de uno de los trabajadores a la sala para contar a los chicos cómo es su trabajo y, si fuera posible, mostrarles cómo lo realiza, qué herramientas emplea, etcétera.⁷

Las cuestiones vinculadas con las materias primas necesarias o la comercialización posterior son analizadas en la medida en que de un modo u otro forman parte del proceso de producción de los juguetes. Consideramos que indagar cómo se fabrican los juguetes tiene una complejidad suficiente para una sala de 5 años, y que avanzar en los circuitos productivos será contenido, sin duda, para los años posteriores de la escolaridad.

En todos los casos, es importante que el docente conozca previamente el proceso de producción que pretende que sus alumnos aprendan; que busque respuestas a las preguntas que puedan surgir a lo largo de la secuencia; recorra el espacio que visitará con sus alumnos; converse y acuerde con los informantes el propósito de la tarea, el tipo de actividad que realizará con los niños y el tiempo que les demandará. Estas informaciones permiten planificar la propuesta de forma tal que “la salida” o “la entrada” del ambiente al jardín sea efectivamente una actividad de búsqueda de información por parte de los niños.

⁶ Véanse en esta obra reflexiones y propuestas para el abordaje de las Ciencias Sociales en el Nivel Inicial.

⁷ Para obtener datos sobre fábricas de juguetes en el país, se puede consultar a la Cámara Argentina de la Industria del Juguete, en Buenos Aires (011) 4922-0169 o www.caijuguetes.com.ar. La única fábrica de bolitas del país es Tinka, en San Jorge, Pcia. de Santa Fe (Bd. Lisandro de la Torre 2152, San Jorge). Tel.: (03406) 440866 /440744.

Por lo general, los lugares de trabajo no están preparados para ser recorridos por los alumnos más chicos. Por lo tanto, es recomendable organizarlos en pequeños grupos coordinados por algún familiar, de modo que la experiencia sea segura y todos los niños tengan oportunidad de participar. Para ello, es preciso conversar previamente con los adultos acompañantes para darles la información necesaria y que sepan cuál será su tarea durante la visita; acercarles a los alumnos algunas preguntas escritas que los ayuden a centrar la mirada en las cuestiones que interesa retomar posteriormente, por ejemplo: *¿cómo es el material con el que se hacen los juguetes? ¿Cómo funcionan las máquinas? ¿Cómo es el trabajo que realizan las personas y qué herramientas emplean?* Durante la salida, los maestros pueden rotar por los diferentes grupos y colaborar en la realización de la tarea.

Es importante reconocer que la participación de las familias en el marco de la propuesta didáctica es una contribución invaluable que enriquece el trabajo de los chicos y constituye una estrategia que puede ser aprovechada en diversas actividades, tanto en la sala como fuera de ella.

Antes de realizar la salida a la carpintería o a la fábrica de juguetes, o de recibir la visita en la sala de algún artesano que construye juguetes, el maestro puede compartir con los niños los objetivos de la actividad. También, alertarlos sobre los cuidados necesarios, puesto que las personas estarán trabajando con distintas maquinarias y herramientas. En la medida en que los chicos cuentan con más datos, más se involucran y se interesan en la tarea y aparecen nuevas ideas y preguntas. Es el momento para prever los modos de registrar la información y diseñar estrategias para recuperar más adelante los datos relevados: los chicos pueden dibujar los juguetes que produce el taller, grabar los sonidos que hacen las máquinas, grabar la entrevista con el artesano, tomar fotografías o filmar las distintas etapas de producción, tomar notas (los adultos) de las preguntas y los comentarios de los chicos.

Para realizar una entrevista a un trabajador, es recomendable compartir previamente con los alumnos el propósito del encuentro, anticipar algunas preguntas, seleccionar las más adecuadas para buscar la información que interesa y prever algún modo de registro. Si se trata de un trabajo desconocido para los chicos, es probable que tengan dificultades para anticipar los interrogantes. En ese caso, el docente puede alentarlos a formular nuevas preguntas en el transcurso de la entrevista, a partir de los datos que reciban. Si es necesario, el

maestro podrá incluir algunas preguntas que considera importantes, aunque los niños no las planteen (por ejemplo: ¿cómo aprendieron su trabajo? ¿De dónde toman las ideas para hacer los juguetes?).

En los días posteriores a la salida o a la visita del trabajador, los niños podrán observar sus dibujos, las fotos, escuchar las grabaciones y poner en común la información relevada. Lo ideal es ofrecer a los niños la posibilidad de fabricar, solos o con ayuda de los adultos, sus propios juguetes para ampliar el material disponible en el jardín y enriquecer de este modo su juego.⁸

Una maestra les propuso a los niños convocar a sus familiares para armar un taller de construcción de juguetes de madera, tal como los hacía el carpintero que los había visitado. Eligieron hacer juegos de tatetí con trozos de madera o cartón grueso para trazar las líneas de los tableros. Para las fichas, algunos usaron botones y otros, piedritas pintadas de distintos colores para diferenciar las de uno y otro jugador. También fabricaron juegos de bolos con la parte superior de palos

de escoba de madera pegándolos con cola en una base y luego pintando cada uno de una forma diferente. El docente eligió fabricar esos juguetes porque los chicos podrían participar en su elaboración y porque eran lo suficientemente resistentes como para jugar en más de una oportunidad. La idea fue producir varios ejemplares de cada juego, para luego armar torneos en la sala. El entusiasmo fue tan grande que invitaron a jugar a los compañeros de primer grado.

Mientras los niños indagan cómo se fabrican los juguetes y cómo es el trabajo de las personas, es importante ofrecerles diversas y reiteradas oportunidades de juego.

Luego de indagar cómo funcionaba un local en el que se fabricaban y vendían juguetes de plástico, una maestra invitó a sus alumnos a convertir la sala en una fábrica de

juguetes. Para ello, primero acordaron qué materiales necesitarían: las máquinas, las bolitas de plástico, dinero, una caja registradora, juguetes, cascos y guantes de operarios,

⁸ En la "Isla de los Inventos", ubicada en la ciudad de Rosario, funciona "una fábrica" en la que los chicos pueden diseñar y construir juguetes (Corrientes y Wheelwright, Rosario, Pcia. de Santa Fe (0341) 480-2571; e-mail: losinventos@rosario.gov.ar)

un cartel con el nombre de la empresa, etc. Destinaron un tiempo a confeccionar y conseguir los elementos requeridos. El día que armaron la fábrica tardaron bastante en ponerse de acuerdo acerca de cómo organizar el espacio, cuál sería la zona de producción, cuál la de venta y quiénes asumirían los diferentes roles; pero fue una instancia muy enriquecedora de negociación y reconocimiento de las opiniones de los otros. Una vez que se inició el juego, los niños intercambiaron sus papeles armoniosamente: los clientes pasaban a ser vendedores o trabajadores y viceversa. Uno de los niños construyó un camión con sillas y mesas porque dijo que era “el vendedor de bolitas de plástico”. Otros estaban en problemas porque “se les había roto la máquina”. La maestra observó el juego de los niños asombrada por la cantidad de información que habían conseguido y “se estaban poniendo en juego”.

Al finalizar, les preguntó si ellos sabían qué hacían en la fábrica cuando una máquina se descomponía. Como no contaban con esa información, le pidieron a uno de los chicos que pasaba todos los días por la fábrica de camino al jardín con su hermano mayor que se acercaran para hacerle esa pregunta al dueño. A pedido de los chicos, dejaron armado “el escenario de juego” para volver a jugar al otro día. Los niños jugaron una y otra vez utilizando nuevos elementos para caracterizarse, aprovechando todo el espacio de la sala, prolongando sus tiempos de juego, proponiendo a sus compañeros nuevas situaciones para incorporar en la escena (“Dale que se rompía la máquina y yo la venía a arreglar”, “¿Y si yo venía enojada porque me vendieron juguetes que estaban mal?”). Finalmente, “la fábrica” quedó instalada por un tiempo en un sector de la sala para aquellos niños que quisieran volver a jugar.

