



1

Muñecas de papel, “Cucas”

Carolina Navas Guzmán
Jefa de Museología Educativa
Museo de la Ciudad

El juego es parte esencial de la vida humana y de otras especies, jugando aprendemos a relacionarnos con otros, exploramos el mundo y desarrollamos nuestras habilidades. Jugar no es solamente tener un momento para el esparcimiento, ya que permite contar con posibilidades diversas para aprender, comunicarse y conocer nuestra cultura.

Es tan importante el juego que, actualmente es parte de los Derechos de niños y niñas en el mundo entero. Al jugar, desarrollamos nuestra motricidad gruesa mientras corremos detrás de una pelota, saltamos la soga o las casillas de una rayuela, bajamos una resbaladera o atrapamos un frisbee. Nuestras manos se hacen más hábiles mientras construimos legos, tingamos una canica, recortamos una hoja o hacemos un dibujo.

Pero también, nuestra mente se desarrolla con juegos que nos motivan a conocer

colores, formas y tamaños. El lenguaje también se enriquece cuando aprendemos palabras que solamente usamos al jugar como: coquear, tingar, etc. Los adultos son quienes nos enseñan los juegos, así las tradiciones y costumbres se transmiten y el dialogo entre niños, niñas y adultos se propicia.

Quando jugamos estamos adquiriendo habilidades sociales de mucha importancia, ya que aprendemos a colaborar con los demás, esperar nuestro turno, seguir reglas y compartir. Por último, el juego también activa nuestras emociones, ya que nada se compara con el placer de jugar tardes enteras con nuestros amigos o familiares. Jugar nos vuelve creativos, nos prepara para la vida.

Uno de los juegos más recordados por muchos son las muñecas de papel recortables, conocidas en nuestro medio como cucas. Cuando nuestras abuelas y abuelos eran pequeños, utilizaban cera de abeja para “vestir” a sus muñecas con sus distintos trajes.

Antiguamente se las consideró como un juego exclusivo de niñas, ya que en las tiendas y bazares se vendían únicamente cucas de mujeres cuyas imágenes se acompañaban de vestidos o elementos relacionados con lo femenino. (imagen 1)

Este juego, como muchos otros es una muestra de los estereotipos frente a los roles de género y las expectativas que las sociedades, no solamente la nuestra, han tenido sobre lo que se cree mujeres y hombres debemos ser.



2

Se cree que desde el siglo XVIII, varios sastres franceses crearon figurines de papel para mostrar cómo lucirían los diseños de sus vestidos. Las muñecas de papel recortables fueron populares desde mediados del siglo XIX, cuando la baja en los costos de la producción de papel y en la impresión, permitió que se divulguen casi de forma masiva. En 1812, en la ciudad de Boston - Estados Unidos, se produjo la primera cuca con fines comerciales, "Historia y aventuras del pequeño Henry", la muñeca acompañaba un libro infantil y permitía recrear varias escenas de la trama del libro. Con el paso de los años y la distribución masiva de los periódicos en

todo el mundo, las cucas se hicieron más populares. Diarios y revistas publicaban cucas como juguetes, pero también para mostrar los últimos diseños de moda para hombres y mujeres. (imagen 2)

Las cucas transmitían ideales sobre belleza femenina y promovían un estilo de vida deseable para sus consumidoras. Figuras esbeltas, de cabello claro, con vestidos elegantes y acorde a la moda, fueron generando patrones e imaginarios sobre la apariencia física de las mujeres y su rol social. Por ejemplo, las cucas de novias fueron muy populares. (imagen 3)

La fabricación de muñecas, en especial de la famosa Barbie desplazó a la cuca del mercado, aunque se siguió consumiendo en menor número. En la actualidad, la cuca es concebida con menos estereotipos y se destaca su valor como juguete que aporta al aprendizaje de contenidos diversos, como los históricos o artísticos y al desarrollo de la motricidad fina, al usar tijeras para darles forma y vestirlos.



3

Referencia bibliográfica:

El juego: qué sentido tiene el acto de jugar y qué evolución sigue. COEP 1, Zaragoza.
 Martínez - Reina, María Del Carmen. Vélez Cea, Manuel. Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo. Universidad de Granada.
<https://www.womenshistory.org/>