



## **LA IMPORTANCIA DEL MUSEO DE JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES DENTRO DEL DESARROLLO CULTURAL DE LAS COMUNIDADES**

Stela Maris Ferrarese Capettini

Museo del Juguete Étnico "Allel Kuzen". Argentina

[degobian@gmail.com](mailto:degobian@gmail.com)

### **RESUMEN**

El artículo referencia la importancia de planificar el objetivo y fin de un museo de juegos y juguetes como parte del patrimonio cultural de una comunidad en el contexto socioeconómico de la sociedad en que se cree dicha institución. Se referencia las actividades que el museo puede generar para además de poner en valor patrimonial la cultura lúdica del lugar, región, país, etc se haga de la gastronomía, historia y personas mayores las cuales pueden enseñar y transmitir juegos, comidas, textiles, etc. Un Museo de los juguetes y juegos tradicionales es mucho más que un conjunto de lindas vitrinas mostrando juguetes y exponiendo fotografías de acciones en sus paredes es la memoria vida de un pueblo, es un centro pedagógico y también debe serlo de investigación para conocer más acerca de la historia de cada juguete allí exhibido y además la historia lúdica de la región desde sus orígenes poblacionales hasta el futuro.

### **RETOMAR**

O artigo refere-se à importância de planejar o propósito e o propósito de um museu de jogos e brinquedos como parte do patrimônio cultural de uma comunidade no contexto socioeconômico da sociedade em que tal instituição é criada. Faz referência às atividades que o museu pode gerar além de valorizar o patrimônio da cultura lúdica do local, região, país, etc. é feita de gastronomia, história e idosos que podem ensinar e transmitir jogos, refeições, têxteis, etc.. Um Museu de brinquedos e brincadeiras tradicionais é muito mais do que um conjunto de belas vitrines mostrando brinquedos e expondo fotografias de ações em suas paredes é a vida da memória de um povo, é um centro pedagógico e também deve ser um centro de pesquisa para conhecer mais sobre a história de cada brinquedo ali exposto e também a história lúdica da região desde suas origens populacionais até o futuro.



## INTRODUCCIÓN

Una persona o un grupo de ellas al considerar la creación de un museo del juguete o de los juegos tradicionales es importante que lo hagan desde una reflexión del objetivo que se persigue con dicha creación. Ser coleccionista y mostrar los juguetes coleccionados o crear un espacio como parte de un proyecto de investigación acerca del tema. En mi caso soy investigadora, desde 1982, de los juegos tradicionales de los pueblos indoamericanos, desde 2004 de los de los pueblos africanos migrados a América y desde 2010 de juegos del mundo dado que hay juegos practicados por los pueblos originarios de América que llegaron por intercambio y/o dominación entre los propios pueblos americanos, con la invasión de algunos reinos europeos, la migración esclavizada africana y la posterior por motivos varios que exigen una profunda revisión del tema lúdico en la búsqueda de sus posibles orígenes y variaciones en la práctica propia de las transmisiones orales previas a los registros históricos. Hace que la institución creada sea un espacio pedagógico, cultural y de investigación etnolúdica en la que se hallarán expuestos juguetes producto de esa investigación y de otras investigaciones con las que se ha interactuado. Hago referencia al concepto tradicional ya que durante años hemos debatido con otras personas portadoras de cultura e investigadores/as el concepto adecuado al tema. Con el devenir de las tareas de campo hemos comprendido lo expresado en párrafos anteriores: una variedad de juegos es de otros lugares llegados por diferentes medios y épocas a estas tierras americanas y coincidiendo con el concepto de mestización (Altuve 1986) al respecto de juegos mestizos es que, de utilizar el concepto ancestral, autóctono dimos lugar al concepto tradicional desde la perspectiva de que todos los juegos y juguetes son tradiciones de algún grupo humano. No incluimos en estas tradiciones los juegos surgidos desde la tecnología ya que forman parte de la estructura que denominamos juguetes y juegos industriales es decir creados por una empresa a través de personas contratadas para tal fin y no por grupos humanos determinados desde su cultural propia o mestiza como somos la mayoría de los seres humanos actualmente (Ferrarese 2000).

## PENSAR UN MUSEO

Según Hernández (2005):

**Un museo** es el lugar donde se conservan y estudian obras y conocimientos de una civilización, así como su legado cultural. Ello implica un trabajo amplio y ambicioso, que va más allá de la simple exposición de sus contenidos ante el público, este es definido como museografía. El museo, además, se convierte en un **punto de encuentro**, donde confluyen nuevas personas, nuevas obras, nuevos legados culturales, esta constante



comunicación favorece la multiplicación de intercambios y el incremento del conocimiento (p. 1).