De este modo, y tal como hemos señalado anteriormente, en la medida en que los niños indagan cómo se hacen los juguetes y conocen el trabajo de las personas van complejizando y enriqueciendo su juego. Asimismo, en la situación lúdica aparecen nuevas preguntas a partir de las cuales se puede volver a interrogar el ambiente.⁹

⁹ Existe un programa de construcción de juguetes artesanales cuyo objetivo es potenciar los recursos naturales, conocimientos y habilidades en los niños pequeños. Es el “Programa Yachay III. Desarrollo infantil en contextos indígenas andinos”, desarrollado desde 1992 por la Prelatura de Humahuaca (Pcia. de Jujuy), www.imagine.com.ar/yachay (yachay@imagine.com.ar)

Otros caminos posibles

Para abordar el trabajo involucrado en la producción de juguetes, también es posible:

- Invitar a padres, abuelos o a algún otro miembro de la comunidad para que cuente a los niños el modo en que fabricaban de forma casera sus juguetes cuando eran pequeños (véase la primera parte de este Cuaderno) o la forma en que elaboran hoy juguetes para sus hijos.
- Indagar con los alumnos un mismo tipo de juguete, por ejemplo autos o muñecas, para analizar cuáles son las semejanzas y las diferencias entre la producción industrial y la artesanal.
- Conocer juguetes elaborados por artistas plásticos en talleres, negocios, galerías de arte o museos.¹⁰

Los juegos de los pueblos originarios

Los juegos constituyen prácticas sociales que han acompañado al hombre a lo largo de la historia de la humanidad. Muchos de los juegos que conocemos y hemos jugado en nuestra infancia no sólo han sobrevivido por varios siglos, sino que su práctica se extiende en casi todo el mundo. Se estima que algunos de ellos, como “la payana”, se remontan a períodos prehistóricos. En esta oportunidad, se trata de que los alumnos conozcan a qué jugaban los miembros de una comunidad originaria en una determinada época. Para algunos niños, esta propuesta supone tomar contacto con formas de vida diferentes de las suyas y lejanas en el espacio y en el tiempo. Para otros, es una forma de enriquecer sus conocimientos sobre sus propias historias y tradiciones. En ambos casos, la intención es que todos los chicos conozcan y valoren parte de nuestro patrimonio cultural, puesto que, tal como planteamos en la primera parte de este Cuaderno, los juegos y los juguetes constituyen bienes patrimoniales que conforman la propia identidad cultural y social.

¹⁰ El pintor argentino Xul Solar inventó las reglas, diseñó y construyó su “Pan Ajedrez”. Para más información, consultar www.xulsolar.org.ar. Otros artistas plásticos –como Joaquín Torres García, Blas Castagna y Mariano Cornejo– también realizaron juguetes.

Del mismo modo que el proyecto de los juegos y juguetes de los abuelos cuando eran pequeños permite conocer más sobre las costumbres y los modos de vida de un cierto período, indagar sobre los juegos a los que jugaba un pueblo originario implica acercarse a sus formas de vida: saber dónde habitaba, qué actividades realizaba, cómo se vestía, etcétera.

Al diseñar una propuesta que aborde esta temática, es preciso “seleccionar un grupo indígena [...] [esto] permite posicionar la mirada en torno de la trama de relaciones sociales, culturales, económicas y políticas específicas que cada sociedad ha ido [y en algunos casos sigue] construyendo a lo largo del tiempo. De este modo, se evitan aquellos proyectos que, por pretender trabajar ‘los aborígenes’ en su conjunto, proponen generalizaciones descontextualizadas o comparaciones superficiales” (Kaufmann, Serafini y Serulnicoff, 2005).

Un criterio para elegir qué juegos y de qué comunidad abordar es revisar la disponibilidad de fuentes testimoniales (imágenes, relatos de viajeros, textos informativos, objetos, etc.). Siempre que sea posible, es aconsejable tomar contacto con fuentes orales, puesto que constituyen un modo privilegiado de transmisión en estas comunidades. A su vez, es recomendable incluir juegos que se puedan reproducir en el jardín, aun con algunas variaciones.

En una primera etapa, el docente puede indagar sobre los juegos que pretende que sus alumnos conozcan para diseñar el itinerario didáctico. En esta oportunidad (y a modo de ejemplo) se propone un juego al que jugaban los mapuches: “la chueca”. Al mismo tiempo, el maestro busca información, selecciona y acota el momento histórico en el que va a situar la propuesta. De esta manera, se evita tomar períodos demasiado extensos y realizar generalizaciones erróneas. En este caso, si bien hay registros que evidencian que los mapuches jugaban a “la chueca” desde mucho antes, se centrará la mirada en el siglo XIX, dado que abundan los relatos de científicos y exploradores que se refieren a esa época. El que sigue es un fragmento del texto “Del truquiflor a la rayuela”, de J. Páez.

Los mapuches [...] practicaban el palín o viñu, que se asemejaba a la “chueca” o “mallo” español, y al actual hockey. Para jugarlo se elegía un lugar despejado y plano, de aproximadamente 100 metros de largo por 50 ó 60 de ancho. Los jugadores, adornados con pinturas especiales y con birretes y borlas

de lana coloreada, se repartían en dos equipos de 10 a 12 hombres cada uno. En los extremos de la cancha se marcaban las metas, amontonando con tal propósito ramas y gajos de arbustos; en el centro del campo se cavaba un hoyo, en el que se introducía una pelota de cuero sobado, rellena con

bosta y paja. Cada jugador se proveía de un palo, generalmente de molle o coihue, arqueado en uno de sus extremos. El juego comenzaba cuando dos jugadores expertos, cruzando sus palos, lograban sacar la pelota del hoyo y la lanzaban al campo, y consistía en llevarla, impulsándola con los bastones, hasta la meta del equipo contrario,

para marcar con ello un tanto... El “palín” había obtenido gran difusión entre las tribus meridionales y era motivo de afanes semejantes a los que despierta el fútbol entre los aficionados modernos. Existía una frondosa tradición “chuequera”, con sus favoritos, sus prácticas mágicas y sus canciones celebratorias, y se lo jugaba con verdadero ardor.

Tal como se señaló previamente, para acercar a los niños a este contexto, es recomendable que el docente ponga a su disposición diferentes testimonios concretos, de modo que el itinerario didáctico incluya actividades variadas y que su palabra no sea la única fuente. En este caso, para conocer cómo era el juego de la chueca que jugaban los mapuches, se propone el trabajo con relatos, imágenes y textos informativos.

Los relatos de misioneros, geógrafos, exploradores, naturalistas y viajeros que visitaron estas tierras durante la época de la colonia y los primeros años del siglo XIX constituyen una fuente rica en detalles de experiencias vividas, que tienen la frescura y la inmediatez de los hechos narrados por quienes fueron testigos. Sin embargo, es preciso reparar en que: “Cuando los historiadores interpretan los datos que encuentran en estos documentos, tienen en cuenta que suelen estar llenos de prejuicios y responden a diferentes intereses (políticos, económicos, etc.). Por lo tanto, es importante comparar la información entre distintas obras y documentos (cartas, partes militares, informes) y también con lo que nos muestra el trabajo de los arqueólogos, quienes excavan en busca de restos de la antigua vida de este pueblo” (Palermo, 1999). A continuación, se ofrece un fragmento de *Volver al país de los araucanos*, de Mandrini y Otelli (1992):

Augusto Guinnard fue cautivo y luego secretario del cacique Calfucurá. En su libro “Tres años de esclavitud entre los patagones”, escrito hacia 1864, se refiere a la práctica de la chueca: “Cada hombre, enteramente desnudo, pintado el cuerpo de diversos colores, altos los

cabellos y fijos con una banda de tela, se arma de una pesada caña llamada uiñu, curvada en uno de los extremos y busca por adversario a uno de sus congéneres [...]. Los jugadores ocupan sus lugares por parejas uno frente a otro. Una pequeña pelota de cuero es colocada

entre los dos que forman el centro de la línea. Entonces los dos campeones cruzan sus cañas, la parte curva apoyada en el suelo, de manera que al tirar fuertemente hacia sí hacen rebotar la pelota tomada entre las partes curvas. Una vez lanzada al aire, se trata de atraparla al vuelo, sea para darle un nuevo impulso con la caña de la que se sirven como raqueta, sea para volverla de modo

de hacerla tomar un camino opuesto al que trata de darle la parte contraria [...]. Rara vez terminan estas diversiones sin piernas o brazos rotos, o aun cabezas gravemente heridas. Además, no tengo en cuenta los golpes que los jueces de campo, armados de grandes correas de cuero, descargan desde sus caballos sobre los combatientes fatigados para devolverles fuerza y vigor”.

El maestro puede seleccionar aquellos fragmentos de la crónica que dan información sobre el tema de interés, contar a los alumnos quién lo escribió y en qué circunstancias y cómo consiguió ese material. Luego, leer el texto a todo el grupo de niños o en subgrupos, aclarar palabras desconocidas, aportar información para que los alumnos tengan más elementos para interpretar el texto, reparar en especial en aquellas palabras propias de la lengua indígena, escuchar los comentarios de los niños, etcétera.

