



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

---

**INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

ÁREA ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

JUEGOS Y JUGUETES MEXICANOS:  
DE LA TRADICIÓN A LA TECNOLOGÍA  
(REPORTAJE)

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN CON ÉNFASIS EN PERIODISMO PRESENTA:

SAÚL JUÁREZ CHÁVEZ

DIRECTORA DE TESIS: DRA. ROSA MA. VALLES RUIZ

PACHUCA DE SOTO, HIDALGO

2006

*Dedicada con todo mi cariño a mi mamá:*

*Gracias mamita por todo el cariño y comprensión que nos tienes a mi hermano y a mí. Te agradezco el apoyo y sacrificio inmenso que hiciste para que pudiera terminar mi carrera pues sin él nunca lo hubiese logrado. Tus sabios consejos me han guiado por el buen camino; gracias por creer en mí y brindarme tu confianza, sé que no te voy a defraudar.*

*Gracias mamita linda por ese gran amor, tus oraciones, tu tiempo valioso, tu trabajo dedicado e incansable no fueron en vano; gracias por estar siempre a mi lado.*

*Te quiero mamá...*

*A mi hermano por su comprensión, por el tiempo y trabajo dedicado para salir adelante a pesar de las adversidades, sé que contaré siempre con tu apoyo incondicional, de igual forma estaré ahí en el momento que me necesites. Gracias por ayudarme a cumplir uno de mis sueños en la vida, estoy seguro que también realizarás los tuyos y puedes contar conmigo.*

*A tí Papá que fuiste el primero que puso un lápiz en mi mano y me enseñaste los primeros trazos con paciencia y dedicación; gracias por enseñarme algo tan valioso...*

*A mi asesora, Dra. Rosa María Valles por la dedicación y sus consejos que hicieron realidad este trabajo, gracias por brindarme su apoyo y tiempo incondicional.*

*A Dios le doy gracias por haberme regalado la vida y la oportunidad de disfrutar de ella gracias por cuidarme y darme la fuerza necesaria para seguir adelante...*

*A mis amigos por brindarme su amistad y vivir la experiencia universitaria junto a ustedes.*

*Mi segunda familia en Pachuca: Yina, Janet, Sonia, Edna, Susana, Godeleva, Karina, Beatriz, Salvador, Iván, Alejandro, Miguel, Ricardo y Gustavo*

*Juntos vivimos grandes momentos que difícilmente cambiaría y estoy seguro que jamás lo olvidaremos pues la amistad es lo más valioso que un ser humano puede conservar como un tesoro preciado y en ustedes encontré algo más que una simple amistad.*

*A la familia huasteca. Por pertenecer a este grupo tan selecto de amistades que probablemente no encontraría en ningún lado; Yina te agradezco el apoyo que me brindaste en la escuela y fuera de ella, gracias a tí y tus padres por abrirme la puerta de tu casa para realizar tareas, además en ocasiones incontables compartir los alimentos no sólo conmigo sino también con nuestros amigos.*

*Todos me dieron la oportunidad de entrar en su hogar y les agradezco infinitamente; Iván gracias por los consejos y sinceridad, Sonia, por tu paciencia y tranquilidad. Janet, juntos fuimos los chicos de pueblo. Salvador, tu generosidad e invaluable amistad. Ricardo, tu amistad, las bromas y risas que hacíamos de cualquier cosa.*

*A mis amigos con los que compartimos los diferentes departamentos.*

*Edna, Susana y Godeleva, agradezco su confianza y amistad que siempre nos caracterizó gracias por ser como unas hermanas. Edna, tus regaños y consejos sinceros. Zu, gracias por la lluvia de ideas en la cual me decidí por este tema de tesis. Alejandro, por ser el cómplice de muchas carcajadas y bromas, aunque a veces fui la víctima.*

*Miguel por tu valiosa amistad y confiar en mí. Gustavo por tu amistad sincera e incondicional, Karina, gracias por tu valiosa amistad y confianza. Bety por tu sencillez y amabilidad. Gracias a todos los amigos y amigas que integraron mi grupo por compartir un departamento que fue de todos. En especial en el palmar (1, Ed.19) y frente a la Cruz Roja que guardan gratos recuerdos.*

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>1. EL JUEGO PARTE IMPORTANTE DE NUESTRA VIDA</b>	
1.1 Juegos y juguetes, el principio de una vida	11
1.2 Importancia psicológica del juego	12
1.3 Juego y juguetes, amigos entrañables	14
1.4 Los primeros juguetes	19
<b>2. LOS JUEGOS Y JUGUETES EN MÉXICO</b>	
2.1 Juguetes, herencia ancestral	29
2.2 Una nueva época	32
2.3 Juguetes Y diversión arriban del viejo mundo	35
2.4 Medios de comunicación y juegos en México	39
2.5 La invasión de los tazos	41
<b>3. LA INFLUENCIA DE JUEGOS A TRAVÉS DE LA TELEVISIÓN</b>	
3.1 Publicidad y algo más	45
3.2 Un nuevo estilo de vida	49
3.3 El amigo electrónico	52
3.4 Los primeros videojuegos	53
3.5 Personajes que marcan historia	54
3.6 ¿Por qué el gusto hacia los videojuegos?	55
<b>4. LOS JUGUETES DE IMPORTACIÓN Y LAS GRANDES EMPRESAS</b>	
4.1 Mattel y su monopolio	56
4.2 Hasbro, del cine a los juguetes	58
4.3 El éxito de Mattel, la muñeca Barbie	60
4.4 El juguete del siglo "Lego"	65
4.5 Punto de vista de los profesionales	67

<b>5. LA TECNOLOGÍA Y LOS VIDEOJUEGOS</b>	
5.1 Las ventajas del videojuego	76
5.2 Las desventajas del videojuego	77
5.3 Juegos y caricaturas preferidos	78
5.4 Las preferencias de ellas	81
5.5 Las preferencias de ellos	82
Conclusiones	83
Bibliografía	89
Anexo	91

## INTRODUCCIÓN

***“El juego y los juguetes no desaparecen con la infancia. Adquieren otros nombres y otros modos. De manera que la vida misma concebida como un juego ofrece un sentido lúdico que la espiritualiza”.***

Johan Huizinga, Homo Ludens, 1938

Desde la antigüedad el ser humano ha buscado formas de entretenerse o simplemente jugar. La distracción es de suma importancia para los individuos y más cuando se es pequeño pues representa la base del desarrollo en cuanto a capacidades motrices y mentales.

Para un niño el juego es tan importante como la alimentación; lo concibe como una forma de ir conociendo lo que se encuentra a su alrededor. Más tarde podrá manipular juguetes por si solo y se abre paso entre juegos, risas y juguetes.

Políticos, científicos, médicos, reporteros, empresarios, todos alguna vez jugamos a imitar cualquier profesión; quizás quienes hoy estén en la cima de una gran empresa probablemente recuerden que cuando eran pequeños jugaban con sus amigos a ser lo que ahora son.

Los juegos van cambiando conforme al paso del tiempo, los avances tecnológicos y el contexto social. Nuestros padres no jugaron de la misma forma y mucho menos nuestros abuelos, en tiempos pasados los juegos y juguetes tenían una relación estrecha con las festividades autóctonas y con las expresiones de lo auténticamente popular.

