



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

"EL LENGUAJE SECRETO DE LOS JUGUETES"

Autora: Angela Ridao

"Describir la transfiguración de la mirada resultaría tarea inagotable. Las apariencias de las cosas son puestas en danza por el juego perceptivo, y pierde su monotonía.

Sólo me referiré a una ampliación más de la mirada. Al hacerse inteligente se convierte en creadora porque extrae más información, identifica nuevos aspectos, inventa significados y, por último, reconoce parecidos lejanos"

José Antonio Marina (*Teoría de la inteligencia creadora*)

Los niños cuando juegan tienen la virtud de transformar la mirada por la fuerza liberadora de la espontaneidad y la expresión. Entrar en juego significa despojarse de los atributos de la realidad cotidiana, implica ingresar en una esfera espacial y temporal diferente, donde fantasías, imágenes, intriga, ideas, emociones y encanto provocan un sinnúmero de acciones. Asimismo, la cotidianidad es fuente proveedora de información, la cual genera una multiplicidad de hipótesis que se convierten en motivo de exploración e invención.

El niño que juega organiza símbolos y códigos que él y/o su grupo de compañeros reconocen. Organiza el lenguaje atribuyendo significados al mundo que lo rodea, asimismo aflora una especie de mirada metafórica, narrativa, donde la realidad comienza a teñirse de matices extra-cotidianos. Los lenguajes utilizados por el niño crean significados diversos, puesto que la zona lúdica se convierte en lugar apto para el manejo y control de la realidad, proyectando todo su potencial expresivo en la acción, en el **jugar**.

Cuando el adulto observa al niño o a un grupo de niños jugar no puede comprender realmente lo que allí sucede, aparecen supuestos que rodean esa realidad, y cuando se acerca a constatar lo que acontece, se da cuenta que las apariencias esconden algo, un mundo diferente que también lo invita al juego con su imaginación.

Dentro del juego aparecen objetos llamados *juguets*, vale aquí el siguiente interrogante ¿Qué es el juguete? Según la Enciclopedia Ilustrada Europeo Americana (Espasa Calpe 1926) un juguete es *"un objeto curioso y bonito con que se entretienen los niños"*.

Los juguetes, habitantes del espacio lúdico, entran en el círculo mágico y se convierten en materias primas para *divertirse, explorar, experimentar, comprender y aprender*. Las apariencias de los objetos reales se trastocan en múltiples mutaciones de acuerdo a lo que el niño imagina e inventa en ese momento, de lo cual surgen parecidos con la realidad cotidiana. Pero a su vez, reflejan formas sobre las cuales el niño construye significados acerca del mundo circundante, de donde surgen proyectos.

Partiendo de esta idea, se puede inferir que los juguetes son los interlocutores de la infancia. Los niños dotan de significados a los objetos, para lo cual echan mano a sus facultades innatas de *intuición y percepción*, además se abren nuevos espacios de expresión y comunicación para iniciar otro viaje, aquel que lleva a otra realidad, a la ficción, donde se fundan *relatos, sueños, palabras, ruidos, sonidos, cantos, signos y símbolos*. Así, el juguete se convierte en **vehículo y destino** en las manos del niño.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Scheines G. (1981)

"Las cosas se cargan de cualidades, se hacen inagotables, y por lo tanto, misteriosas: las relaciones siempre inéditas entre jugador y juguete develan los infinitos y múltiples significados de los entes. El juego, en este sentido, es actividad creadora, o más precisamente, desenmascaradora, develadora de las profundidades y de los misterios escondidos en la realidad"

En un juego de sensaciones físicas y recuerdos corporales emerge el oficio de hacer y conferir fuerza al fenómeno perceptivo que modela de alguna manera el acto fundamental de dotar de sentido la creación y re-creación de situaciones. El lenguaje es un instrumento del pensamiento, pero el pensamiento crea, modifica y amplía el lenguaje. Es la actividad de la inteligencia que consiste en ir inventando nuevos significados y formas de expresarlos, incluso hasta donde la lengua no llega. El pensamiento con combinaciones inusitadas empuja al lenguaje más allá del mismo lenguaje. (Marina J. 1991).

Bruner J.(1995) sostiene que el niño no sólo aprende el lenguaje sino que aprende a utilizarlo como un instrumento del pensamiento y de la acción, de un modo combinatorio. El niño habla sobre el mundo cuando ha sido capaz de jugarlo, combinando palabras de un modo flexible, donde actividades y materiales permiten al niño construir algo.