Otra fuente de información muy valiosa, sobre todo en el trabajo con niños pequeños, la constituyen las imágenes: dibujos, grabados y pinturas. El docente puede elegir aquellas que aporten datos en relación con la temática que se está indagando; prever la variedad, el tamaño y cantidad de copias para que puedan ser observadas en pequeños grupos de modo que todos tengan oportunidad de mirar, y anticipar las preguntas que guíen la observación de los chicos. Es recomendable que los alumnos ya hayan tenido contacto con alguna otra fuente antes de realizar la actividad de lectura de imágenes, de modo de que ya posean cierta información a partir de la cual realizar sus observaciones. Mientras los niños observan, el docente puede ir aportando nuevos datos para orientar y completar sus inferencias. Luego, ofrecer instancias para que el grupo total intercambie sus apreciaciones y alentar la aparición de las diversas miradas de los niños.¹¹

¹¹ En algunos museos, es posible encontrar objetos que han sido utilizados como juguetes por diversos pueblos originarios: el Museo Etnográfico Moreno, el Museo Nacional del Hombre, el Museo de Ciencias Naturales y Antropológicas “Juan Cornelio Moyano”, Las Tipas y Prado Español, el Museo Yuchán de las Culturas Aborígenes, el Instituto de Arqueología y Museo, en San Miguel de Tucumán (véase el Directorio al final de este Cuaderno).



El juego del "pallín" o "chueca", ilustrado por el padre Alonso de Ovalle en su *Histórica Relación del Reyno de Chile y de las misiones y ministerios que ejercita en él la Compañía de Jesús* (1645-1646).

Algunas preguntas sugeridas para guiar la observación:

- ¿Qué elementos utilizaban para jugar?
- ¿Cuáles son los equipos que estaban jugando?
- ¿Cómo estaban vestidos?
- ¿En qué consistía el juego?
- ¿Dónde jugaban?
- ¿Participaban mujeres?

Otro modo de ampliar la información obtenida es a través de diversos textos informativos. Si bien se trata de materiales que no están destinados al público infantil, el docente puede seleccionar fragmentos que brinden datos en función de una pregunta planteada. Por ejemplo, en este caso, conocer y jugar otros juegos mapuches. También aquí el maestro comparte con sus alumnos la fuente de la información, aclara palabras y conceptos, promueve y escucha los comentarios y las preguntas de los chicos. En la medida en que los niños buscan información, recrean con o sin variaciones el juego indagado.

Una maestra les propuso a sus alumnos jugar en el jardín al juego de "la chueca". Primero se reunieron en pequeños grupos para discutir qué elementos necesitaban, qué reglas podían mantener, cuáles debían cambiar y cómo lo harían. Uno de los grupos sugirió construir los palos con bastones de madera y la maestra aconsejó realizarlos de tubos de cartón o de cañas, para no lastimarse. Otro grupo quiso pedirle a uno de los abuelos de los chicos, que hiciera una pelota de trapo. Una de las nenas preguntó si se podían pintar la cara y ponerse vinchas como lo hacían los indígenas. La maestra les propuso también fabricar la vestimenta con telas. Respecto de las reglas, acordaron que en esta versión de "la chueca

para la sala de 5" iban a participar tanto las nenas como los nenes y que sólo se podía pegar a la pelota arrastrándola por el piso. Tal era el entusiasmo de los chicos que apenas consiguieron los palos y la pelota comenzaron a jugar. A medida que se vestían y pintaban las caras, el juego se enriquecía. En algunos momentos necesitaron volver a observar la imagen para confirmar cómo usaban los indígenas los palos y cómo se ubicaban los equipos. Puesto que eran muchos chicos, se formaron cuatro equipos. Mientras se disputaba uno de los partidos, la maestra le enseñó al resto una de las canciones que cantaban los indígenas para alentar a sus equipos. A partir de ella, los chicos comenzaron a inventar otras.

Por ejemplo, en un artículo de E. Breda (1962), de la revista *Historia*, se citan canciones del juego de la chueca, que pueden utilizarse en algunas salas.

*Chuequeros, buenos chuequeros
Los chuequeros de mi tierra.
Tienen el brazo muy recio
y ágiles piernas.
Salta ligera.
Cuando golpean la bola
salta ligera, salta ligera.
En llegando al displayado
la gente los victorea
eh aquí. Llegando ya vienen
brindémosles por la chueca
chuequeros, buenos chuequeros
los chuequeros de mi tierra.*

*En el displayado
se ve la destreza,
por el displayado van
a las gambetas
como el avestruz cenizo
cuando lo rodean.
[...]
Los chuequeros de mi tierra
tienen el brazo muy recio
y ágiles piernas.
Salta ligera.
Cuando golpean la bola
salta ligera, salta ligera.*

A continuación, se ofrece más información acerca de otros juegos mapuches, sobre los que pueden armarse propuestas para la sala.

Entre los juegos infantiles mapuches podemos mencionar el kũme, similar al "juego de mudos", en el que el primero que habla o se ríe debe pagar una prenda;¹² el triangue, parecido al "gallo ciego"; el nütun, un juego de persecución del tipo

del "vigilante y ladrón"; el elkaum o "juego de las escondidas"; el trikokenun, semejante a la "rayuela"; el trentrikatun, en que los participantes calzaban zancos y trataban de voltearse, etc.

J. Páez, 1972

El juego de pelota o pillmatun era muy popular; la pelota o pillma era de paja en el interior y retobada con cuero; el campo de juego era redondo y los equipos constaban de seis, ocho o diez miembros. Los jugadores debían tocar con la pelota a sus adversarios

para anularlos, hasta la completa eliminación de uno de los equipos; la defensa consistía en abarajar y arrojar la pelota fuera de la cancha antes de que tocara a un jugador en alguna parte del cuerpo.

Mandrini y Otelli, 1992

¹² Otro juego similar es "La rueda de San Miguel" ("a la rueda de San Miguel, el que se ríe se va al cuartel").

Los mapuches eran muy aficionados al auarr-cudén, un juego de azar que participaba por igual de características de la payana y los dados. Para jugarlo se utilizaban tres o cuatro habas partidas por la mitad, de los que resultaban seis u ocho fichas, una de cuyas caras se ennegrecía con humo. Los jugadores se sentaban en círculo y por turno arrojaban al aire las piezas. Cuando las caras negras eran pares ganaba el tirador [...]. Guinnard lo describe así: “el juego de los dados, o más bien el juego

de blanco o negro, se compone de ocho cuadraditos de huesos ennegrecidos en uno de sus lados; éste se juega entre dos. Se coloca un cuero entre los jugadores con el objeto de que sus manos puedan coger de una vez estos cuadraditos que dejan caer, gritando en voz alta y dando palmadas para aturdirse mutuamente; siempre que el número de los negros es par, el jugador tiene derecho a proseguir hasta que haga impar, entonces le toca el turno al contrario”.

Páez, 1972

En nuestro país tenemos varios ejemplos de muñecas usadas para el juego, que incluyen un fuerte elemento educativo, ya que la mayoría de las niñas indígenas aprende cómo cuidar a sus futuros hijos jugando con ellas, igual que ocurre en las sociedades industrializadas [...]. Las muñecas de hueso también fueron usadas por los araucanos que las llamaron Koila Penén, que significa “hijos de mentira” [...].

Las muñecas de hueso no permiten mucha distinción de anatomía, ya que se aprovecha la forma natural del material, por lo general tibia o fémur, se revisten con hilos de algodón o lana de colores. Muchos autores coinciden en que esas muñecas originalmente estaban relacionadas con la magia y que con el tiempo se pudo perder su significación.

L. Lorenzo, 2001

Otros caminos posibles

Para abordar los juegos de los pueblos originarios, se sugiere también:

- comparar cómo distintos pueblos originarios jugaban un mismo tipo de juego, por ejemplo, el juego de la pelota y el juego con muñecas;¹³
- comparar cómo un pueblo originario jugaba un mismo tipo de juego y cómo lo juegan los chicos en la actualidad;
- tomar contacto con miembros de algunas comunidades indígenas para conocer si aún hoy continúan jugando a algunos de los juegos que jugaban sus antepasados.¹⁴

Los juegos y los juguetes de los bebés

Generalmente, los niños de 5 años están en contacto con bebés de diferentes edades: hermanos menores, primos, vecinos, amigos pequeños que concurren a las salas maternas. La siguiente propuesta intenta que los alumnos se interroguen sobre un aspecto que para muchos puede ser cotidiano: los juegos y los juguetes con los que juegan los bebés.