Hacer referencia a un museo del juego y el juguete tradicional no necesariamente es hacer referencia a una cantidad de terminada de juguetes sino a una cantidad de "piezas" que se ubicarán en un espacio el que contará con un logo que le identifique haciendo referencia a lo que se desea mostrar / transmitir a la sociedad en la que el mismo esté enclavado. Es referirnos al espacio creado por un o una coleccionista de juguetes los cuales son identificados y señalados con datos de utilidad al visitante. No es lo mismo ubicarlo en vitrinas todos juntos sin diferenciar el tema que significa cada "juguete". Por ejemplo, ubicar patines de hielo de unos esquís originales o antiguos/modernos o un trineo que ubicar esos patines al lado de una pelota de softbol y su guante. Son dos temas diferentes y para diferentes actividades. Es importante conservar una relación lúdica entre objetos

Desde la perspectiva que considero un museo es hacerlo señalando un conjunto de piezas reunidas en torno a la historia lúdica de una calle como puede ser el caso de un museo que se relacione con los Juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas en Colombia, los sitios lúdicos históricos de un barrio, una ciudad. La historia lúdica del lugar, de lo migrado, de la evolución de la sociedad lúdicamente, etc. con un logo, tal como expresé anteriormente, pero que puede ser creado por la comunidad, por un grupo. Que sea el juguete o juego que identifica el lugar, la región e incluso otras regiones del país, etc. Y tal vez realizar la aproximación del poblamiento en el lugar en el que se considera instalar el mismo. Contar la historia del poblamiento de la zona es también evocar aquello que niños y niñas que han jugado en una época pretérita. Identidad es una palabra importante para este ámbito que se desea crear para que la sociedad al recorrerlo recuerde sus propios juegos y tal vez también brinde información acerca de variantes de algún juguete o juego allí presente.

Pensar un museo es pensar en objetivos o fin del mismo es preguntarse ¿Para qué? Para luego agregarle el ¿Cómo hacerlo? Seguir el método propuesto por Lasswell para la comunicación de algo para pensar su viabilidad. "¿Quién? ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué?" pero de un amanaera de pensar modificando parte de dicha fórmula ¿Quién/ quiénes desean crear un museo del juego o el juguete? ¿Qué museo crear? ¿cómo y para qué crearlo? ¿A quién dirigir el mensaje y cómo hacerlo? O sea ¿Qué efecto desea/n crear en la sociedad?.

#### **IDEAS:**



## UN MUSEO DENTRO DEL DESARROLLO CULTURAL DE UNA COMUNIDAD<sup>49</sup>

Si se desea enmarcar el mismo en el desarrollo cultural del lugar, región o zona, etc. es importante considerar que lo económico será parte de ellos y la población con su modo de vida laboral también. Por eso un tema recomendable es analizar el ambiente y evolución de la población considerando que hubo épocas en que la transmisión ha sido oral y a pesar de que en la actualidad exista la escritura como un modo de registro una variedad y cantidad de juegos continúan siendo transmitidos a través de la palabra entonces si bien una parte se ha perdido y puede ser reconstruida aproximadamente por medio de una exhaustiva investigación con acompañamiento arqueológico y antropológico. Es cierto que ambas en épocas anteriores no dieron crédito a la infancia y sus acciones: juguetes y juegos porque consideraban que la infancia como explica Baxter (2005b) no era importante porque ellos no consideraban que sus acciones referenciaban información de sus pueblos o etnia y también señalaban que su vida no dejaba rastros materiales de importancia arqueológica así en ese error académico todo a lo que no le hallaban explicación tecnológica y económica "era objeto ritual" (Lagngley, M. y Lister, M., 2018 en Ferrarese, 2021, p.6) .