El juguete es un puente que fortalece la acción lúdica y lo lleva a comprender la vida cotidiana. Renaud R. (en Jaulin R. 1981) expresa

"El niño no pide en absoluto vivir en las nubes. No está de ninguna manera en búsqueda de lo irreal y de un mundo artificialmente hermoseedo. Es, aunque parezca imposible, toda la realidad la que busca apresar [...] A partir de nada, recrea un universo íntegro y coherente, como pocos adultos, sin duda, son todavía capaces de hacerlo"

La acción que el niño ejerce sobre los objetos le permite manejar la realidad fuera de los designios del adulto, y es allí donde se fundan **los secretos**¹.

Los secretos se crean en un espacio y tiempo simbólico y mágico, que le permite diseñar un mundo en el cual situar las cosas donde le interesa, cómo le gusta, y con las cuales dialoga de manera confidencial, haciendo rodeos por la realidad y ensayando nuevas posibilidades. Así emerge la construcción, por la capacidad de embarcarse en el juego dinámico de las representaciones y fantasías. Cuando el juego concluye vuelven al mundo de la cotidianidad con nuevas destrezas, habilidades y conocimientos. Robert Jaulin (1981) señala

"El juguete es un lugar de proyección de mitos. Más que un simple objeto, el juguete remite siempre a un mundo secreto y silencioso poblado de objetos `fatigados por el uso o marchitados por los excesos de imaginaciones infantiles´ El juguete es acumulación de misterios y de mitos."

Los niños en todas las épocas y espacios geográficos han jugado y lo siguen haciendo, inventando desde formas sencillas hasta complejas, ello depende de la edad, los intereses, los permisos y las motivaciones ambientales. Corredor Matheos J. (1989) sostiene:

¹ Entendido como la práctica de compartir información con un grupo de personas, en la que se esconde información a personas que no están en el grupo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

"...para el niño, que vive inmerso en un mundo en sí mismo mágico, el juguete es un instrumento que le permite una apropiación simbólica de la realidad. Al decir realidad nos referimos a la sociedad de los adultos, que el niño necesita comprender y hacer suya en la medida que le es posible, como a la realidad entendida en sentido mas amplio, cuya percepción directa pierde el hombre en condiciones normales, al llegar a la pubertad"

El juguete portador de símbolos y signos

Los juegos son un espejo de cada civilización (Grunfeld F. 1975) y han constituido testimonios del acontecer humano, sus imágenes constatan las características de prácticas sociales y el progreso en la dimensión espacio-temporal. El simbolismo es un factor que ha permitido expresar y proyectar sentimientos, percepciones, conocimientos, habilidades, capacidades, y conductas, que cimienta un modo de comunicación y comportamiento social. La metáfora presente en este simbolismo nos lleva a pensar en operaciones mentales llamativas y novedosas. Gardner H. (1987) afirma que las metáforas de los chicos se limitan a las comparaciones físicas y consisten simplemente en atribuir nuevos nombres a determinados objetos físicos.

El juguete que acompaña la acción lúdica se convierte en elemento portador de símbolos y signos. Las sucesivas transformaciones reflejan cómo se fue constituyendo su morada en el mundo de las representaciones ideológicas, culturales, mentales y la influencia del avance tecnológico.

Jaulin R. (1981) formula el niño que juega define el espacio, un adentro, que se caracteriza por ser **cerrado** y **neutro**, donde todo **objeto** tiene un **estatus**, una función determinada con respecto a otros objetos. Y destaca que en la evolución del juguete surge el paso de un "**objeto-símbolo**" a un "**objeto-signo**"

El **objeto-símbolo** es de **factura simple**, y puede asumir una multiplicidad de significados independientes de las características reales del elemento seleccionado. Para Scheines G. (1981) el **símbolo** puede ser definido como una figura que representa otra cosa, y hace referencia a dos planos diferentes: el de la **presencia** y el de la **ausencia**. Así, el objeto símbolo adquiere relevancia en un conjunto que corresponde a una **lógica abstracta** (Jaulin R 1981), por ejemplo: un palo se ha convertido en caballo o en espada para un niño; o una piedra, marlo de maíz en una muñeca para una niña.