“En la época de la Revolución Francesa los niñitos jugaban con pequeñas guillotinas y decapitaban muñecos o muñecas, en tiempos de la primera guerra

mundial aparecen con gran auge los soldaditos de plomo y también se colocan en los juguetes preferidos en los niños de aquella época”.<sup>1</sup>

Las niñas ahora juegan a maquillar muñecas y vestirlas a la moda, las invitan a ser atrevidas y liberales como las muñecas inglesas en auge *Bratz*. Niños y niñas juegan por igual con *play station*.

¿Es un problema actual en nuestra sociedad? ¿Los medios masivos de comunicación son el canal para difundir juguetes modernos? ¿Los juegos modernos están desplazando a los tradicionales? ¿Los videojuegos son nocivos para la salud y crean adicción? ¿Los videojuegos despiertan ciertas habilidades en los niños? ¿El juego es la imitación del contexto social en que nos desarrollamos?

Estas y otras preguntas constituyeron las inquietudes iniciales para realizar este trabajo. Ahora bien, ¿cómo realizarlo? ¿Cuál sería la forma adecuada? La respuesta fue el reportaje ya que éste es un género que admite la inclusión de otros y permite abordar un problema y registrar las perspectivas de expertos sobre la materia además de documentar el tema.

El reportaje es el género periodístico por excelencia, a través de la investigación recrea al lector para que forme su propio criterio. El reportaje se informa sobre temáticas de trascendencia social como los juegos.

Julio del Río Reynaga afirma que el reportaje no es una noticia pero es una coyuntura. En su fundamento, por lo mismo, se rige por los factores que determinan el valor de la noticia y los elementos de interés noticioso. A partir de una noticia trasciende el suceso. Busca lo que hay detrás de la noticia (sus causas) y adelante (su proyección). Más que tratar un acontecimiento estudia una situación, el hecho y su contexto.

---

<sup>1</sup> Candelaria García, *Bitácora de juegos Mexicanos*, México: s/e, 1998, p 4.

De ahí que en este género se haga una investigación social porque su objeto de estudio es la realidad social con instituciones, grupos comunidades, movimientos, patologías y las relaciones que establecen (conflictivas o no) de carácter político, económico, cultural. “También afirma que es el género que de manera progresiva deberá cultivar la prensa escrita para sobrevivir a la fuerte competitividad de los medios electrónicos, poseedores indiscutibles de la inmediatez periodística”.<sup>2</sup>

Gonzalo Martín Vivaldi considera como primer reportaje la narración que se hace de la creación de la tierra en el Génesis. Podría afirmarse que el reportaje hoy género periodístico perfectamente definido es tan antiguo como la humanidad. Es de suponer que siempre hubo hombres dispuestos a contar oralmente y ¡por escrito aquellos sucesos o hechos de que habían sido testigos y se juzgaban dignos de ser divulgados.

El reportaje es un “relato periodístico esencialmente informativo libre en cuanto al tema, objetivo en cuanto al modo y redactado preferentemente en estilo directo, en el que se da cuenta de un hecho o suceso de interés actual o humano; o también: una narración informativa de vuelo más o menos literario, concebida y realizada según la personalidad del escritor – periodista”.<sup>3</sup>

Para Carlos Marín reportaje es “el género mayor del periodismo, el más completo de todos. En el reportaje caben las revelaciones noticiosas, la vivacidad de una o más entrevistas, las notas cortas de la columna y el relato secuencial de la crónica, lo mismo que la interpretación de los hechos, propia de los textos de opinión.”<sup>4</sup>

Añade Carlos Marín que el reportaje se sirve de algunos géneros literarios, de tal suerte que puede estructurarse como un cuento, una novela corta, una comedia,

---

<sup>2</sup> Julio del Río Reynaga,. *Teoría y Práctica de los Géneros Periodísticos informativos* , México: Diana, 1992, p 56.

<sup>3</sup> Gonzalo Martín Vivaldi, *Géneros periodísticos*: España: s/e ,1973, p. 64.

<sup>4</sup> Carlos Marín, *Manual de periodismo*, México: Grijalbo 2004, pp, 225, 226.



un drama teatral. El reportaje permite al periodista practicar también el ensayo, recurrir a la archivonomía a la investigación hemerográfica, y a la historia.

Finalmente Marín puntualiza que el reportaje es una creación personal, una forma de expresión periodística que además de los hechos recoge la experiencia personal del autor. Esta experiencia impide al periodista la más pequeña distorsión de los hechos, aunque está permitido hacer literatura, un reportaje no es en sentido estricto una novela ni algún otro género de ficción. El periodista en el reportaje es ante todo un informador.

Marín y Leñero clasifican los tipos de reportaje en:

- Demostrativo: prueba una tesis, investiga un suceso, explica un problema.
- Descriptivo: retrata situaciones, personajes, lugares o cosas.
- Narrativo: relata un suceso; hace la historia un acontecimiento.
- Instructivo: divulga un conocimiento científico o técnico; ayuda a los lectores a resolver problemas cotidianos.
- De Entretenimiento: sirve principalmente para hacer pasar un rato divertido al lector.

En el reportaje se manejan cuatro fases principales. La primera es la preparación posteriormente. Ya que se ha analizado la forma en la que procederemos a realizarlo viene la elaboración, que implica entrevistas, documentos, videos, fotografías. Una vez recabada la información es importante analizarla y hacer una evaluación para sacarle el mayor provecho posible a lo que investigamos. Concluido esto se debe redactar de una manera que atraiga el interés del lector.

En el “manual de periodismo” se maneja la estructura del reportaje donde se distinguen las tres partes que constituye todo escrito periodístico; *entrada-desarrollo-remate*.

Existen diversas formas para comenzar la *entrada* de un reportaje a continuación se mencionan las siguientes:

- Entrada noticiosa, sintética o de panorama: la que ofrece un resumen del asunto , una visión panorámica de lo que se va a tratar
- Descriptiva: la que pinta el escenario donde se desarrollará el reportaje, o describe la atmósfera, el ambiente en torno al objeto.
- Histórica o narrativa: la que empieza narrando los sucesos en un plan de secuencia temporal.
- Contrastada: la que presenta menos elementos de comparación o contraste.
- Analógica: presenta también, como la anterior, elementos de comparación o contraste, pero utilizando figuras literarias: imágenes o metáforas.
- Entrada de definición: la que comienza dando la definición de uno de los elementos principales del reportaje.
- De Juicio: la que hace consideraciones críticas o presenta claramente juicios y opiniones del reportero sobre el asunto a tratar, a manera de artículo.
- A detalle: la que partiendo de un pequeño elemento trata de ganar por medio de él a manera de un “gancho”, la atención y la curiosidad del lector. El detalle puede ser: Un dialogo, una escena, una situación, un enigma, una frase sentenciosa.
- Coloquial: en la que el periodista parece entablar un dialogo con el lector, para hacerle sentir que el trabajo que presenta fue elaborado en función precisamente, de ese lector.
  
