

*Presentación*Cecilia Seré Quintero¹ Karen Kühlsen² Inés Scarlato³ Alexandre Fernandez Vaz⁴ ***Juguetes y juegos: imágenes y prácticas del tiempo presente****Brinquedos e jogos: imagens e práticas do tempo presente**Toys and Games: Images and Practices in Contemporary Times*

Los juegos y los juguetes son señales de experiencias históricas, materiales para explorar las formas culturales, sociales, económicas y políticas de una época, así como también náufragos que traen noticias de otros tiempos. Como productos culturales, juegos y juguetes enlazan generaciones y las tensionan en ese encuentro entre lo permanente y lo fugaz, lo reiterado y lo novedoso, lo educativo y lo mercantil, lo sagrado y lo profano. Constituyen formas a través de las cuales las nuevas generaciones se apropian del mundo, aprenden sus reglas, sus hábitos y costumbres, y elaboran estrategias para habitar, a su manera, una cultura que comparten con los adultos. De ahí que estas prácticas y objetos contribuyan a comprender la condición humana, recuperando el valor cultural que expresan las actividades lúdicas infantiles.

Desde la fabricación especializada de los primeros juguetes en los talleres de oficio, a fines del medievo, hasta la producción industrial y estandarizada que hoy funciona en escala informacional, los juguetes se propagaron como mercancías para un público que también fue ganando terreno: niñas, niños, niños que habitan la infancia. Como enseña Walter Benjamin estas transfor-

1 Doctora en Ciencias Humanas por la Universidad Federal de Santa Catarina, Brasil. Profesora Adjunta de la Udelar, Montevideo, Uruguay. E-mail: sereceilia@gmail.com.

2 Magister en Ciencias Humanas por la Universidad de la República, Uruguay. Profesora Adjunta de la Udelar, Montevideo, Uruguay. E-mail: karenkuhlsen@gmail.com.

3 Doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad Nacional de la Plata, Argentina. Profesora Adjunta de la Udelar, Montevideo, Uruguay. E-mail: iscarlato.isef@gmail.com.

4 Doctor en Humanidades pela Universidad de Hannover, Alemania. Profesor Titular da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC, Brasil. E-mail: alexfvaz@uol.com.br.

maciones en los modos de producción del juguete –desde una lógica artesanal de producción en la órbita de lo doméstico hacia formas industriales marcadas por la reproductibilidad técnica–, modifican también la relación de las generaciones respecto a este proceso. La “emancipación del juguete” supone un alejamiento del dominio de las familias tanto como del niño en el proceso productivo y del objeto creado como juguete para la infancia. Aun así, estas producciones mercantiles conviven con las invenciones y adaptaciones domésticas que nos recuerdan que, en principio, cualquier cosa puede ser un juguete. Cualquier objeto o espacio al alcance del niño puede disparar la creación de un mundo imaginario, que será resultado de las fantasías infantiles necesarias para jugar, un mundo que, diferente de la realidad concreta, sólo se construye a partir de materiales que esa realidad ofrece. Como sugiere Alexandre Fernandez Vaz, incluso el propio cuerpo puede considerarse el primer juguete desde el cual se proyecta la interacción con el mundo, el «juguete original» como primer *Spielzeug*, literalmente, instrumento para jugar.

Los juegos y las prácticas lúdicas en general tienen una estructura que viene asociada a las afectaciones culturales de una época, estableciéndose con sus características temporales y espaciales pero al mismo tiempo se actualizan con formas en su presente jugado. Esto hace pensar en las posibilidades del juego como componente de una tradición actualizada en cada práctica concreta. Las investigaciones de la historia cultural, así como de la historia social muestran cuánto los juegos y juguetes componen las prácticas más o menos sedimentadas, dando forma y contenido a las infancias. Dicha experiencia histórica se radica en términos culturales, tanto cuánto en registro de clase, etnia, género etc.

El presente dossier toma inspiración de un proyecto de investigación realizado entre 2019 y 2023, que se ocupó de juegos que realizan niños, niñas y niños en Uruguay y los juguetes que usan y construyen para sus actividades lúdicas. La investigación fue financiada por el Programa de Investigación y Desarrollo (I+D) de la Comisión Sectorial de Investigación Científica (CSIC) de

la Universidad de la República (Uruguay). Se estudiaron estos juegos y juguetes en diálogo con las características culturales en las que ocurren, en una mirada amplia que incorporó variabilidades que suceden en el territorio uruguayo. Ciudades pobladas, pequeñas localidades, orillas del océano, de ríos y arroyos, del centro del país hacia las fronteras, la investigación recorrió gran parte de la diversidad de escenarios en los que niños, niñas y niños juegan, articulando las condiciones específicas de su entorno con las formas generales de la cultura contemporánea. Más que un estudio representativo de los juegos del país, la atención estuvo dirigida hacia sus formas variadas, sus regularidades y sus singularidades (otros resultados del proyecto, incluida la producción audiovisual y el libro promocional, se pueden encontrar en: <https://estil.isef.udelar.edu.uy/2023/02/13/juegos-y-juguetes-del-uruguay>).