A través de esta temática se puede acercar a los niños a la idea de que las personas juegan a juegos diferentes y con diversos objetos a lo largo de su vida. Por lo tanto, el tipo de juegos y juguetes guarda relación con el momento de la vida de las personas. En ese sentido, al tiempo que los alumnos se interrogan sobre los juegos y juguetes de los bebés, complejizan sus conocimientos sobre sus formas de vida: con qué juguetes juegan los más chiquitos, con qué materiales están fabricados esos juguetes, cómo son sus juegos, dónde juegan, con quiénes juegan, qué cuidados requieren mientras están jugando. A la vez, se procura recuperar el fuerte interés que en general sienten las niñas y los niños pequeños por saber cómo ha sido su vida cuando eran bebés.

Tal como planteamos en cada una de las propuestas de este Cuaderno, en la medida en que los alumnos indaguen este recorte del ambiente enriquecerán su

¹³ Se puede enriquecer esta información con la lectura de los relatos sobre juegos y juguetes originarios seleccionados en el apartado "Fuentes".

¹⁴ Para mayor información y enlaces acerca de los pueblos originarios que habitaron y habitan nuestro territorio se puede consultar la página: <http://www.indigenas.bioetica.org>.

juego recreando algunos juegos que jugaban cuando eran bebés, transformándolos de acuerdo con sus posibilidades actuales.

Uno de los modos de encarar este proyecto es solicitando información a las familias. Se trata de un tipo de información con la que cuenta la mayoría de los hogares: algún juguete, foto o relato de sus hijos jugando cuando eran bebés.

Para ello, es importante que el docente comparta con las familias el sentido de este tipo de actividades; prevea que el pedido sea preciso y acotado; converse con los alumnos sobre las preguntas que guían la indagación para que ellos mismos –junto con sus familias– rastreen la información; anticipe alguna forma de registro para que los niños puedan compartir los datos relevados con sus compañeros; planifique diferentes momentos para observar entre todos los juguetes y las fotos y escuchar los relatos; proponga a los chicos que reflexionen acerca de cuáles eran los juegos a los que jugaba la mayoría cuando eran bebés y por qué.

Se trata de que los alumnos y las alumnas comiencen a reconocer que la información que aportan sus familias es valiosa para la escuela y que aprendan, con ayuda de los adultos, a buscarla. Para ello es fundamental, como decíamos antes, solicitar un tipo de información que efectivamente los padres estén en condiciones de aportar.

Otra forma de buscar información sobre esta temática es observar en detalle los juegos y juguetes de los bebés e incluso jugar con ellos. Para esto es necesario contar con una colección de juguetes variada y suficiente, de modo que todos puedan observar y, seguramente, también jugar. El maestro puede solicitarles a los chicos que pidan prestados juguetes a hermanitos, vecinos u otros familiares, y que aporten los suyos. Así, se puede organizar el espacio de modo que los niños se distribuyan en pequeños grupos con juguetes suficientes y prever algunas preguntas para orientar la observación teniendo en cuenta que se están investigando juguetes pensados especialmente para bebés: *¿cómo se usan? ¿De qué materiales están hechos?* Es útil que el docente recorra los grupos para acompañar a los niños en sus observaciones, que brinde un tiempo prolongado para permitir que las observaciones sean cada vez más detalladas y que ofrezca muñecos para que, quien quiera, pueda jugar con ellos y con los juguetes de bebés.

También es una buena oportunidad la visita a la sala de una mamá con su pequeño. Si bien para algunos niños puede ser una actividad cotidiana, es interesante que puedan mirarla con otros ojos. Para que puedan obtener información nueva –aun de una actividad que ya conocen– es aconsejable que el docente comparta previamente con ellos las preguntas que guían la tarea de indagación (*¿A qué juegan los bebés? ¿Cómo juegan? ¿Con qué juegan?*). Juntos anticipan así algunas preguntas para realizarles a los adultos que acom-

pañan a los bebés. Durante la actividad, el maestro orienta las observaciones de los niños, los alienta para que jueguen con los bebés, toma notas de lo que acontece y, si es posible, saca fotos o filma para poder retomar posteriormente las informaciones que interesan.

Luego de cada una de estas actividades de búsqueda de información, es interesante que el maestro proponga a los niños, en todos los casos, volver sobre las preguntas que orientan la propuesta, con el objetivo de sistematizar los datos relevados y arribar a algunas conclusiones: *¿a qué y con qué juegan los bebés? ¿Por qué juegan a esos juegos y no a otros? ¿En qué se parecen y en qué se diferencian de los juegos que juegan ellos?*

En la medida en que los niños complejizan su mirada sobre “el mundo de los juegos y los juguetes” de los bebés, van enriqueciendo sus juegos. Veamos un ejemplo de clase.

Un docente les propuso a sus alumnos observar y jugar con diferentes juguetes de bebés. Entre los juguetes recolectados había sonajeros, cuneros, mordillos, peluches, juguetes de goma con chifle, de arrastre, distintos juegos de encastre de madera y plástico, cajitas de música, etc. Ese día, la maestra esperó a los chicos con los juguetes ubicados sobre varias mesas de la sala y los invitó a distribuirse para mirar de qué materiales estaban hechos, en qué se parecían y en qué se diferenciaban, qué tipo de juego se podía hacer con ellos. Algunos observaban en detalle y escuchaban los sonidos de cada uno mientras que otros directamente se lanzaban a jugar. Otros alumnos permanecían por un largo tiempo explorando los juguetes, otros rotaban por las mesas intentando mirar y jugar con todos. Cuando la actividad parecía termi-

nar, algunos chicos buscaron los juguetes con los que habitualmente jugaban en la sala: las nenas salían al patio a pasear con sus bebés y llevaban diferentes juguetes para entretenerlos, otros empujaban los arrastres cargando sobre ellos diferentes muñequitos de plástico; un grupo se dispuso a construir cunas con bloques, etc. Los juguetes de los bebés quedaron a disposición de los chicos, quienes siguieron incluyéndolos en otros momentos de juego. En otra oportunidad, la maestra decidió incorporar algunos de los juguetes no convencionales que habían aparecido en los relatos de las familias, como tapas de ollas, telas de diversos colores, botellas de plástico con semillas, tubos de cartón... Algunos de los chicos aprovecharon para disfrazarse con las telas mientras que otros armaron refugios o carpas a los

que llevaban diferentes elementos para hacer un picnic. Una pareja de niños se miraba y hablaba a través de los tubos de cartón.

Luego de esa tarde de juego, la maestra les propuso pensar en qué se parecían y en qué se diferenciaban sus juegos de los que podían hacer los bebés con esos mismos elementos.

En otra sala de 5, después de buscar variada información, un docente decidió, junto con sus alumnos, invitar a diferentes bebés a jugar al jardín.

Durante un tiempo se dedicaron a preparar la jornada de juego, seleccionaron y clasificaron los juguetes que tenían y los organizaron en distintos sectores: consiguieron una alfombrita y allí ubicaron un grabador con canciones para bebés

que había aportado una familia; en un sector ubicaron una colchoneta donde colocaron barrales de cartón con juguetes colgando fabricados por ellos; en una caja reunieron los juguetes que producían sonidos (maracas, sonajeros, envases con semillas, etc.), y en otro lugar, todo tipo de arrastres para los bebés más grandecitos. Los chicos asumieron el papel de anfitriones contándoles a las mamás las propuestas que habían pensado para los bebés y disfrutaron mucho jugando con ellos. Los niños, al tiempo que planificaban la jornada y jugaban con los bebés, pudieron organizar y sistematizar la información relevada: con qué tipo de juguetes juegan los bebés, a qué juegos, qué cuidados requieren.

Otros caminos posibles

Para seguir trabajando con juegos y juguetes de bebés, se pueden implementar otras actividades, por ejemplo:

- Comparar los juegos y los juguetes con los que juegan los bebés más pequeños y los más grandecitos.
- Visitar una juguetería para observar la variedad de juguetes para bebés.

FUENTES

Testimonios y recuerdos

Las bolitas

El pulgar descargó su fuerza sobre la bolita que emprendió rauda el camino imaginado por Jorgito, perfecto para llegar hasta el hoyo. La bolita fue dejando su marca en la tierra blanda hasta que la piedrita de porquería la desvió; había perdido. La revancha vendría cuando jugasen a “arrimar” las chapitas de los chocolatinos Starosta.