- El desarrollo del reportaje es una de las partes más importantes. Es el eje central de nuestra información recabada y consiste en acomodarla de forma adecuada.

Desarrollo por temas

Cada tema vendrá a ser una especie de capítulo. Esta capitulación favorece mucho la legibilidad del escrito y ayuda a su correcta y ordenada exposición, así como a su comprensión por parte del público.

Desarrollo por fuentes de información.

En reportajes complejos y amplios se puede recurrir a esta clase de desarrollo, que capitula el trabajo de acuerdo con las fuentes a que acudió el periodista.

Desarrollo por fuentes de investigación.

El reportaje estructurado con este sistema se ordena de la siguiente manera.

Personas, lugares, documentos.

Desarrollo cronológico.

En el que los datos se acomodan en su orden histórico a la manera de una crónica.

Desarrollo en orden de investigación.

Cuando los datos recogidos se agrupan durante el desarrollo obedeciendo al mismo orden que se siguió durante el reporte. Mediante este desarrollo el lector tiene la sensación que “acompaña” al periodista en su investigación.

Desarrollo enigmático.

En el que los datos se ordenan de tal forma que crea suspenso narrativo, que se sostiene hábilmente durante todo el desarrollo. Para no dar la clave que descifra y da significación al reportaje sino hasta los últimos párrafos del texto

El *remate* es la forma de concluir un reportaje suele reflejarse la mayor o menor maestría, el dominio con el que el periodista ejerce su trabajo. Se distinguen diferentes tipos de remate.

- Remate de retorno: se finaliza con el mismo elemento utilizado en la entrada.
- Remate de conclusión: tras exponer las opiniones y los datos que conforman el problema, el reportero sintetiza las conclusiones lógicas.
- Remate de sugerencia o llamamiento: en el que se aconseja o se sugiere a los lectores o a un determinado sector asumir una posición ante lo expuesto.
- Rotundo: en el que se concluye con una o más frases, las menos posibles de que manera sintética o rotunda reflejen el sentido de todo el reportaje. Puede lograrse con la combinación de elementos objetivos y de la conclusión del propio periodista.
- Remate a detalle: concluye el reportaje con una anécdota, con una pequeña escena.

“El reportaje, ADN del periodismo”, así lo afirma Miguel Ángel Bastenier en ‘El Blanco Móvil, curso de periodismo’. El paso definitivo en este recorrido del cero al infinito, cuyo objetivo es el de abrazar toda la realidad susceptible de tratamiento informativo, lo damos en el dominio del reportaje.

Por primera vez, el autor es completamente dueño de su material, porque de una manera predominante si no exclusiva, él mismo se ha convertido en fuente de la información; se a personado en los lugares en los que se desarrollaban los acontecimientos, y su pieza periodística se aplica, por ello, sobre un escenario principal, al cual, Bastenier lo califica como reportaje de escenario.

Bastenier clasifica a los reportajes como “de escenario, territorial, virtuales; y agrega que el reportaje recogerá también elementos propios de la crónica, complementarios de la historia principal normalmente a guisa de contexto, del análisis, y hasta del perfil, cuando en el mismo haya protagonistas suficientemente destacados”.<sup>5</sup>

Hecha la revisión de los conceptos de reportaje, se considera adecuado abordar la problemática planteada *por los juegos y juguetes infantiles: de la tradición a la tecnología*, a través de un reportaje ya que este género periodístico ofrece las posibilidades necesarias para presentar un reportaje de tipo demostrativo.

*Juegos y juguetes mexicanos de la tradición a la tecnología*, se presentará en 5 capítulos:

En el primer capítulo nos transportaremos hasta épocas remotas en las cuales se tenían indicios de lo que eran los primeros juegos practicados por los niños de la antigüedad, iremos paso a paso conforme transcurren las épocas descubriendo nuevos juegos interesantes.

Se conocerá la importancia del juego para los primeros años de vida, se indagará el lado psicológico del juego, se hablará de juego y juguete, se buscarán antecedentes de los primeros juguetes, nos remontaremos a las antiguas culturas, como la egipcia, romana y griega, así se conocerá a que jugaban los niños en ese entonces.

En el segundo capítulo se darán a conocer algunos juguetes del México antiguo, antes de la llegada de los Españoles, se averiguará la forma en que se introducen

---

<sup>5</sup> Miguel Ángel Bastenier, *El Blanco Móvil, curso de periodismo*. Con la experiencia de la escuela de EL PAÍS: El País, España: Aguilar- El País, .pp 151, 152,153.

los primeros juguetes extranjeros traídos del “viejo mundo”, y cual es la aceptación de los mexicanos ante los juguetes que arriban con los colonizadores a nuestro país

En el capítulo tres se planteará como los medios de comunicación ingresan en esta nueva faceta de anunciar juguetes, se conocerá la forma en que laboran las grandes empresas jugueteras que dominan todo el mercado prácticamente; se averiguará la historia de algunos juguetes famosos; la publicidad y su forma de persuadir a los niños, en la moda y los juguetes.

En el capítulo 4 se aborda el mundo de los juguetes más famosos, y de gran tecnología; así mismo se conoce de qué forma trabajan las empresas líderes a nivel mundial que se dedican a la fabricación de los juguetes de gran prestigio en el mercado. También aportarán su punto de vista a este trabajo periodístico la psicóloga Karina Salvador Ugalde, y la doctora en sociología Angélica Reyna Bernal.

En el capítulo 5 se hace énfasis al juguete que anda de moda entre niños y niñas de la actualidad, el “videojuego”. Se enfrentaran los puntos de vista positivos y negativos en cuanto a los videojuegos según los expertos. También se conocerá la opinión de niños y niñas con respecto a una encuesta detallada en cuanto a sus gustos por los juegos que practican actualmente en comparación con los tradicionales.

## CAPÍTULO 1

### 1. EL JUEGO: PARTE IMPORTANTE EN NUESTRA VIDA

¡Niños pasen a formarse. La hora del recreo ya terminó! Ésta es una de las frases clásicas en algunas de las escuelas primarias. Son las 11:30 a.m., el timbre de la escuela suena justo cuando el juego se torna más interesante. Aunque diera coraje había que dejar de jugar para dirigirse a la formación y posteriormente al salón de clases. ¡Niños ya van tres veces que suena el timbre y todavía hay quienes están jugando, para la próxima se les van a recoger las canicas!

Una vez en la formación, camino al salón de clases, muchos niños empezaban a sacar su torta ó la fruta, con la emoción del recreo y tan ocupados en el juego no había tiempo para comer. Los pocos minutos se tenían que aprovechar para jugar.

Cuando se es niño el recreo se espera con ansia, los minutos parecen eternos hasta que se escucha el timbrazo y la maestra dice las palabras mágicas: “pueden salir al recreo”.

En la imaginación no existen límites para jugar. Un niño puede pasar horas jugando con algún objeto, no necesariamente un juguete fabricado para darle uso mediante el juego. Una pequeña ramita seca de un árbol; puede convertirse en una fabulosa nave espacial, una espada de samurai, un revólver al estilo viejo oeste o un báculo mágico.