Así el acercamiento a este mundo lúdico descubierto por otras áreas del conocimiento y la pedagogía cuenta con el acercamiento reciente de esa área de la investigación que quita el polvo a piezas de sus museos para reconsidera la posibilidad que sean juguetes como el caso del león de Isturiz, Francia. Un juguete del paleolítico. También en cada lugar del mundo existen piezas que espera que se les quite el polvo y se les ubique en un lugar posiblemente lúdico infantil. También hay otras manifestaciones más recientes que aguardan en la memoria de los ancianos y las ancianas para ser recuperadas y así hasta llegar a tiempos no tan lejanos. Por ello una idea puede ser construir un relato de épocas ubicando diferentes juguetes con aproximación de su aparición y así ubicar al visitante en el tiempo /juguete algo poco pensado y considerado generalmente ya que ese modo de narrar se realiza para guerras, epopeyas históricas más no para algo tan importante como la distracción humana o el uso del tiempo libre y la indicación de piezas que han acompañado y acompañan ese momento diario de todas las edades. No sólo pensar en la infancia.

---

<sup>49</sup> Comunidad como sinónimo de ciudad, pueblo, sitio rural, etc.  
*Museodeljuego.org*  
ISSN: 2253-6604



Toda esa historia pasada se puede interpretar por medio de aproximación acerca de los juegos que pudieron practicarse con dichas piezas o juguetes (Ferrarese 2020) pero la historia más reciente es posible registrarla por medio de la escritura y guardar piezas de esos objetos/juguetes en museos los cuales muy por el contrario de lo que una parte de la sociedad considera como "áreas muertas" son los sitios que han permitido mantener viva la historia de una sociedad. Es cierto que hay museos de coleccionistas y son respetables, pero sucede que narrar la historia de un juguete implica mucho más que su simple colección. Significa narrar la historia de su origen, modo de práctica, época e incluso la evolución en los modos de construirlo. O diferentes culturas con un mismo juguete confeccionado de modo diverso así podemos señalar el trompo sumerio, el egipcio, romano, guaraní shura japonesa, etc. señalando época y lugares con un mapa en la vitrina para ubicar a las personas en los sitios de las piezas exhibidas.

A veces cuando una recorre un museo del juguete y se observan piezas desconocidas y al realizar la consulta a quien guía la visita acerca de la historia de esa pieza, el modo de uso o juego practicado con ella y la respuesta suele ser que se desconoce que fue donada... Eso suele suceder cuando se visita un museo lúdico o las piezas han sido compradas y ubicadas en una vitrina sin una indicación escrita o esquela que señale nombre del juguete, lugar de origen y de ser posible el juego practicado con ella. Otra alternativa es señalar que piezas son locales, regionales, nacionales, etc. Escribir la mayor cantidad de datos que ayuden a conocer más acerca del objeto.

Todas esas actividades son lo que no se ve de un museo es el trabajo que se realiza de investigación para conocer en profundidad cada pieza. También un museo ha de poseer un registro por medio de fichas impresas y digital las cuales han de tener fotografías de frente, perfil y en profundidad de cada pieza. Cada ficha se enumera en forma correlativa colocando dicho número al juguete ubicándolo en un aparte que no afecte su forma y sea poco visible.

Esa tarea no finaliza allí sino continúa en el control del juguete y su estado, prevenir roturas, a veces hay juguetes que desaparecen mágicamente durante una muestra lo que debe señalarse en una ficha como "perdido", "extraviado". Registrar fotográficamente juegos y acciones de los juegos para poseer un registro propio, pertambién para ser utilizados para realizar muestras fotográficas temporales. Uds. Tal vez se preguntarán ¿qué tiene que ver esto con el desarrollo cultural comunitario? La historia de vuestro contexto sociohistórico mirado desde los primeros pobladores hasta la historia lúdica la presente hace a la revalorización y al patrimonio cultural que desean mostrar creando



un museo de juegos y juguetes tradicionales en cuyo marco también están los relatos locales tradicionales que forman parte de la distracción que desde épocas inmemoriales acompañan las noches larga de invierno tal como en algún momento lo mostraron los ancianos inuit acompañando los relatos con las confección de figuras con hilos. Objetos que han tenido una doble función según el contexto en que fueron utilizados: elemento de trabajo/ juguete como un ahonda de caza para alimentarse y a su vez es un juguete para practicar puntería de manera recreativa cuyo fin último es el primero, o sea adquirir buena puntería para obtener alimento.

Todo ese patrimonio de la comunidad puede ser mostrado presentando al museo como un texto que narra a historia de los juegos tradicionales creada por alguien o por todos/as que pueden estar acompañados por otros juguetes que llegan desde otros sitios porque la propuesta del juego y el juguete les llevaron a compartir dicha recuperación con otros y otras investigadores e investigadoras y así adquirir juguetes que narran historias, no que han sido comprados para engalanar una vitrina de una habitación.