Jaulin R. (1981) señala

" El juguete no es un objeto, al menos, es un objeto de tipo particular que no podría ser "funcional", previsible, realista, sin aberración; puesto que será tanto más juguete en la medida en que deje un "juego", un vacío de determinación que permitirá inventarlo, hacerlo variar, engancharle tramos imaginarios, "hacer jugar" al objeto tal o cual papel. Con lo que se juega, es a lo que se juega. No se "utiliza" un juguete, se utilizan variaciones, posibilidades"

En la antigüedad muchos de los juguetes eran hechos por los *propios niños*, o por sus *parientes* (padres, abuelos, tíos, etc.) y eran fruto de una elaboración dedicada, casera, incluso algunos de aspecto rudimentarios, pero a los que se adicionaba una carga afectividad. Otras veces el niño tomaba el objeto en estado natural (de origen vegetal, animal, mineral) y con su imaginación configuraba el resto; además usaban objetos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

desechados por los padres, los cuales en las manos infantiles cobraba una nueva función y una significación insospechada gracias a la ficción (Corredor Matheos, 1989). El pequeño jugador, veía la compleja estructura de formas, planos, colores, texturas, de los objetos reales, a los cuales transforma en innumerables objetos de juego de acuerdo a combinaciones disparatadas, por medio del uso de múltiples lenguajes, que solo adquieren lógica dentro de ese mundo. Por ello, manipulando, imaginando, narrando, crea nuevos juguetes e inventa nuevos juegos o variaciones a juegos conocidos, así se convierten en *jugadores*, y los objetos en *juguetes*.

Por otro lado, se encuentra el **objeto-signo**, que se caracteriza por ser de **factura compleja**, constituye soporte de representaciones de elementos aislados de un mundo real, de los cuales se excluye toda posibilidad de abstracción. Los juguetes pasan a ser **replicas exactas de la realidad** (un auto, un tren, una muñeca, enseres domésticos, etc) (Jaulin R 1981)

Se trata de un objeto completo, al cual solo queda mirarlo, ver funcionar su mecanismo, y escuchar sus sonidos. Se caracteriza por ser un objeto que excluye al juego, y que remite al niño a su soledad con el objeto *cara a cara*, donde éste no puede recibir nada de aquél, porque el adulto y la industrialización lo han previsto todo.

El juguete en la sociedad actual

La sociedad actual nos sorprende por una mutabilidad dinámica y constante, con crecimientos tecnológicos en diversos campos del saber humano. El mundo lúdico no escapa a ello, la producción de juguetes se ha ampliado y complejizado considerablemente por la variedad de diseños sofisticados. Según Jaulin R. (1981) en el juguete hay que distinguir dos estadios en el desarrollo tecnológico: **la fase del juguete industrial y la fase del juguete racionalizado**.

El **juguete industrial**, en un primer momento, conserva los modelos tradicionales, transformando solo la tecnología de su fabricación. Así cada sociedad tiene una manera particular de concebir y fabricar sus juegos y juguetes, los cuales son interpretados y asimilados a través de su cultura.

El juguete industrial se convierte en un objeto que reproduce otros objetos, aparece el juguete imitativo orientado al aprendizaje del consumo, así ingresamos en la cultura del consumo.

El **juguete racionalizado** se opone a una concepción apoyada en la tradición, se trata de una nueva concepción. La tecnología en su modernización tiende a la fabricación de un **juguete universal**, por lo cual hace imposible que cada comunidad transmita su cultura. Aparece el juguete "**para todos**". Se basa en una concepción del producto a partir del aporte realizado por las ciencias de la infancia, de las ciencias pedagógicas, el juguete industrial pasa a tener una **función normalizadora**; se adapta a una franja etárea, no dejando lugar al azar en la elección del objeto.

Antes en el juego se daba la transmisión oral, auditiva y visual, donde el aprendizaje estaba asociado a la adquisición múltiples habilidades, un **saber jugar**. Ciertamente cada sociedad reproducía y mantenía sus reglas, sus normas, las cuales estaban ligadas al tejido social, un juego que sólo era posible sobre el fondo de la sociedad (Jaulin R. 1981).



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Lo que antes era símbolo que permitía: imaginar una multiplicidad de funciones en los objetos y generar juegos, objetivar la cultura y los valores, constituir formas de transmisión y preservación de los saberes propios de un núcleo social; ahora se recorta por el **juguete racionalizado** el cual deviene en signo, produciendo un **cambio** en el **imaginario** y en la **cultura**.