## 1.1 JUEGOS Y JUGUETES, EL PRINCIPIO DE UNA VIDA

“El juego es un aprendizaje de la vida – opina la periodista Candelaria García que no deben olvidar, los padres y los maestros; toda vez que favorece la higiene mental del niño, le da la oportunidad de adoptar y practicar modelos apropiados de conducta y le proporciona una excelente forma de ocupar el tiempo libre. En los programas escolares se ha incluido la enseñanza por medio de la participación activa del niño, *a trabajar jugando*”.<sup>6</sup>

Candelaria García, también afirma que “la historia de los juegos infantiles como los juguetes son tan antiguos como el hombre mismo además el juego infantil surgió como una necesidad para dar escape vital a la energía excedente y es indispensable para el desarrollo del niño porque estimula su actividad e imaginación”.

Se estima que con el juego se desarrolla en forma considerable a la personalidad del ser humano. Cuando se practica por los adultos es como un retorno a la infancia y una de las principales formas de emplear el tiempo libre.

El hombre en la prehistoria aprendió a jugar e inventó juegos y juguetes en la medida que su tiempo libre se lo permitía, dependía de esta situación en torno a la satisfacción de sus necesidades vitales primero y a emplear sus ratos de ocio después, fabricando utensilios, así lo escribió Jorge Arredondo en el libro *Grandeza en la Historia*, afirma Candelaria García.

Por su parte Roger Caillois opina que los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia etcétera. La palabra juego evoca las mismas ideas de holgura, riesgo y habilidad; infaliblemente trae consigo una atmósfera de solaz o diversión: descansa y divierte. El juego no produce nada, ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril.

---

<sup>6</sup> Candelaria García, **Op Cit**, p 6.



Los juegos de competencia desembocan en los deportes; los juegos de imitación y de ilusión prefiguran los actos de espectáculo. Los juegos de azar y de combinación han dado origen a numerosos desarrollos de las matemáticas, desde el cálculo de las probabilidades hasta la topología.

## 1.2 IMPORTANCIA PSICOLÓGICA DEL JUEGO

“Los psicólogos les reconocen a los juegos un papel fundamental en la formación del carácter. Los juegos de fuerza, de habilidad, de cálculo, son ejercicio y entretenimiento, hacen el cuerpo más vigoroso, más flexible y más resistente, la vista más penetrante, el tacto más sutil. Cada juego refuerza y agudiza determinada capacidad física o intelectual”<sup>7</sup>.

Henry Wallon, científico que trabajó sobre la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera que “el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas “. <sup>8</sup>

Wallon realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionados con las etapas evolutivas:

- Juegos Funcionales
- Juegos de ficción
- Juegos de Adquisición
- Juegos de fabricación

---

<sup>7</sup>Roger Callois, *Los Juegos y los Hombres. La Máscara y el Vértigo*, México: FCE, 1986, p 58.

<sup>8</sup> Henry Wallon, *Los juegos y la educación*  
<http://victorian.fortunecity.com/operatic/88articulos>

El científico entiende a los juegos funcionales como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto y que además son movimientos elementales y simples, tienden a lograr el dominio de ciertos gestos, a ejercitar el auto-conocimiento corporal como mover los dados, tocarse un pie y alcanzar un objeto; producir sonidos, tirar cosas, es decir, las diferentes formas que ayudan en el desarrollo evolutivo para conocer el medio exterior que sirve a la vez para experimentar y ganar experiencia.

Posteriormente, en una segunda etapa el niño comenzará con los juegos de ficción jugará a la familia y a la comida, jugará a las muñecas, a los indios, etcétera. Más adelante los juegos de adquisición le permitirán recibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos; de aprender canciones, de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante.

En los juegos de fabricación se producirá la síntesis integradora de las anteriores etapas, por medio de estos juegos el niño opera con los objetos, los combina y reúne en la medida en la que aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

Según Wallon existe una progresión funcional que determina la sucesión de las etapas de los juegos en el proceso evolutivo. En efecto, las etapas que siguen el desarrollo del niño están marcadas, cada una de ellas, por la exposición de actividades que parecen durante cierto tiempo acapararlo casi totalmente y cuyos efectos posibles él no se cansa de perseguir. Estas actividades jalonean su evolución funcional y algunos de los rasgos de éstas pueden retenerse como pruebas para discernir o medir la aptitud correspondiente.

“Al preguntarse la razón por la que se ha dado a estas actividades la denominación de juego considerada producto de asimilar al juego del adulto, pero

inmediatamente va a marcar las diferencias, entendiendo principalmente que el juego infantil es expansión y desde este punto de vista se opone a una actividad seria como es el trabajo”.<sup>9</sup>

Para Candelaria García el juego no propone modificar el ambiente real, sino únicamente expresa el placer del que juega.<sup>10</sup>

### 1.3 JUEGO Y JUGUETE: AMIGOS ENTRAÑABLES

No se puede hablar de los juguetes sin referirse al juego que le otorga su sentido y finalidad. Los niños de cualquier latitud juegan y les gusta jugar ya que esto les brinda placer y alegría.

Las consideraciones acerca del juego varían entre los especialistas en la materia. Sin embargo la mayoría coincide en que el juego sirve a propósitos educativos y tiene gran importancia en el desarrollo de las capacidades creadoras de los niños. Además lo consideran un medio eficaz para el conocimiento de la realidad.

“En sus juegos el niño refleja la vida que le rodea, adquiere y precisa conocimientos. A través de este se entrena en el desarrollo de actividades futuras; es el modo de aprender en la primera fase de la vida a todo ser que ha de crecer.”<sup>11</sup>

Cuántas veces de pequeños habremos jugado a ser grandes, el ejemplo más rápido que llega a mi mente es el famoso juego de *la casita*. A la hora del recreo - sin más que pensar - algún compañerito decía hay que jugar y todos comenzaban a externar su opinión, nunca faltaba la amiguita que con gran ánimo opinaba - ¡Ya sé! Juguemos a la casita -. Entonces comenzaban a designar los roles que nos correspondían. – Tú vas a ser el papá, Carmen la mamá, Lizbeth la hija, fulano el tío, zutano el cuñado...

---

<sup>9</sup> Henry Walloon, **Op Cit**

<sup>10</sup> Candelaria García, **Op Cit**, p 10.

<sup>11</sup> **Ibídem**. p.12.

De esta manera uno comienza a jugar tratando de imitar a los adultos, incluso había problemas como en toda familia y se tenían que resolver, afortunadamente sí se solucionaban pues sólo era un juego tratando de imitar la vida real.

Si se remonta a la historia de nuestro país se observará que hay ciertos elementos que nos permiten suponer la existencia de juguetes en la época precolombina. Desafortunadamente, los materiales con los que estaban elaborados palma, cortezas duras de frutos, madera y otros productos vegetales no permitieron su conservación hasta la actualidad. No obstante, algunos juguetes producidos con estos mismos materiales tal vez conservan las antiguas formas.

“Durante la época colonial hubo juguetes europeos importados y otros de manufactura nacional, en especial los asociados a diversas celebraciones y festividades tradicionales”.<sup>12</sup>

A través del tiempo, tanto el arte popular como las artesanías sufrieron modificaciones. La inspiración, creatividad y habilidad manual de los mexicanos fueron cambiando y adoptando elementos ajenos hasta hacerlos propios, acordes a su gusto y sensibilidad.