Otro ítem importante en la valorización cultural de la comunidad es:

- Crear réplicas de los juguetes para que puedan ser utilizados durante una visita.
- Organizar talleres infantiles para que se conozcan. No solamente los de Uds. sino los de otras partes del mundo también que surjan de intercambios entre investigadores/museos pudiendo narrar su origen y enseñar su modo de uso.
- Invitar a personas mayores a compartir su historia lúdica. La cultura transmitida por ancianos y ancianas les ayuda a ubicarse en la sociedad como parte de ella.
- Hacer talleres de juegos con ellos como seres valiosos con sus historias y saberes lúdicos.

Además de crear un espacio para mostrar la cultura lúdica es aconsejable también la participación de esas personas con su sabiduría ancestral en enseñar juegos, en mostrar cómo se construyen haciendo de ello un registro de audio y fílmico para documentar dichos saberes y para preservar esa memoria colectiva que además de enriquecer el patrimonio enriquece a los humanos por medio de la interacción entre generaciones y seguramente personas de diverso origen étnico y nacionalidad considerado en ello las poblaciones originarias y las



migradas no solo en la actualidad sino en las diferentes épocas y contribuyendo al respeto entre generaciones y culturas.

La creación de un Museo del juguete y el juego tradicional permitirán el resguardo de un trozo de la historia de la lúdica la que seguramente se irá enriqueciendo con nuevos juguetes creados por medio de la inventiva infantil y adulta para ocupar las calles y veredas jugando y disfrutando la vida, interviniendo el espacio público con rayuelas, tatetí, molinos, espacios para jugar trompos, **(Foto N° 1)**, etc.

Hacer lo mismo en sitios en los que viven personas ancianas compartiendo con ellas el recuerdo de sus juegos en diferentes épocas de su vida, narraciones. Escuelas para diferentes infantes, abrir el espacio al juego en el que el cuerpo es movimiento y parte de la entretención junto con diferentes aprendizajes que poseen cada juego practicado desde lo neuro motriz, psicoemocional y moral. La importancia de tener un museo de los juegos tradicionales trasciende ese solo tema desde la perspectiva cultural de la región. Hay que pensarlo en relación a la gastronomía local, la de las diferentes culturas que componen al cuadro multiétnico y multicultural de la región pueden ser parte de una visita al museo. Conjuntamente con dar a conocer la cultura culinaria posiblemente se pueden recuperar juegos practicados en los sectores de cosecha del café, yuca, yerba, papa, etc. Juegos infantiles creados alrededor de la comida típica local y del país **(Foto N° 2)**. También de otras culturas que pueblan la ciudad. Hacer referencia a interculturalidad en la multiculturalidad significa valorar a todas las culturas que cohabitan un espacio geográfico. Referenciar los procesos migratorios y los juegos/juguetes llegados con ellos.

El paisaje local de los vendedores de frutas, el lechero, el aguatero, épocas y juegos diferentes al hoy quienes es probable que hayan sido imitados en juegos infantiles, su historia y porque no sus juegos y juguetes para enriquecer el patrimonio humano-lúdico local, regional y nacional. juegos de carnaval y el sentido lúdico del carnaval paralelo a conocer el sentido ritual Las danzas propias de la cultura local y regional. Fortaleciendo la identidad. Los y las artesanos/as locales también forman parte del museo con la construcción de juguetes que pueden ser vendidos en el museo y allí ingresa la economía local emergiendo desde los pobladores y su trabajo.

La construcción artesanal del juguete tradicional para la infancia local y para la que llega a la ciudad. Todo el arte local y regional que forma parte del patrimonio cultural material e inmaterial de la comunidad ha de ser desarrollado con respeto por las tradiciones que les llegan desde



los ancestros. Valorar la construcción de juguetes con material reciclado que no son juguetes "pobres" sino juguetes valiosos porque ayudan a no producir tanta basura inútil y a divertirnos. El juguete con material reciclado es un juguete artesanal como todos los de ese rubro **(Foto N° 3)**. No son juguetes industriales y son piezas unicas ya que ningún/a artesano/a puede confeccionar dos piezas iguales.

Los juguetes efímeros o contruidos con material de la naturaleza **(Foto N° 4)** también es importante recuperarlos y a través de ellos mostrar diferentes épocas del año o estaciones climáticas anuales. Hay juegos como las escondidas, rondas, etc. que tal vez no podemos llevarlas al museo más que en fotografías, maquetas y acciones: invitar a jugar a la comunidad.