Museo de la Ciudad de Buenos Aires, Muestra permanente: “Los porteños vuelven a jugar y a divertirse con los juguetes de ayer”

¡Hoyo!, ¡quema! En la siesta sonaban con júbilo los gritos de los chiquilines que, frecuentemente arrodillados, jugaban a las bolitas en el patio de tierra. Sucias las rodillas, despeinados, atentos sólo a los choque y entrechoques de las bolitas, ponían una especie de infantil pasión por un juego que ha encontrado, en nuestros tiempos, los más sofisticados sustitutos. ¡Las bolitas! Constituían un mundo diverso, pero igualmente apasionante para los chicos que las atesoraban con precoz avaricia. Estaban los munditos de vidrio, azules o verdes, con algo así como bellas y blancas nubes en su interior, con el aspecto con que hoy observan la Tierra los astronautas desde el espacio infinito. Se registraban también las más modestas, opacas, marmóreas, hechas como de piedra reconstituida. ¿Y esas categóricas y relucientes, de acero, capaces de dejar cachuza o fuera de combate a la bolita más pintada? Como género aparte se veían los bolones inmensos. ¿Y la billarda, ese otro juego infantil? Parecía ser para mayorcitos; consistía en dos maderitas, una de las cuales solía ser quemada en su extremo. Afiladas las dos, una de ellas se colocaba en un soporte y con la otra, con rápido y fuerte movimiento, se golpeaba a la que salía en una especie de fulminante chiquetazo.

“Las muñecas y el balero, la timba y el villar”, León Benarós, citado por I. Xurso (s/f)¹

¹ Todas las obras citadas en este apartado se encuentran con sus datos completos en la Bibliografía (pág. 72).

Las figuritas

Las de los juegos eran modas excluyentes. Un año bolitas, otras yo-yo, al siguiente balero, pero había uno que no faltaba nunca: algunas semanas después del comienzo de las clases, el quiosquero anunciaba: "Llegaron las nuevas figuritas, están bárbaras". Y le creíamos, claro, pero cada paquete costaba diez centavos y había que ingeniárselas para conseguir que además nos compraran el álbum, que era más caro. Era necesario reunir fondos y durante dos o tres meses me ofrecía para hacer los mandados y poder resbalar algunos vueltos. Las "Patrias" justificaban el esfuerzo. Había rectangulares y redondas y traían la foto de jugadores de fútbol y corredores de autos. Eran de cartulina gruesa, especiales para jugar al sencillo revoleo, al espejito, que exigía experiencia para arrojar la figurita planeando, o la puchero, que si había suerte permitía alzarse un buen botín. El álbum pronto perdía los brillos del comienzo: engordando por el engrudo, andaba pegoteado y sucio, aunque cada vez ostentaba menos espacios en blanco. A quien lo completara se lo premiaría con una pelota número cinco. No era tarea sencilla, pronto se corrió la voz de que la figurita de Luigi Villorosi era la difícil y se sabía que algunas, como la de Rubén Bravo, se cotizaban a siete por una. Y hasta hubo impacientes que llegaron a cambiar diez repetidas por una de Reynaldo Martino. Una tarde, la cara de Labruna llegó con un sello: "Vale por el regalo número 3", decía, y agregaba una dirección para retirarlo. Tras un largo viaje en tranvía, llegué a un depósito enorme. Después de algunas indecisiones, un empleado me dijo: "Tomá, el premio número tres" y me dio una muñequita de unos veinte centímetros. Tan luego a mí, que nunca había jugado a las figuritas con brillantes, propias de las mujeres.

Clarín, H. Salas, 2001

La aparición de las "figuritas" dio lugar a la creación de una gran variedad de juegos, similares en líneas generales a los que se practicaban con tejos, bolitas y monedas. Una forma típica de estas pequeñas timbas infantiles era la "arrimada", en la que se arrojaban las figuritas hacia una pared o línea trazada en el piso y ganaba la que llegaba más cerca. Otra era el "espejito", que consistía en apoyar una figurita contra la pared y tratar de voltearla arrojándole otras. Para el "chupe" se disponían las figuritas en el suelo, con la cara dibujada hacia arriba, y había que darlas vuelta golpeándolas con la palma de la mano. En "la tapadita" el juego consistía en tapar un número

determinado de figuritas del contrario con las propias, arrojándolas al planeo desde [...] un lugar designado de antemano. Una variante de la “tapadita” era “el puchero”, para el cual se trazaba una línea en la pared, a un metro aproximado del suelo y desde allí se dejaban caer las figuritas, llevándose todas el que “tapaba” primero [...]. En casi todos los casos el ganador se llevaba las figuritas del contrario.

“Del truquiflor a la rayuela. Panorama de entretenimientos argentinos”, J. Páez, 1972

Los autitos

En mitad del siglo, alentados por las victorias en el automovilismo y las fotos de Fangio en Mundo Infantil, los varoncitos preparan sus coches de carrera. Son autitos de plástico, réplicas del Ford y del Chevrolet. Remedan a los que utilizan los hermanos Gálvez en turismo carretera. Para aumentarles el peso se los rellena de plastilina o masilla; para que corran mejor les adosan una suspensión agrandando los orificios de los ejes. Es de rigor cortarles los guardabarros para que sus ruedas queden al aire [...] la competencia es en circuitos laberínticos, en medio de la calzada o en terrenos...

Las muñecas y el balero, la timba y el villar, E. Goldar, s/f

Las muñecas

Antes los muñecos eran de porcelana, yeso, pasta o cartón. Hace unos 70 años las muñecas negras eran el obsequio que los hombres hacían a sus novias o amantes en señal de amor y suerte. En la industria nacional, la muñeca Marilú fue el clásico antecedente de la Barbie. Tenía su revista en la que se incluían la sección “La cocina me encanta”, con recetas para las muñecas; el comic a color “La maravillosa vida de Marilú”; coberturas sociales de cumpleaños y lecciones de gimnasia. También organizaban concursos de la muñeca mejor vestida en el cine Baby. Tenía una colección de ropitas y muebles para su casa... Otras glorias argentinas fueron Linda Miranda, Mariquita Pérez y las rubias de Piel Rose y Rayito de Sol, antes que la importación acabara con las producciones nacionales.

“Quedás hecha una muñeca”, J. Fainsod, 2000

El barrilete

En la calle Saráchaga entre Molière y Victor Hugo existía un gran terreno baldío que permitía ver la llegada de los trenes y el subir y bajar de los pasajeros. En estos campitos los chicos solían remontar sus barriletes en los días de sol y viento, o si prefiere, las cometas, hacían levantar vuelo a los pequeños, sin que ningún otro mortal se pudiera dar cuenta de ello. Del armazón del pájaro de papel se encargaban los mismos niños; para esto utilizaban cañas que conseguían de los cercos de cañaverales y alambrados que tenían algunas casas por ese entonces; usaban engrudo para pegar el papel, que era muy liviano por supuesto, y de hermosos colores. Las formas que adquiría el producto final eran muy diversas, predominando las geométricas y cuyos nombres eran: la estrella, el cajón, la bomba, etc.

La cola del barrilete estaba hecha de tiras de trapo anudadas y cuya función era darle estabilidad al mismo.

Existían las competencias; era muy usual en estos momentos que se colocara en el final de la cola una cañita atada con una navajita o “gillette” con el fin travieso de cortar los hilos de los otros barriletes. Esto se lograba haciendo “colear” el cometa que hacía entonces caída pronunciada y arrastraba el hilo del otro.

Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires, 1990

El trompo

Todos sabemos que se trataba de un cuerpo de madera con forma piramidal; uno de sus extremos poseía una forma redondeada y en el otro tenía un clavo. Recordamos también que para hacerlo girar era necesario enroscarle una piola y lanzarlo con fuerza para que girase indefinidamente. La competencia consistía exactamente en eso, ver cuál era el trompo que danzaba durante más tiempo.

Algunas veces se colocaban varios trompos dentro de una circunferencia dibujada en el suelo y luego se tiraba otro con fuerza sobre los demás que ya estaban girando y el que lograba sacar a alguno del perímetro se convertía en su nuevo dueño.

Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires, 1990

La billarda

Para jugarla [la billarda] se utilizaban dos palos, uno largo y otro pequeño y aguzado en las puntas. Con el palo mayor se golpeaba vigorosamente al más pequeño, depositado en tierra, y se lo hacía saltar hasta una altura considerable, cuando el palo se encontraba en el aire se lo volvía a golpear con fuerza, proyectándolo horizontalmente en una dirección determinada. Como en el caso de la pelota, la billarda se interrumpía violentamente, e inclusive se la abandonaba sobre el campo, cuando un estrépito de vidrios rotos o las imprecaciones de algún vecino alcanzado por el desaprensivo palito volador informaba con su inapelable rotundez que el jugador había “chingado” la puntería.

“Del truquiflor a la rayuela. Panorama de entretenimientos argentinos”, J. Páez, 1972

El balero argentino

La bocha de madera de sauce, de álamo o de cedro (el más solicitado). El mango también de madera y del mismo material que la bocha; era común hacerlo con la pata de una silla en desuso. Así se juega con el balero:

- a) se toma con una mano el mango y luego se deja pender la bocha;*
- b) con un suave movimiento se impulsa la esfera en un giro hacia arriba;*
- c) al completar el giro, hacia adentro, debe embocarse con el palillo la bocha;*
- d) luego se repite desde el palillo el juego en busca de una serie mayor.*

Las muñecas y el balero, la timba y el villar, Ignacio Xurso

Los había lustrosos y perfectos, generalmente de cedro, y los había de maderas ásperas y ordinarias, pero unos y otros servían fielmente al propósito de “embocar” el mango en la cavidad de la bocha, cavidad que algunos rodeaban con lujosas tachuelas de cabeza redonda para facilitar la introducción [...]. La inventiva de los chicos suplantaba frecuentemente la bocha de madera por una latita de conserva, aunque en estos casos el exagerado diámetro de la boca le quitaba a la “embocada” algo de su prestigio. Había, como en todos estos menesteres lúdicos, jugadores llanos, que se limitaban a dominar el arte de la “embocada”, pero otros, con mayor baquía, se deleitaban con los firuletes barrocos de la

“puñalada”, “la lapicera”, “la vuelta la mundo”, “la porteña”, “las catorce provincias”, etc. Se jugaba en forma individual, por el mero placer de la “seguidilla”, o en grupo, con tanteo y sujeción a ciertas reglas simples, ganando el que embocaba mayor número de veces.

“Del truquiflor a la rayuela. Panorama de entretenimientos argentinos”, J. Páez, 1972

Otros juegos

En los días de lluvia, de enfermedad o de encierro forzoso, hacían su aparición los juegos de naipes sencillos, como el “Par con par”, el “Culo Sucio”, el “Desconfío”, el “Pinche” y la “Escoba”. Se desempolvaban, en esos días, los tableros del ludo, la oca y las damas, que eran juegos de reposo y concentración; o se trazaban en una hoja el cuadrado, la cruz y las diagonales del Ta-te-ti...

“Del truquiflor a la rayuela. Panorama de entretenimientos argentinos”, J. Páez, 1972

Juego de ronda

Un grupo de niñas, tomadas de la mano, iniciaba un juego de ronda y comenzaba a girar rítmicamente, mientras otra, que se había quedado “afuera”, entablaba con ellas el siguiente diálogo:

- Don Juan de las Casas Blancas.
- ¿Qué dice su señoría?
- ¿Cuántos panes hay en el horno?
- Veinticinco y un quemado.
- ¿Quién lo quemó?
- Este pícaro ladrón.
- ¡Ahórquenlo por traidor!

El grupo se deshacía bulliciosamente al llegar a este punto porque era necesario “ahorcar” al “traidor”. Pasado el alboroto, la ronda volvía a formarse, pero esta vez la niña, ubicada en el centro cantaba:

*Yo soy la viudita
del barrio del Rey
me quiero casar
y no sé con quién.*

Las integrantes de la ronda, sin dejar de girar, le respondían:

*Si eres tan bella
y no sabes con quién
elige a tu gusto
que aquí tienes cien.*

La ronda se detenía y la “viudita” procedía a elegir:

*Con esta sí,
con esta no,
con esta señorita
me caso yo.*

La elegida pasaba a hacer de “viudita” en la vuelta siguiente, aunque casi de inmediato, con rara unanimidad, el grupo resolvía jugar a aquella de... “La paloma blanca”..., “La farolera”..

“Del truquiflor a la rayuela. Panorama de entretenimientos argentinos”, J. Páez, 1972

El juego de las esquinitas

Cuatro jugadoras ocupaban los ángulos de un cuadrado y otra se ubicaba en el centro, en el cruce de las dos diagonales imaginarias. Las niñas de las esquinas intercambiaban posiciones a la carrera, desplazándose a lo largo o en diagonal, y el “centro” trataba de ubicarse a su vez en uno de los ángulos circunstancialmente desocupados. La niña que quedaba sin lugar debía ocupar, a su turno, el centro.

“Del truquiflor a la rayuela. Panorama de entretenimientos argentinos”, J. Páez, 1972

El juego de las estatuas

Se ubicaban en fila, de espaldas a la pared; una de las niñas procedía a “sacar” a las participantes, acción que cumplía haciéndolas caminar –luego de preguntarles “¿Sal, aceite, vinagre o picante?”– con un giro suave o violento, según lo elegido. Las “sacadas” tenían que permanecer en la posición en que se habían detenido, o bien adoptar una actitud estilizada y “estatuarla”. Al concluir se elegía a la mejor “estatua”, que pasaba a ocupar el lugar de la “sacadora”.

“Del truquiflor a la rayuela. Panorama de entretenimientos argentinos”, J. Páez, 1972

La payana

Es un juego más practicado por las niñas que por los varones; se juega con piedras de un tamaño justo como para hondiar (tirar con la honda). Las que no reúnen las condiciones de tamaño y de forma se desechan; se juega con un número determinado de piedritas (payana con cinco piedritas). Los jugadores se disponen en círculo sentados en el suelo; el juego consiste esencialmente en arrojar el montón de piedras al aire y recibirlas en el dorso de la mano y a la inversa, arrojar al aire sólo una y recogerla al caer, habiendo entre tanto levantado una o varias de las que estaban en el suelo.

*“Los juegos en el folklore de Catamarca”,
C. Villafuerte, 1917*

Relatos sobre juegos y juguetes de los pueblos originarios

Juego de la chueca

El terreno donde los indios practicaban el hockey es un vasto claro sin árboles, de suelo arenoso, o un espacio descubierto a lo largo de la orilla de un río con una longitud de 100 a 200 metros por una anchura de 50 a 100 metros. Los dos golpes o vallas están representados por algunos arbustos espinosos amontonados en cada extremidad del terreno. Las reglas de juego son muy sencillas: se trata de hacer que una bola de madera toque una o varias ramas de la valla de arbustos. El lugar de donde aquella es enviada no tiene importancia. La valla puede, pues, ser atacada por delante, por detrás y por ambos lados. Lo esencial es que una rama de la misma, por lo menos, sea tocada por la bocha.

Los equipos están formados casi siempre por los mismos jugadores, que se reclutan en las bandas comandadas por un cacique; son, pues, “grupos sociales” que afrontan a otros “grupos sociales”. Esto contribuye a dar a los partidos un carácter eminentemente belicoso. Y no se trata solamente de “salvar el honor” del equipo sino el de la familia y de la pequeña unidad política a que pertenece.

[...]

La invitación para jugar un partido reviste con frecuencia la forma de un desafío lanzado por un grupo social a otro antagónico, y no es raro que el individuo que toma la iniciativa para un partido sea una persona que cree haber sido agraviada por un miembro del equipo rival y que trataría así de tomar desquite.

Los jugadores se preparan para el encuentro como si se tratara de una expedición guerrera. Se pintan el rostro de rojo y negro, tal como lo hacían no hace aún muchos años para atacar a sus enemigos. Los indios tobas, además de la pintura facial, trazan en su pecho rayas negras y rojas que les dan la apariencia de una especie de grandes animales felinos.

Su restante indumentaria no es menos sugestiva que la que llevaban sus antiguos guerreros tribales. Se quitan toda prenda de ropa que pudiere

molestar la libertad de sus movimientos y sólo conservan una banda de tela pasada entre las piernas y mantenida por un cinturón de colores vivos. Algunos se cubren la cabeza con una red de lana colorada o con cuentas de vidrio; otros ciñen su frente con una franja roja en la que colocan plumas blancas o color púrpura.