El hombre, el niño, se adapta a los cambios con una flexibilidad asombrosa, aunque va disminuyendo su espontaneidad, su frescura, su capacidad creadora. Las ideologías permean en su espacio y tiempo, nuevos lenguajes se imponen. Scheines G. (1981) sostiene que el jugador del presente siglo anula el futuro y el pasado, vive en un presente renovado, ansioso a cada instante, estrenando gestos, palabras, actitudes que se marchitan casi al despuntar. Entra en un juego de construcciones y destrucciones sucesivas, se convierte en un inventor de frágiles y complicados juegos que rompe rápidamente. El valor afectivo de los juegos y juguetes desciende significativamente, por la sucesión de objetos que cambian constantemente las reglas, y surge la urgencia de aprehender lo nuevo. La improvisación es el motor dinámico que impulsa al juego dentro del vértigo vital.

La **industria** y la **tecnología** irrumpen en el **mercado** con nuevos diseños a la luz de **estudios científicos**, y se determinan "*lo que es deseable consumir a tal o cual edad*".

Scheines G. (1998) señala

"Incontables juegos y juguetes en una superabundancia de formas y colores atraen los sentidos y tientan al toqueteo. Trenes bala, autos fantásticos, aviones supersónicos que pueden ser manejados por un bebé que gatea con sólo presionar con un dedo el botón del control remoto. Muñecas que hablan, caminan y lloran con lágrimas de verdad, complicadas armas que despiden rayos luminosos o taladran los oídos con el tétrico tartamudeo de su descarga mortal. El vestuario completo de una pareja de muñecos adultos [...] Complejísimos juegos de mesa que reproducen luchas por el poder de países del Primer Mundo, solapadas y astutas guerras entre empresas multinacionales o intrigas y espionajes entre Estados poseen secretísimas fórmulas de armas químicas y bacteriológicas"

La dominación cultural y la capacidad de imponer determinados valores culturales sobre otros han sido objetivo prioritario de las grandes potencias a lo largo de la historia de la humanidad, el presente no constituye una excepción, actualmente los juguetes constituyen una vía regia de transmisión, por las imágenes persuasivas, por la apología del juguete por su utilidad y por sus posibilidades creativas, calidad y cumplimiento de normas.

El lenguaje secreto de los juguetes pertenece a nuevas organizaciones, relacionadas con los medios masivos de comunicación y la publicidad, las que destilan sus propios mecanismos creando nuevos sistemas simbólicos. El juego se pierde en laberintos de usos y desechos, nada se crea, ni recrea, todo esta dicho; consumo y reemplazo forman parte del aturdimiento enajenante (Schenines G. 1998) El vacío se apropia de los elementos, el placer se ausenta, deseo, decepción, aburrimiento y ansiedad colman el espacio lúdico.

Nuevos mediadores, nuevos lenguajes en el mundo lúdico infantil

En la vorágine actual, industria, tecnología, publicidad y propaganda irrumpen en la vida social, aconsejando, influenciando e incluso presionando a un consumo indiscriminado, donde el acento esta puesto en la apariencia y la perfección de formas. Esta contingencia



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

permea en el mundo lúdico infantil, donde el jugador se envuelve en cosas renovables y efímeras.

También hay que considerar que el juego y los juguetes para el niño constituyen una forma de hablar, de expresar, de proyectar su imaginación, sus conocimientos, sus sentimientos, sus experiencias, pero ¿qué sucede cuando ese mundo ya no está mediado por sus intenciones, ni por la familia, sino por otros, como la industria, el mercado, la publicidad; con ansias de impregnar la sociedad con una cultura particular, que beneficie sus intereses económicos?

El **valor** del juego y los juguetes cambia. El individuo internaliza el mundo y se integra a redes simbólicas, impregnado de ideales de la cultura del consumo. Juego y juguete se despersonalizan y pasan a ser un *recurso de dominación*. (Espinosa A. 1983). Publicidad y mercado se adelantan instando a generar el **deseo de consumo** de productos de "moda", así aparece la fiebre del *merchandising*, que es la venta de licencias de personajes de cine o TV. Los empresarios de la industria del juguete hoy se adelantan para arreglar contratos relativos a las licencias sobre los films o series que se perfilan como grandes éxitos; las empresas multimediales son fuente de ganancias multimillonarias.

Como se advierte, las transformaciones socioculturales del presente siglo alteran los lenguajes debido a la influencia de un imperio cultural que va creando códigos particulares. La zona lúdica ya no es el espacio privilegiado para los diseños infantiles, sino que afloran nuevos intermediarios de juego.