Carlos Espejel en su libro “juguetes mexicanos” afirma que “sucesivas generaciones de artesanos, al transmitirse las técnicas de su manufactura las formas y los diseños, dieron pie a un auténtico proceso de sedimentación de la cultura que conformó finalmente lo que hoy se conoce como artesanías populares tradicionales”.<sup>13</sup>

Actualmente existen en México tres diferentes tipos de juguetes:

---

<sup>12</sup> [udg.mx/arte/posadas/juguete.html/](http://udg.mx/arte/posadas/juguete.html/)

<sup>13</sup> Carlos Espejel, *Juguetes Mexicanos*. México: SEP, 1981, p 32.

- a) “Los populares tradicionales elaborados por artesanos de diferentes regiones del país.
- b) Los educativos utilizados para que el niño aprenda a desarrollar sus capacidades psicomotrices.
- c) Los comerciales, de producción masiva, que se venden en diversos establecimientos, promovidos por fuertes campañas publicitarias a través de los medios de comunicación, y que fomentan el consumismo”.<sup>14</sup>



El juguete mexicano tradicional se hace con materiales sencillos que se encuentran al alcance de la persona que los elabora, ya sea un artesano especializado, un padre de familia o el niño mismo. Estos materiales pueden ser: barro, trapo, cartón, papel, fibras vegetales, madera, laca, plomo, cera, pepita, chicle, azúcar, hojalata, alambre; entre otros materiales que se prestan para la construcción de juguetes llenos de ingenio y a los que darán vida a la imaginación y creatividad de los niños.

**imágenes obtenidas de:** <http://www.juguetesmexicanos.com/yoyo.htm>



Entre los juguetes populares se puede incluir a la artesanía en miniatura; asimismo, hay algunos que se utilizan en determinadas temporadas como son las canicas, el balero, el trompo, el yoyo, las perinolas y los huesitos de chabacano para jugar a la matatena. Cada juego tiene una temporada precisa que le corresponde por tradición, por costumbres establecidas desde mucho tiempo atrás.

<sup>14</sup> [udg.mx/arte/posadas/juguete.html/](http://udg.mx/arte/posadas/juguete.html/)

La segunda mitad del siglo XIX, está considerada por los especialistas como un periodo en el que la fabricación de juguetes industrializados amenazaba con alterar los rasgos artesanales de los utensilios.

En este periodo abundaron muñecas de Europa en nuestro país, aunque en poco tiempo, se fueron mezclando pues las niñas mexicanas les ponían los vestidos típicos de colores mexicanos. A partir de esa época y hasta finales del siglo pasado, los juegos populares mexicanos compartieron espacios con los objetos extranjeros.

También se informa que incrementaron figuras de cartón, tejido de tule, palma tejida, madera, hojalata, algodón y cera con raíces mexicanas. Años más tarde, surgen las marionetas suspendidas en vilo o los títeres sin hilo conocidos en el México del siglo XIX como *fantoches*.

Un estudio en el Museo del Niño revela, que desde la época del México antiguo hasta nuestros días, el juguete está presente en la sociedad, aunque con funciones y formas de representación diferentes.

“En el siglo XVIII y principios del XIX los juegos y juguetes tradicionales no perdieron su vigencia y se adaptaron de acuerdo a la cultura de cada región sin perder su relación estrecha con las festividades autóctonas y expresiones populares. La influencia de la industrialización en los juguetes se hace evidente a partir de la segunda mitad del siglo XIX”.<sup>15</sup>

La forma de elaborar juguetes tradicionales es relativamente sencilla, pues algunos ejemplares sólo necesitan de un poco de imaginación, y muchas veces los niños inventan sus propios juguetes.

---

<sup>15</sup> [www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo032482/](http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo032482/)

Por ejemplo, cuando era niño recuerdo perfectamente una época en la que jugaba al caballito con mis amigos. No era necesario tener el juguete en sí; que constaba de un palo perfectamente pulido, además con una cabeza de caballo totalmente diseñada, e incluso había algunos que tenían rueditas en la parte de atrás.

Pero nosotros tomábamos lo primero que veíamos, en este caso eran las escobas y entonces salíamos cabalgando a todo galope, jugando carreritas e incluso hasta podíamos armar nuestro propio rodeo.

Los juguetes para un niño son realmente importantes, ya que sin ellos no obtendría una diversión; asimismo, cuando no se tiene la posibilidad económica, el niño se vuelve fabricante de sus propios juguetes; de alguna forma le da vida a cualquier objeto y éste se puede volver un fantástico juguete. Con esto, el pequeño da rienda suelta a su imaginación, es decir es capaz de concebir él solo su propio juego, entendido éste como una actividad capaz de producir gozo y entretenimiento.

“El término *juego*: es aquel con el que se designa cualquier tipo de manifestación libre de entrega física o psíquica, realizada sin fines utilitarios. El juego se practica como un retorno a la infancia, una forma de evasión momentánea de lo cotidiano o de las preocupaciones de todo orden, o como gimnasia espiritual o válvula de escape de un exceso de energía. Además, es una actividad indispensable para el hombre.”<sup>16</sup>

El que juega con la esperanza de ganar participa activamente con emoción, su principal ilusión está enfocada al éxito final, que es ganar el juego o en el juego; si no se gana, entonces se transfiere en una desilusión, pero en caso contrario, del triunfo, entonces la emoción se une a la satisfacción de ganar.

---

<sup>16</sup> Candelaria García, **Op Cit**, pp., 17,18.

En general, el juego se opone a la vida “seria”, aunque por si solo no puede sustraerse de poseer un contenido que propicia e incita a desempeñarlo con todo respeto y seriedad.

#### 1.4 LOS PRIMEROS JUGUETES

Se conocen diversos juguetes pero muchas veces no se sabe su origen o como surgieron; los juguetes y los juegos son más antiguos de lo que se pueda imaginar. Desde tiempos remotos el ser humano se ha preocupado por divertirse en sus ratos de ocio. Cuando se está en la edad infantil es absolutamente necesario, al encontrarse como una forma de descubrir el mundo, comunicarse y socializar con los primeros amigos.

Candelaria H. García sostiene que “los niños de la Grecia antigua jugaban como hoy en día juegan los niños contemporáneos a la *gallina ciega*, *las escondidas* o *los encantados*”.<sup>17</sup>

Se estima que muchos de los juguetes clásicos y populares que actualmente se fabrican eran igual de conocidos en la antigüedad. Se han encontrado sonajas, pequeñas vasijas y animales en miniatura elaborados en barro, bronce y plomo entre los escombros de viejas ciudades hoy en ruina.

“Tanto en Australia como en el continente africano, aún se conservan minorías humanas con niveles de desarrollo que siguen como eran en el Paleolítico y Neolítico. Entre estas tribus el juego aún tiene una importancia casi dictatorial, pues este juego es practicado por adultos; *Los varones en grupo forman un círculo y lanzan un hueso al aire, que sirve para deducir quien iría a la caza.*”<sup>18</sup>

Si bien se desconoce el origen preciso de los juguetes, se considera que muchos de ellos surgieron como una manera de imitar a los mayores. Destacan las muñecas y los muñecos, que han sido de los juguetes favoritos de todos los tiempos. Las canicas, sonajas, trompos y pelotas son juguetes antiquísimos que comprueban que los gustos de los niños cambian poco con el tiempo.