Desde ahí la idea del dossier cobró vida con intenciones de elaborar una constelación de imágenes sobre juegos y juguetes infantiles, imágenes que dan señales del tiempo en el que suceden y del tiempo en el que son narradas. Como todo registro, esta constelación tiene sus límites. Al proponerse recuperar escenas de niños, niñas y niños jugando, dejan en manos del observador la responsabilidad de recrear esos mundo creados para jugar, mundos que carecen de una imagen precisa y que son, a la vez, todas las imágenes posibles. Asumir el carácter precario de todo registro es reconocer que éstos no captan la realidad infantil imaginada, la realidad inventada para jugar, la magia propia del juego. No son más que imágenes de otras imágenes, que aún imperfectas abren un campo de exploración hacia las invenciones y reproducciones creativas de la infancia.

Con dicha motivación se presenta el siguiente dossier sobre juegos y juguetes que reúne materiales de dicho proyecto, así como a ellos se suman textos que proceden de Brasil, Francia e Uruguay, que igualmente abordan estos objetos y prácticas que por su naturaleza cultural y social se dejan conocer de manera interdisciplinaria. El primer trabajo, de Silva Espiga Dorado, analiza, desde la perspectiva de la historia cultural, textos de lectura uruguayos de

comienzos del siglo pasado para interpretar el cortocircuito generado entre infancia, imágenes y narrativas, plasmado en prescripciones pedagógicas, eugenésicas y morales. A continuación, se suman las contribuciones de Karen Kühlse Beca e Inés Scarlato. La primera aborda la constitución de los espacios como determinantes para la coordinación y formación de los juegos y, en ese mismo contexto, el movimiento dialéctico por el cual estos juegos son, a la vez, resultado de la cultura y la sociedad, al mismo tiempo que las reinventan imaginariamente; la segunda investiga, a partir de un conjunto de observaciones y registros de situaciones de juego de niñas y niños uruguayos, cómo los objetos se convierten en instrumentos para jugar (los juguetes), lo que ocurre, no pocas veces y en forma de reinvención, a costa de cierta ruptura con la determinación adulta sobre la finalidad de dichos objetos. Seguidamente, encontramos una contribución de Gilles Brougère, que problematiza características intrínsecas de los juguetes y otros artefactos destinados a la infancia, más allá de algunos de los discursos que los rodean, y considerando particularidades como el género y la franja etaria.

Se suman, luego, los artículos de Magalí Pastorino, Camilo Rodríguez Antúnez y Flávia Martinelli Ferreira. Ellos tratan, respectivamente: del juguete como objeto de arte en la obra de tres artistas uruguayos (Torres García, Musso y Larrosa), en intersecciones que buscan actualizar una sensibilidad latinoamericana; de la expresión de las emociones en los juegos infantiles, considerando un conjunto de observaciones de prácticas de niñas y niños, con especial atención a la risa, todo ello expresado en gestos y formas construidas por los pequeños; y de las relaciones entre género y cultura material a partir de un juego de cartas practicado por niñas y niños, que representan perspectivas sobre lo masculino y lo femenino.

Júlio Rodrigues y Elaine Prodocimo nos traen los resultados de una investigación desarrollada en una clase hospitalaria, destacando el aprovechamiento del proceso por parte de niñas, niños y sus padres, al mismo tiempo que muestran cómo la entrega a ese tiempo vivido permitió cierta apertura hacia

la verbalización y comprensión del momento por el que estaban atravesando. Fábio Machado Pinto y Melissa Weber, por su parte, analizan el tema del juego en la producción de sentido de la experiencia de maestras de Educación Infantil, tomando como dispositivo de memoria obras del artista brasileño Candido Portinari.

Finalmente, Cecilia Seré Quintero y Alexandre Fernandez Vaz presentan dos reflexiones más: la primera trata sobre la incorporación y reelaboración de la cultura a partir de los juegos infantiles. Lo hace considerando el arraigo social de estas prácticas, al tomar como base de análisis observaciones y registros audiovisuales de niñas y niños uruguayos jugando; la segunda se ocupa de un aspecto de la obra de Walter Benjamin: sus conferencias radiofónicas para niñas, niños y jóvenes, tomadas como un prisma en el que los grandes temas del filósofo adquieren una de sus formas educativas más avanzadas.

Invitamos, entonces, a todas las personas a leer, disfrutar y debatir los textos de este dossier, escrito en varias lenguas, que aborda un tema que, al mismo tiempo que es universal, adquiere singularidad en sus expresiones culturales. Con ello, dice mucho sobre la infancia, pero más aún, sobre la experiencia del tiempo que nos ha tocado vivir.

Recebido em: 20 de outubro de 2025

Aprovado em: 20 de outubro de 2025