Cada jugador lleva un palo, doblado en su parte más delgada, hecho con un trozo de rama cuya extremidad ha sido curvada calentando la madera cuando todavía está verde y torciéndola progresivamente. Como los jugadores golpean la bola con violencia en la excitación del partido, sin preocuparse de quien pueda recibir un bolazo o un golpe de palo, la mayoría de ellos se protegen sus piernas con haces de varillas reunidas ordenadamente con hilos de caraguatá.

Ambos equipos deben ser de potencia similar. Si existe desproporción entre los dos bandos el "jefe" del conjunto más débil trata de reforzarlo con jugadores suplementarios. Y para conseguirlo hace todo lo posible, llegando hasta prometerles importantes presentes con el fin de convencerlos. Si a pesar de todo no hay modo de equilibrar el juego, el bando más numeroso tendrá que eliminar a los jugadores sobrantes para que los equipos queden iguales. El interés de los encuentros resulta singularmente realzado por las apuestas. El organizador del partido es quien efectúa la apuesta más considerable: un caballo, armas, una prenda de vestir. Los adversarios deben ofrecer un objeto de valor equivalente. Otros miembros del equipo aportan su contribución a la caja: una olla, un cuchillo, un saco, un par de pantalones.

Antes de empezar el partido, los jefes de los respectivos equipos deben ponerse de acuerdo sobre el margen de puntos necesarios para obtener victoria. Así, por ejemplo, si se estipula un margen de cuatro tantos para ganar el partido, el conjunto victorioso deberá alcanzar una ventaja de cuatro puntos sobre el adversario, pues cada tanto obtenido por el bando en desventaja anula uno de los puntos del que va adelante. Por eso hay partidos que duran más de un día, cuando los contrincantes son de potencia equilibrada y los goles de un equipo son constantemente anulados, por el otro. Si la apuesta, supongamos, es un caballo, se empezará por jugar sus patas, luego su cuello, después su cabeza, etc. Y el animal pasará finalmente a poder del conjunto que haya logrado ganar todas las partes de su cuerpo.

Veamos cómo principia el juego. Se coloca la bola en medio del terreno entre dos jugadores que cruzan sus palos sobre ella. De pronto, sin que nadie dé la señal, golpean ésta casi simultáneamente y comienza el partido. Los componentes de ambos cuadros se lanzan unos contra otros y se pierden en una nube de polvo. Golpean la bocha con movimiento amplio

y rápido, lo mismo a la izquierda que a la derecha. De vez en cuando, en su impulso precipitado, golpean las piernas de un compañero o de un adversario que suele caer exánime.

[...]

En los entreveros no hay orden ni disciplina alguna. Sólo los guardavallas elegidos siempre entre los mejores elementos permanecen en su puesto. Si uno de ellos cae herido se le reemplaza inmediatamente.

A veces la bocha sale fuera de los límites del campo de juego y se pierde entre la maleza. Los componentes de ambos equipos se lanzan en su busca lo que produce un nuevo tumulto. Cuando se la ha encontrado, es enviada otra vez a la cancha y el partido continúa.

[...]

Los jugadores son excitados por las mujeres, especialmente por las muchachas jóvenes, que se han agrupado a cierta distancia en torno al campo de juego y de donde siguen las alternativas de la lucha con la misma pasión de nuestros aficionados, en las canchas de fútbol. Después de cada jugada feliz prorrumpen en expresiones clamorosas que se diferencian muy poco de las que se elevan en nuestros estadios los domingos por la tarde.

El carácter de espectador no está exento de peligro: si la bocha se desvía y va a dar a donde se halla el público, los jugadores se lanzan contra la muchedumbre para recuperarla. Esto causa casi siempre un pánico general. Por eso no es de extrañar que los sitios privilegiados se encuentren situados en los árboles; allí es casi imposible recibir un bolazo en la cabeza o un palo por las piernas. Las accidentes son bastante frecuentes. Algunas espectadoras precavidas llevan jarros llenos de agua que derraman sobre la cabeza de los jugadores que han sido desmayados por un golpe.

[...]

Cuando el partido ha terminado, el organizador de éste reparte las apuestas entre los jugadores que se han distinguido por su habilidad. El número de individuos recompensados de esta manera varía, naturalmente, según la cantidad de las referidas apuestas.

Los araucanos practicaban este deporte con increíble ardor. Era el gran juego nacional en el sentido más profundo del término. Los mejores jugadores se volvían famosos y dejaban una reputación que se conservaba a través del tiempo. Cabe añadir que el honor de la tribu no era lo único que se ventajaba en aquellos partidos. Todos, comenzando por el cacique, lanzaban apuestas a favor de su equipo y una derrota significaba a menudo una pérdida muy seria de ganado y objetos preciosos.

No siempre se medían los equipos por ganancias materiales. Una cuestión en litigio podría ser resuelta en una partida cuyo resultado venía a ser así una especie de veredicto.

[...]

Las prácticas de magia a las que se entregan los araucanos son muy significativas. Ciertos jugadores confían sus palos a un adivino que los coloca bajo su almohada y trata de tener un sueño que le revele anticipadamente el resultado del partido. A otros adivinos se les pide que administren un tratamiento mágico a la bola o los palos [poniéndola] en contacto con el cráneo de algún gran jugador o los frotan con hierbas milagrosas. Estos ritos no son prácticas vanas; ellos dan a los individuos que creen en su eficacia la necesaria seguridad en la victoria. Quien esté seguro de vencer pone así la suerte de su parte.

Mucho queda aún por decir acerca del hockey, “deporte nacional” de numerosas tribus en la Argentina. Hubiera querido describir también los partidos de hockey a caballo, juego que es el equivalente indígena a nuestro polo, pero ello resultaría demasiado extenso y este artículo no tiene más objeto que recordar a los deportistas argentinos, a los apasionados del fútbol y del polo, que sus juegos favoritos eran conocidos y gustados por los habitantes primitivos de su tierra.

“Juegos y deportes entre los indios rioplatenses”, A. Matraux (citado por E. Breda, 1962)

Juego de pelota

Este juego lo ejecutaron los indígenas de toda América en distintas formas, cuyas variantes analizamos en los testimonios históricos que reproducimos.

[...]

El ámbito de nuestra investigación sólo comprende a los indios mocobíes que ocuparon la extensa zona de Santa Fe, a los indios chiquitos que a su vez se extienden por el Mato Grosso y norte del Chaco, y a los indios pampas, araucanos y ranqueles de la inmensa llanura del Plata y, por último a los indios guaraníes. Interesante es advertir cómo fabricaban estas pelotas que empleaban en sus juegos. Así sabemos hoy que en su fabricación usaban la resina del “Mangay”, que es un “árbol bello al cual llaman los guaraníes con este nombre [...] y los [...] Chiquitos lo dicen Botootus y los Españoles Árbol de las Pelotas” y su juego se practicaba con la cabeza y el empuje de los pies.

[...]

Los ranqueles usaban las pelotas retobadas, esto es, cubiertas de cuero y rellenas de paja, pasto u otra materia. He aquí lo que al respecto nos dice el señor Héctor Greslebin: "Dentro de un círculo formado por seis personas arrojándose con fuerza de una a otra la pelota retobada, ésta describía un arco por debajo de la pierna derecha y se debía evitar que saliera del círculo; tanto en este juego como en el anterior las indias impulsaban la pelota con el pie". Otra descripción sobre este juego entre los pampas la ofrece el Padre Guillermo Furlong: "Otro juego de los grandes [entre los pampas] es el de la pelota. Procuraré darle a entender del mejor modo que pudiere: doce o más indios se ponen en círculo, todos desnudos sin hilo de ropa sobre sus cuerpos y esto aunque sea en el rigor del invierno. Dispuestos del modo dicho, toma uno la pelota y haciendo dar un bote, la echa por entre sus piernas a las espaldas del que está a su lado: éste, al sentir el golpe en sus costillas, se revuelve con gran ligereza y tomando la pelota de rebote, la hace pasar por entre sus piernas y arroja a las espaldas del otro, como lo hizo el primero. De este modo va dando vuelta la pelota pasando por entre las piernas de todos y rebotando en sus espaldas. Si alguno no fue pronto a revolverse y recibir el bote de la pelota, para echársela al otro, pierde su juego con fiesta del partido. Este juego apenas se puede comprender por lo raro sino viéndole".

Algunas mujeres [pampas] se han impuesto muy bien en el juego de los dados, pero su más favorita diversión es la pelota y se reduce a esto: cíñense a la cintura alguna ropa, que les cuelga lo suficiente para no quedar deshonestas, lo restante del cuerpo está desnudo. Pónense en hilera al principio, tira una con el pie la pelota, tras lo cual corren todas para rebatirla asimismo con el pie.