Nunca se llegarán a conocer muchos de los juguetes de los niños de los tiempos prehistóricos, porque la mayoría de ellos han desaparecido, debido a su

---

<sup>17</sup> **Ibídem**, p 18.

<sup>18</sup> **Ibídem**, p 23



fabricación con madera, que al paso del tiempo desapareció y eliminó rastros de juguetes desconocidos para nosotros hoy en día

En el libro de Candelaria García se informa que entre los restos del antiguo Egipto se han encontrado pelotas, trompos y muñecas; también un pequeño amasador de pan, que se hace funcionar por medio de un cordón. En Grecia, Sócrates jugaba con los niños montado sobre un caballo de madera. Los niños griegos, como los romanos, tenían sonajas, carritos y otros juguetes.

La periodista menciona que en Chipre se descubrió una pequeña carreta de juguete para acarrear el vino. Más adelante, en la Edad Media, entre los principales juguetes utilizados por los niños de aquella época sobresalen los caballos de barro y los caballos de relucientes armaduras.

Entre los musulmanes –continúa la misma autora- destacaban los caballeros provistos de arcos y flechas. Por lo tanto, los juguetes siempre han sido un reflejo de la época vivida. Los hábiles artesanos del renacimiento copiaban, en miniatura, las armas y mobiliarios de aquel tiempo.

“En otras fuentes históricas, se informa que durante el siglo XV, la ciudad de Nuremberg era el gran centro para la fabricación de juguetes, que gozaba de una gran fama a nivel mundial. Los artesanos especializados unieron sus esfuerzos y llegaron a crear verdaderas obras de arte, utilizando materiales como: oro, plata, hierro, cobre, latón, plomo, níquel, madreperla, marfil, madera, seda, trapo y cartón.”<sup>19</sup>

En Europa hay referencias específicas por país. Los juguetes alemanes hechos en madera, especialmente los fabricados en Oberammergen, eran muy solicitados en el Siglo XVII. Los hechos en Rusia comenzaron a ganar cierto prestigio.

---

<sup>19</sup> **Ibíd**em, p 24.

Desde hace tiempo son conocidos diferentes tipos de pequeñas piezas de madera, que ensamblándose una con otra crean figuras, y que además de divertir educan y desarrollan la creatividad del niño. En el oriente desde hace varios siglos se vuelan los cometas (papalotes), que divierten tanto a los niños como a los adultos.

“Los juegos se han caracterizado por ser semejantes a la vida cotidiana de los adultos de la época, por lo que no se considera extraño que durante y después de la Revolución Francesa, se pusiera de moda entre los niños, jugar con pequeñas guillotinas para decapitar aristócratas muñecas”.<sup>20</sup>

En tiempos de guerra se fabricaban juguetes de tipo guerrero; los tan conocidos mundialmente soldaditos de plomo han librado incontenibles e imaginarias batallas durante muchos años.

De igual manera, la fabricación de juguetes ha ido a la par con el progreso industrial. El desarrollo de las industrias ha dado lugar a que aparezcan juguetes de tipo industrial. Los trenes de juguete empiezan a hacerse en gran cantidad casi inmediatamente después de que se inicio la fabricación de los ferrocarriles; el descubrimiento de la electricidad trajo consigo la elaboración de juguetes eléctricos.

“El progreso industrial fomento la fabricación de otros juguetes. Como carros de autopropulsión, trenes, aeroplanos, estufas de gas eléctricas, pequeñas neveras y casas de muñecas con todos los servicios. En América, aunque la industria del juguete ha avanzado también de una manera notable, se siguen fabricando en algunos países por los indígenas los mismos juguetes que sus antepasados hacían, entre los que sobresalen pequeñas vasijas, silbatos y sonajas.”<sup>21</sup>

Candelaria García nos explica que uno de los juegos más populares y conocidos en todo el mundo es el de las canicas y afirma, “incuestionablemente se ha

---

<sup>20</sup> **Ibídem**, p 25

<sup>21</sup> **Ibídem**, p 26

jugado a las canicas desde que existe la humanidad, tal vez sea el primer juguete del ser humano".<sup>22</sup>

Este juego nació desde que el hombre descubrió que una pequeña piedrecilla de forma redondeada podía rodar, pero nadie sabe con certeza cuando ocurrió eso. Los expertos han descubierto entre los restos arqueológicos correspondientes a la Edad de Piedra, unas pelotillas tan pequeñas que creen que sólo podían haber servido para algún juego, siendo probablemente las primeras canicas.

También se sabe que los antiguos egipcios y los niños romanos de la antigüedad jugaban a las canicas desde antes del nacimiento de la era cristiana pues existen muestras en el Museo Británico de estos objetos que se emplean con tal propósito.

En Europa se jugaba a las canicas en la Edad Media. En Inglaterra se cree que el juego fue una especie de adaptación de los bolos. A partir de que el hombre aprendió a jugar a las canicas, cada región del mundo adoptó el juego a su propio sentido de ver la vida.

En la India se sostiene una canica con el tercer dedo de la mano izquierda, doblado y con la ayuda de un dedo de la mano derecha, y en tal posición se disparan las canicas

En China existe un juego sumamente popular en el que se les pega a las canicas con el pie, las canicas se ponen sobre el suelo y el primer jugador tiene que patear su canica en tal forma que le pegue a la otra y la haga rodar hacia el norte, sur oriente u occidente.

Se cree que las primeras canicas de vidrio, – tal como las conocemos actualmente – que conoció el hombre primitivo, provenían del cocimiento de la arena de mar a altas temperaturas.

---

<sup>22</sup> **Ibíd**em, pp. 28-29

“En la actualidad, además de la arena de mar, se añade cal y sosa, e inmediatamente después de su cocimiento se enfrían rápidamente para la obtención de múltiples fragmentos de vidrio redondos, que son las canicas. Las diferentes temperaturas a que sean calentadas, así como el tiempo de enfriado, será determinante para variar su color y apariencia”.<sup>23</sup>

Si alguien cree que con la presencia de la tecnología en el ámbito doméstico las humildes canicas han caído en desuso, está en un error, afirma Leonor López Domínguez. El sencillo, pero divertido acto de jugar a las canicas, tan común a todos los niños del mundo desde tiempos inmemoriales, no ha podido ser desplazado por los sofisticados, vistosos y, desde luego, muy caros juguetes electrónicos.