Scheines G. (1981) opina:

"El hombre desprotegido de nuestros días no puede proyectarse hacia un futuro que devino azaroso, que perdió solidez y maleabilidad; ni siquiera a un futuro inmediato: el cambio vertiginoso destruye las estructuras del pasado y desdibuja el mañana dejándonos en el desamparo de un presente precario, frágil y azotado por todos los vientos"

El torrente tecnológico, con su sistema de símbolos y signos, envuelve a la infancia desde edades tempranas. Por ejemplo juguetes universales como la muñeca aparece portando cierta ideología, por ej. proyectando una imagen de mujer contemporánea, independiente, versátil. Según Espinosa A. (1983) la muñeca remite a una figura semejante a la humana, pero es en la relación social donde se sitúa como *imago*, yace un conjunto de imágenes y mensajes reguladores que la definen como objeto total. Así se difunden valores sobre el culto por la "estética corporal", el enaltecimiento de *la moda*, reflejando cambios en el vestido, en el cuerpo y en el peinado, asimismo este mensaje ideológico social es tomado por los fabricantes e infundido conciente o inconcientemente a sus productos (Corredor Matheos 1989). Un estereotipo lo constituye la BARBIE, Scheines G. (1998) acerca del impacto de este modelo señala:

"En mi opinión, jugar con la Barbie no tiene nada que ver con conquistas de género ni reivindicación de la mujer [...] Por el contrario, saca a las niñas de sus ámbitos delirantes, herméticos, que las salvan del mundo terrible de los gigantes que rige afuera del juego, en el mundo ancho y ajeno. Tampoco las proyecta al futuro, sino las actualiza. Las inserta en el presente de los adultos, de la actualidad: la noticia, la moda, las estrellas de la farándula. Las niñas adictas a estas famosas muñecas se quedan sin mundo, a la intemperie. Las Barbies les roban la infancia"



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Al igual que la muñeca existen otros juguetes universales: medios de transporte, pelotas, trompos, animales, etc. Los cuales han cambiado considerablemente su estética para volverlos atractivos al consumo. A estos se suman una serie de nuevos objetos electrónicos como: computadoras, CD-Rom, MP3, MP4, juegos on-line, consola video juegos, PlayStation; objetos que se caracterizan por captar rápidamente la atención de todo público (adulto e infantil), por las funciones que posee y/o por su diseño estético, también por el asombro que produce manejar y dominar un aparato que trasciende el espacio real para sumergirse en un espacio virtual lleno de misterios y desafíos.

Dentro de este marco, hay aspectos positivos y negativos en la nueva oferta. Lo admirable es que estos objetos de juego promueven nuevas habilidades en el pensamiento, y el desarrollo de capacidades intelectivas. Pero dentro de lo adverso aparece el deterioro de valores sociales y culturales como: disminución del encuentro, de vinculación afectiva y empobrecimiento en la comunicación, la amistad, la convivencia. Los adultos se inquietan para ofrecer objetos sofisticados a los niños, al mismo tiempo, se asombran de la maestría con que los niños aprenden y manejan los aparatos.

Miguel Faraón de la Cámara Argentina de la Industria del Juguete (C.A.I.J.) expresa

"Aunque nunca pasan de moda las muñecas, los camiones y las pelotas, se ha acortado la edad del juego con juguetes. Antes, a los 10 años, las niñas todavía estaban con las muñecas y ahora, a los 7 años las dejan por la computadora"

Asimismo comienzan a surgir preocupaciones acerca del tipo de lenguaje que portan los nuevos objetos de juego, algunos tienen estructura de juguetes y otros pretenden aparentar este tipo de estructura, pero en realidad son aparatos de alta tecnología, que corresponden a una ideología que acentúa el uso de un nuevo espacio, el virtual. Los niños aprenden a operar con destreza esta tecnología, pero también aparecen las distorsiones y los efectos nocivos. Especialistas del campo de la salud (psicología, psiquiatría, nutrición, entre otros) alertan sobre: adicción a Internet, ludopatía, trastorno del sueño, trastornos de conductas, aislamiento, sedentarismo y obesidad. Enfatizan la responsabilidad y el control de este tipo de productos por parte de los adultos cercanos.

Conclusión

Jugar nos hace libre (Scheines G. 1998) y nos aventura a la conquista de la realidad. El lenguaje es parte de ello, puesto que la palabra nos humaniza y nuestra inteligencia necesita del contacto con otros hombres para constituirse y desarrollarse (Marina J. 1991). A la par se modela el lenguaje como acto fundamental de donación de sentido, el cual proviene del acto de percepción. El niño pequeño se nutre de palabras y gestos de su entorno cercano, luego se aleja para poner en juego sus propias palabras y gestos.