"Juegos y deportes entre los indios rioplatenses", E. Breda, 1962

El explorador inglés Musters [...] nos dejó un valioso relato de su Vida entre los patagones (nuestros tehuelches históricos) [...]: "El juego de la pelota está limitado a los jóvenes y se juega de esta manera: se tiende un lazo en el suelo de modo que forme un círculo como de cuatro yardas de diámetro; los jugadores, que por regla general son ocho, entran en ese círculo desnudos, sin más prenda que el taparrabo. Cada uno de los bandos está armado de una pelota hecha de cuero y rellena de plumas, del tamaño de una pelota de tenis o un poco mayor; el jugador la lanza por debajo de la pierna y rechaza con la mano la del bando contrario, contándose un punto por cada golpe".
[...]

Sánchez Labrador también nos hace saber que nuestros mocobíes de Santa Fe “si es día de fiesta, tienen sus diversiones semejantes, como son las danzas, digo sus diversiones los hombres de plaza, la ordinaria es el juego de pelota. Ármanse partidos de 200 o más y puestos en sus respectivos lugares, empieza el juego, arrojando con la cabeza la pelota a mucha distancia. Rebátela el partido opuesto también con la cabeza y aquel pierde que no la levante” [...]. Furlong consigna que los mismos mocobíes juegan “a la pelota con unas grandes bolas y para su desembarazo arrojan todo vestido” y, en cambio, “se adornan las muñecas, frente, cabeza y piernas con galas de vistosas plumas tejidas con prolijidad y simetría”.

“Los juegos indígenas”, G. Magrassi y otros, 1982

Las muñecas

Los grupos Wichí, Chulupí, Chorote, Toba, Pilagá y Chané Chiriguano de la región chaqueña fabricaron muñecas para sus niñas no hasta hace mucho tiempo y en algunos casos actualmente, con elementos de barro, cera, madera, trapo y hueso. Según Rex González, esta costumbre puede tener origen prehispánico.

En general, están modeladas en barro con forma de cono y los únicos elementos distinguibles son los senos y/o vientre femenino; algunas presentan ropas e incisiones que pueden indicar cabello o tatuajes faciales. Los Chorote son los únicos que las hacen de madera y articuladas. Las muñecas de hueso no permiten mucha distinción de anatomía, ya que se aprovecha la forma natural del material, por lo general tibia o fémur, se revisten con hilos de algodón o lana de colores.

Muchos autores coinciden en que estas muñecas originalmente estaban relacionadas con la magia y que con el tiempo se pudo perder su significación. Los Selknam de Tierra del Fuego nos legaron una muñeca confeccionada por las niñas llamada Na’Ka. Según Gusinde, sólo representaban mujeres con sus bebés a través de viajes. Están hechas a partir de una horqueta que forma las piernas, el otro extremo se aplana para formar la cabeza sobre la que se coloca el extremo de la cola de un guanaco peinada. La vestimenta consiste en un manto de piel y se completa con un atado de palitos y cuero en la espalda que suele llevar una pequeña muñequita y de igual forma transportan las niñas a sus muñecas.

Muñecas para admirar, jugar y cantar, L. Lorenzo, 2001



DIRECCIONARIO DE MUSEOS Y BIBLIOGRAFÍA

Direccionario de museos

INSTITUTO DE ARQUEOLOGÍA Y MUSEO, FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES E IML, UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUCUMÁN. San Martín 1545, San Miguel de Tucumán, Pcia. de Tucumán. Tel.: (381) 423-3962.
iarqueo@unt.edu.ar

MUSEO DE CIENCIAS NATURALES Y ANTROPOLÓGICAS "JUAN CORNELIO MOYANO". Las Tipas y Prado Español, Parque General San Martín, Mendoza, Pcia. de Mendoza. Tel.: (231) 428-7666.
museomoyano@mendoza.gov.ar

MUSEO DEL PUERTO DE INGENIERO WHITE. Guillermo Torres y Cárrega, Ingeniero White, Pcia. de Buenos Aires. Tel.: (291) 57-3006.

MUSEO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES. *Muestra permanente "Los porteños vuelven a jugar y a divertirse con los juguetes de ayer"*. Alsina 412, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Tel.: (11) 4331-9855.

MUSEO ETNOGRÁFICO "JUAN B. AMBROSETTI". Moreno 350, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Tel.: (11) 4331-7788.

MUSEO NACIONAL DEL HOMBRE. 3 de Febrero 1370, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Tel.: (11) 4782-7251.

MUSEO ROCSÉN. Ubicado a 5 km de Nono, Pcia. de Córdoba.
www.rocsen.org

MUSEO YUCHÁN DE LAS CULTURAS ABORÍGENES. Ruta 14 (vieja) s/n, Concepción del Uruguay, Pcia. de Entre Ríos. Tel.: (3422) 44-1602.

Sitio virtual de todos los museos argentinos:
www.museosargentinos.org.ar

Algunos museos del mundo donde pueden observarse juguetes antiguos:
MUSEO DEL JUGUETE DE CATALUÑA: www.mjc-figueres.net
MUSEO DEL JUGUETE DE VALENCIA: www.museojuguete.com
MUSEO DEL NIÑO DE ALBACETE: www.museodelninio.es

Bibliografía

AA.VV. (1990), *Historias de Buenos Aires*, Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires, Secretaría de Cultura, MCBA, Año 3, N° 3.

AKSELRAD, B. y GUELER, B. (2001), *Aportes para el desarrollo curricular*, Buenos Aires, Dirección de Currícula, Secretaría de Educación del GCBA.

BENARÓS, L. (s/f), citado en “Las muñecas y el balero, la timba y el villar”, en: Xurso, I., diario *La Nación*, fascículo N° 12: “El diario íntimo de un país. 100 años de vida cotidiana”, Buenos Aires.

BREDA, E. (1962), “Juegos y deportes entre los indios rioplatenses”, en: revista *Historia*, Año VII, N° 26.

COLUCCIO, F. y COLUCCIO, M. I. (1988), *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*, Buenos Aires, Corregidor.

FAINSOD, J. (2000), “Quedás hecha una muñeca”, en: *Viva* (revista dominical del diario Clarín).

GODAR, E. (s/f), citado en “Las muñecas y el balero, la timba y el villar”, en: Xurso, I., diario *La Nación*, fascículo N° 12: “El diario íntimo de un país. 100 años de vida cotidiana”, Buenos Aires.

KAUFMAN, V., SERULNICOFF, A. (2000), “Conocer el ambiente: una propuesta para las ciencias sociales y naturales en el Nivel Inicial”, en: Malajovich, A. (comp.), *Recorridos didácticos en el Nivel Inicial*, Buenos Aires, Paidós.

– (2005), “Conocer el ambiente: una propuesta para las ciencias sociales y naturales en el Nivel Inicial”, en: Malajovich, A. (comp.), *Recorridos didácticos en el Nivel Inicial*, Buenos Aires, Paidós.

LORENZO, L. (2001), *Muñecas para admirar, jugar y cantar*, publicación del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano Museo Nacional del Hombre, Buenos Aires.

MAGRASSI, G. y otros (1982), “Los juegos indígenas”, en: *La vida de nuestro pueblo*, N° 15, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.

MANDRINI, R., OTELLI, S. (1992), *Volver al país de los araucanos*, Buenos Aires, Sudamericana.

MARTÍNEZ CROVETTO, R. (1987), *Deportes y juegos de los indios onas de Tierra del Fuego*, Ushuaia, Cabo de Hornos Ediciones.

PÁEZ, J. (1972), "Del truquiflor a la rayuela. Panorama de los juegos y entretenimientos argentinos", en: *La historia popular*, N° 57, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.

PALERMO, M. (1999), *Mapuches*, Buenos Aires, A-Z Editora, 1999.

SALAS, H. (2001), "Figuritas", en *Clarín*, 15 de setiembre.

SERULNICOFF, A. (1998), "Reflexiones en torno a una propuesta de trabajo con las ciencias sociales", en: *La educación en los primeros años*, Buenos Aires, Novedades Educativas.

VILLAFUERTE, C. (1957), "Los juegos en el folklore de Catamarca", en: *Revista de Educación*, Suplemento N° 5, Ministerio de Educación de la provincia de Buenos Aires.

XURSO, I. (s/f), "Las muñecas y el balero, la timba y el villar", en: diario *La Nación*, fascículo N° 12: "El diario íntimo de un país. 100 años de vida cotidiana", Buenos Aires.