“Hoy en día, el juego de las canicas aún es una tradición que los padres europeos enseñan a sus hijos. En Estados Unidos y en Latinoamérica, no obstante que las madres de familia las consideran peligrosas y que las escuelas no toman en cuenta sus cualidades pedagógicas –enseñan al niño a jugar en grupo, a observar las reglas del juego, a realizar trueques y a coordinar algunos “movimientos finos”, la posesión de canicas sigue siendo uno de los más preciados anhelos infantiles.”<sup>24</sup>

**Imagen obtenida de:** <http://centros1.pntic.mec.es/cp.alto.tietar/populares2.htm>



En 1930 nació en la Ciudad de México la empresa que hoy en día es la fábrica de canicas más importante del mundo. En sus inicios, producía 35000 canicas al día, pero en vista de la demanda un lustro más tarde ya alcanzaba 80 000 piezas diarias, y de la creciente

---

<sup>23</sup> **Ibíd.**, p 29

<sup>24</sup> Leonor López Domínguez, “México en el Tiempo” No. 37 julio / agosto 2000.en Martha Salinas “ *Al rescate de los juguetes mexicanos*.”<http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/032482/>

necesidad de ofrecer al público infantil diseños y colores novedosos, empezó a producir canicas de vidrio azules, verdes y ámbar.

“En los años sesentas *Vacor de México, S. A. de C. V.*, dio un gran paso al ingresar en el mercado internacional. Gracias a la calidad e innovación de sus canicas, logró competir, y desplazar a los fabricantes europeos las canicas alemanas habían sido hasta entonces las más apreciadas. Hoy en día esta empresa mexicana exporta el 80% de su producción a más de 42 países y fabrica la increíble cantidad de 20 millones de canicas diariamente.”<sup>25</sup>

Es sorprendente como puede variar un juego de canicas en cualquier parte del mundo e incluso en nuestro país; para jugar a las canicas es necesario entender las reglas y algunas palabras utilizadas que son de importancia para su práctica. Hay que aprender sus significados debido a que son parte fundamental del juego.

Se puede jugar a las canicas solo, pero no es tan divertido, así que mínimo tienen que ser dos personas, de preferencia se juega en un lugar donde haya tierra; debe ser un poco compacta para que rueden bien las canicas, igualmente conocidas como: “cuirias” ó “cuicas”

Candelaria García agrega comentando acerca de las canicas lo siguiente: “Aún y cuando las canicas pertenecen a los juegos más antiguos y de los más conocidos, en los tiempos modernos es cada vez más difícil practicarlo en las horas de recreo en las escuelas, pues los patios han sido cubiertos con cemento, cuando el suelo tradicional y necesario para su práctica es la tierra”.<sup>26</sup>

Quién no recuerda los trompos uno de los juguetes más entretenidos pues se puede jugarlo sólo o en compañía de los amigos y jugar a los clásicos “picotazos”, es decir tratar de pegarle al trompo que está bailando en el suelo con el tuyo, o simplemente hacer diferentes trucos para impresionar a los compañeros como el

---

<sup>25</sup> Leonor López Domínguez, **Op Cit.**

<sup>26</sup> Candelaria García. **Op Cit.**, p 30

conocido “bumerang”, “el trompo en la cuerda floja”, “el trompo bailando en la uña” ó “en la palma de la mano” etc.

**Imagen obtenida de:** <http://www.juquetesmexicanos.com/yoyo.htm>



El trompo también posee historia tan antigua como la del hombre. Los hombres de las cavernas en sus ratos de ocio convertían en juguetes distintos objetos que tenían en la mano, entre los que destacan ciertas nueces que se podían hacer girar; de aquí surge el trompo, pero también, el precursor de uno de los juegos de azar: “la perinola”, afirma la periodista Candelaria García.

Sin embargo, el origen del trompo se pierde en las penumbras de un remotísimo pasado. Se considera probable que el primer trompo se la hacía bailar por medio de un látigo, que aún se practica en muchos países, el trompo más antiguo de que se tiene noticia precisa fue encontrado en la ciudad de Troya, cuya antigüedad se remota a unos 1,500 años A.C. elaborado con barro cocido.

En el museo John Hopkins, de Baltimore en Estados Unidos se encuentra un vaso griego pintado hace aproximadamente unos 2,500 años, en el que se observan a dos figuras humanas entreteniéndose viendo girar un gran trompo de madera; una de estas figuras sostiene en la mano una especie de bastón del cual sobresalen tiras de cuero, que seguramente eran el medio para hacer bailar el trompo.

“El juego del trompo era uno de los favoritos de los niños de Atenas así como en Roma. Se cree que el trompo de látigo llegó a Europa procedente de Java, después de su paso por Japón y Corea se le denomina “tolo”. Existe la posibilidad de que los trompos pasaron a China desde el Japón.”<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> **Ibídem.** p. 32

Uno de los juguetes más conocidos en el mundo es sin lugar a dudas el “Yoyó”, es un antiquísimo juguete, y tal vez suceda lo mismo que con las canicas y el trompo, pues la mayoría de las personas suelen pensar que estos juguetes son de origen mexicano pero no es así,

Este juego ya lo practicaban desde la antigüedad pero nuestro país lo adopta por medio la conquista, y los sumergen en una mezcla cultural adaptándose a las costumbres, pues les infunden nuevas reglas para jugarlos, nacen nuevos trucos y es así como se vuelven una tradición la cual se va transmitiendo de padres a hijos durante muchos años.

El “Yoyó” era primero que nada una especie de arma la cual utilizaban los antiguos Filipinos para la caza de animales

Los primeros vestigios aparecieron en Grecia, donde se encontró una vasija cuyo dibujo reproduce a un niño jugando con uno (año 500 a. C). En madera, metal o terracota, la referencia temporal más tangible es del siglo XVI, en Filipinas, donde sus habitantes lo usaban para cazar.

Dentro de una pintura fechada en 1789, en plena Revolución Francesa, el futuro rey Luis XVII, con cuatro años de edad, juega camino del exilio con su “yoyó”, llamado en Francia joujou (juguete), de ahí el nombre castellanizado de yoyó. Tres años después, con Robespierre en el poder, se convirtió en el entretenimiento favorito (previo a la decapitación) de los 30.000 guillotinos. El mismo Napoleón, derrotado en Waterloo (1815), intentó relajarse con uno ante sus captores.

“Su producción en serie no llegó hasta 1936 gracias a Pedro Flores, un filipino que viajó a California con un modelo de madera. El empresario Donald F. Duncan lo vio practicando con el yoyó por las calles de San Francisco y quedó fascinado. Así nació Duncan Yo-yo Professionals, que consiguió producir 3.600 unidades por hora y vender 45 millones en un país con 40 millones de niños”<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> [www.el-mundo.es/suplementos/magazine/2005/324/1134142038.html](http://www.el-mundo.es/suplementos/magazine/2005/324/1134142038.html) - 25k



**Imagen obtenida de:**

[http://www.juguetesmexicanos.com/yoyo.h](http://www.juguetesmexicanos.com/yoyo.htm)

tmEs así como los primeros juguetes aparecen, unos como utensilios que ayudaban en tareas cotidianas de la época.

Que poco a poco fueron tomando forma, y

adoptándose como juguetes, y algunos dando paso al desarrollo de otros como lo es el trompo que probablemente contribuyó al nacimiento de la perinola.