El niño de épocas pasadas, creaba un sistema lingüístico particular vinculado a experiencias familiares y sociales. Las situaciones problemáticas se compartían con un grupo de compañeros, amigos, constituyendo una sociedad infantil que creaba juegos, juguetes y también incorporaba los legados del pasado, los preservaba y comunicaba, así se aseguraba la transmisión de generación en generación. Los grupos fundaban secretos, que circulaban por el espacio libre de la imaginación y la fantasía, organizaban sus códigos jugando en el espejo de la realidad cotidiana.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

En cambio en la actualidad, el niño que vive rodeado de juguetes sofisticados que hacen múltiples operaciones, lo cual trae aparejado: nuevos lenguajes, nuevas habilidades, además situaciones de juego en las que se pierde interés a corto plazo. Una acción lúdica que decrece en entusiasmo y vigor conlleva a la distorsión de la esencia del juego, y de la salud.

La incidencia de la industria, el mercado, la publicidad en el ámbito cotidiano, convierten a la infancia creadora en infancia objeto de consumo. La expansión de fenómenos de globalización y transculturación invaden los confines del planeta imponiendo valores y costumbres foráneas para el alma infantil. El mundo adulto y familiar también cae en la red de consumo; la impaciencia, la intolerancia, la agresión e irritación, el reemplazo inmediato, el aburrimiento, la soledad física y emocional, el estrés, la depresión, el sedentarismo son flagelos de esta época. Por un lado la infancia accede a nuevos medios que le otorgan destrezas increíbles a nivel intelectual, y por otro lado, aparece el caos y el vacío existencial apropiándose de la escena social.

Por todo lo expuesto, es que urge revalorizar el tiempo: de la niñez, del juego, del ocio, del encuentro y la vinculación, del entretenimiento y la diversión; para que encontrar el sentido y el significado de la convivencia, de la paz, de la afectividad y así fundar una **identidad cultural genuina**.

"Jugar, para el niño y para el adulto..., es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía. Y del mismo modo que se puede arruinar un invernadero o un jardín por plantar en ellos excesivas plantas, se puede crear una atmósfera en la que ni el lenguaje ni el pensamiento puedan crecer ni puedan dar los frutos que, en condiciones normales, uno hubiera esperado de ellos. Y, por esta misma razón, hay de hecho muchas cosas que pueden hacerse para ayudar a este proceso de crecimiento [...] El juego que está controlado por el propio jugador, le proporciona a éste la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo"

Jerome Bruner

Bibliografía

- Bruner J. (1995)** *Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de José Luis Linaza.* Ed. Alianza Psicología. Madrid
- Corredor Matheos J. (1989)** *El juguete en España.* Ed. Espasa Calpe. España
- Enciclopedia Ilustrada Europeo Americana (1926)** *Tomo XXVIII.* Editorial Espasa Calpe. España
- Espinosa A. (1983)** *Jugar es un acto político.* Ed. Nueva Imagen, México
- Grunfeld F. (1978)** *Juegos de todo el mundo.* Ed Edilán España
- Huizinga J. (1968)** *Homo Ludens.* Ed Emecé. Buenos Aires
- Jaulin R. (1981)** *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología.* Ed Siglo Veintiuno. México
- Marina J. (1996)** *Teoría de la Inteligencia Creadora.* Ed. Anagrama. España
- (1996)** Artículo "La palabra nos humaniza" Revista Especulo N° 3. Facultad de Ciencias de la Información. UCM (Universidad Complutense de Madrid)
- Pasini M. M. (2001)** *La Infancia en Juego.* Edición de la autora Grafikart. Tandil. Argentina
- Scheines G. (1981)** *Juguetes y Jugadores.* Editorial de Belgrano. Argentina.
- (1998)** *Juegos inocentes, juegos terribles.* Ed. Eudeba. Argentina
- Scarpinelli M. L. (2008)** Artículo *La tecnología ahora cambia la forma de jugar de los chicos. Los juguetes que incorporan lo último.* Diario La Nación, sección Información General (30/3/08) Argentina
- Sutton A. (2008)** Artículo "El juego es para el chico lo que hablar es para el adulto" Diario La Nación.21/3/08 Argentina