Muestras temporales temáticas que combinen lo culinario, tradiciones varias con lo lúdico. Los sentidos: olfato, vista, gusto, oído, tacto y las emociones presentes en el museo: festivales lúdicos en los que estén presentes la gastronomía, arte en general, etc. y así hacer un uso socioeconómico productivo de todo ello sin conducir esto a una actividad competitiva que destruya la identidad y participación humana ya que generalmente pareciera que el ser humano si no compite con fines exitistas no puede mostrar su arte.



Foto N° 1



Foto N° 2.



(Foto N° 3)



(foto 4) La autora.

Competencia debe ser considerada como un modo de ser competente en el desarrollo de: un juguete, una comida, una cartera, etc. entonces no es competir ya que es una acción que busca ganar algo, que siempre tiene un premio como "atractivo" para lograr la participación e inevitablemente trae aparejada consigo la trampa que puede ser realizada por algún/a competidor/a o por la organización que suele utilizar a varios/as competidores/as para hacer ganar a su elegido o como se dice en lo cotidiano "corren con el caballo del comisario"..



Todo hace al todo. Uno/a ha de ser consciente que recibe una tradición lúdica y en definitiva es valedero para todos los elementos materiales e inmateriales de la cultura y definir si su objetivo es recuperarla para que no se pierda, se continúe su práctica y se muestre para que sea conocida por otras sociedades. Todo ello con el desarrollo económico planteado anteriormente al que le incorporamos el turismo y toda otra actividad que se pueda crear en torno al desarrollo sostenido comunitario desde el patrimonio cultural cuyo desarrollo también ha de ir acompañado de la estructura lasswellana: "quién lo realiza, para qué, cómo, cuándo y para quiénes".

Si bien en torno al museo y su posibilidad económica de sustentabilidad pueden crearse asociaciones o fundaciones, se pueden asociar empresas lo importante es mantener el rumbo del objetivo inicial si es cultural, económico o simplemente mostrar juguetes. Así uno/a poseerá la claridad de su propio objetivo y el de quienes interactúan con uno/a y elegirá el camino del museo en el futuro inmediato y mediano.

## **REFLEXIONES FINALES**

Desde mi postura personal un Museo de los juguetes y juegos tradicionales es mucho más que un conjunto de lindas vitrinas mostrando juguetes y exponiendo fotografías de acciones en sus paredes es la memoria vida de un pueblo, es un centro pedagógico y también debe serlo de investigación para conocer más acerca de la historia de cada juguete allí exhibido y además la historia lúdica de la región desde sus orígenes poblacionales hasta el futuro. Esa es la importancia de un museo de los juguetes y juegos tradicionales para el desarrollo cultural de la comunidad entendiendo como cultura todos los saberes de los pueblos que habitan desde épocas inmemoriales un sitio y que el museo debe ser la herramienta para la revalorización cultural de toda la población en el respeto mutuo. Pensar un museo comunitario que la comunidad sea parte del mismo en su desarrollo por el bien de la sociedad y la historia de la localidad

Para que sea sustentable es bueno planificar el mismo en un plazo de 10 años con los gastos de mantención del edificio, cuidado de las piezas, etc. y de actividades culturales a corto y mediano plazo: exposiciones temporales, cursos, etc. El trabajo del patrimonio cultural material e inmaterial que encierra el museo como historia viva y en continua renovación de los juegos tradicionales de la calle no es solo lograr la declaratoria de PCIM sino dar continuidad a una historia lúdica



que seguramente continuará ganado las calles del lugar como una alternativa a la vida virtual lúdica.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Ferrarese, S. M. (2021) El juego infantil en los pueblos recolectores cazadores de la Patagonia. Parte primera. (En prensa)

Ferrarese, S.M. (2020) *Estudio etnolúdico del dado hallado en la cueva de Haichol y el uso del tiempo libre en ese contexto. Provincia del Neuquén*. Planeta Color.

Ferrarese, S.M. (2000) *El juego como proceso en la construcción de la identidad. El caso de los niños mapuche de la ciudad de Neuquén*. Tesis para grado de Magister en Ciencias de la Comunicación. UFRO.

Lasswell. H. (1985) Estructura y función de la comunicación en la sociedad. En Moragas Spá, M. *Sociología de la comunicación de masas, tomo II*, Gustavo Gilli.

MUSEO DEL JUEGO