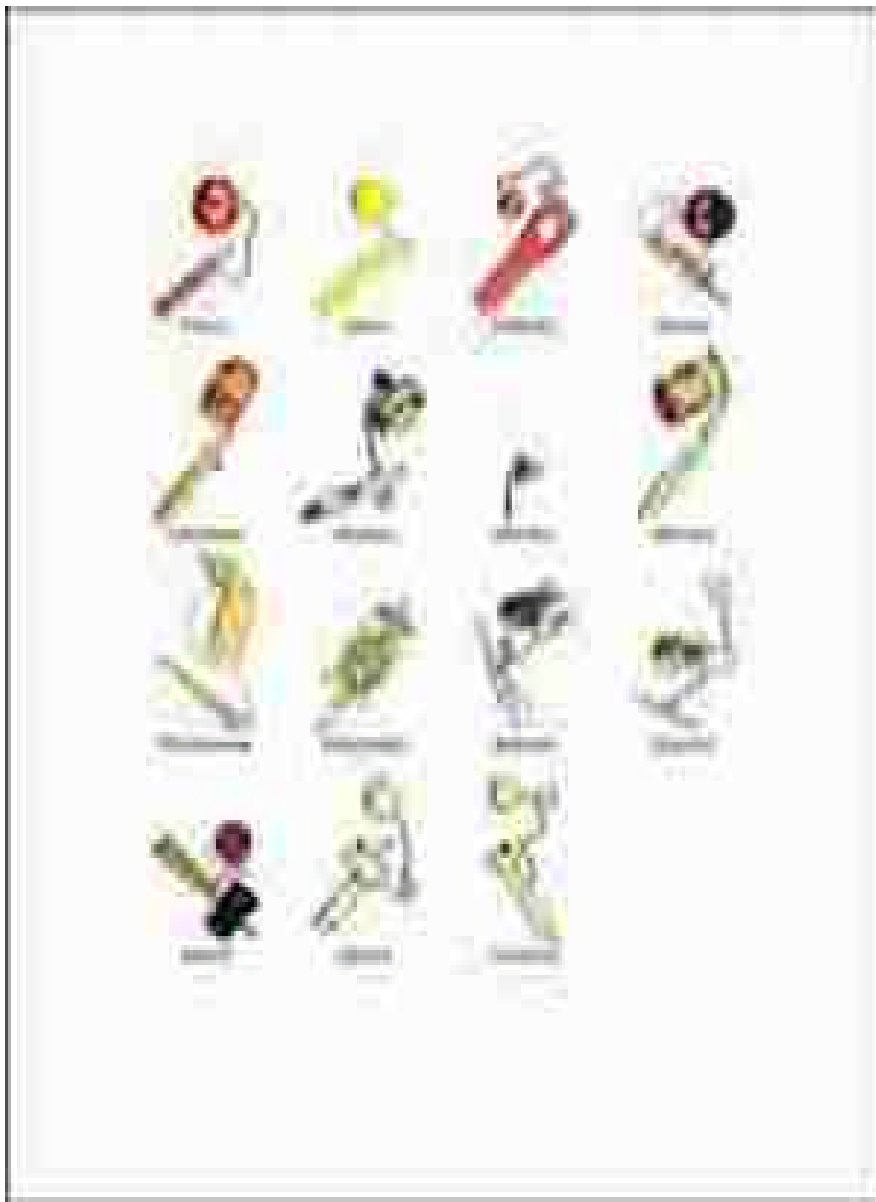
También es importante destacar que los juguetes son un reflejo de la sociedad pues tiene mucho que ver el contexto para desarrollar juegos y juguetes. Como lo señalan los historiadores, pues los juguetes traídos por los españoles tuvieron una adaptación a nuestra propia cultura y es ahí donde adquieren ese toque tradicional donde se mezcla lo moderno con lo autóctono.

Los orígenes del juego del balero son un tanto confusos. Actualmente se conoce en todo el mundo a veces a este juego solía llamarse Juego del anillo y la clavija. (Seattle: Universidad de la Prensa de Washington, 1992, p.142) que pone de manifiesto que el juego era popular en Francia a principios del siglo XVI

"La palabra Bilboquet (una palabra francesa) no aparece en la mayoría de los diccionarios; sin embargo se definen palabras inglesas como bilbo - una dase grillete de hierro usado para sujetar los pies de los prisioneros, o bilbo - una espada templada de Bilbao (España). Bilbao, España es un país Vasco - un área registrada para los orígenes del Jai Alai - un juego que usa un tipo de "receptor" y una "bola". También es un área que desde tiempos antiguos ha Hay evidencia de una extensa difusión del juego. Pinturas europeas indican que el *Bilboquet* o balero se ha jugado en las cortes reales de Europa (y probablemente también en las calles). Desde que el juego se encontró en diversas áreas del



mundo como Japón, México, el Ártico, y entre las tribus indias de Norteamérica, Bilboquet como muchos otros juegos, obviamente fue imitado del equipaje llevado por los viajeros en los años previos al siglo XX.”<sup>29</sup>



<sup>29</sup> <http://www.juegodesalon.com/historia-de-los-juegos-balero.php>

## CAPÍTULO 2

### LOS JUEGOS Y JUGUETES EN MÉXICO.

En México existe una gran diversidad de juegos y juguetes con los cuales se divierten chicos y grandes. A su vez las formas de diversión se transmiten de generación en generación, algunos aún conservan sus tradiciones intactas

#### 2.1 JUGUETES: HERENCIA ANCESTRAL

Cecilia Occelli de Salinas refiere que “los juegos y juguetes mexicanos son, en un mismo tiempo, herencia y legado de nuestras tradiciones y costumbres. Las distintas épocas de la historia de México contienen datos, circunstancias relacionadas con diversos juegos y múltiples juguetes que, aunque son buenas referencias de la vida mexicana, han sido poco estudiadas”.<sup>30</sup>

El término *tradición* describe la comunicación o transmisión generalmente oral, de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos canciones costumbres, hechos de padres a hijos al correr los tiempos.

“La tradición de grupo es el conjunto de valores culturales transmitidos de generación en generación a través del lenguaje y de otras significaciones de diferente índole susceptibles de simbolización verbal. La tradición social, es la transmisión de sus valores culturales, transmitidos de generación en generación a través del lenguaje oral y escrito o por otros medios relacionados con la vida del grupo”<sup>31</sup>.

En 1950 Francisco Javier Hernández, especialista en el tema al juguete popular en México, escribía que en el México prehispánico no se habían encontrado objetos hechos con el fin de que sirvieran como juguete para los niños de la época. Esta aseveración es más tarde sostenida por el autor en su artículo “¿Hubo

---

<sup>30</sup> Luis González y González *et al*, *Juegos y juguetes Mexicanos*, México: Fundación Cultural Cremi. 1993, p 7.

<sup>31</sup> Ignacio H. de la Mota, *Enciclopedia de la Comunicación*. Tomo 4: México: Limusa. 1994, p 1387.

juguets en la época prehispánica?”,<sup>32</sup> publicado en la revista *Artes de México*. Francisco Javier Hernández comenta en este último ensayo:

“...las figuras arqueológicas de arcilla cocida - , perros, ¿coyotes?, efigies de monos, armadillos, sonajas, pájaros y otros objetos silbadores con embocadura ...no fueron hechas con el deliberado y exclusivo propósito de que sirvieran para juguetes.

“Mi afirmación podría parecer inadmisibile, o al menos discutible, si se piensa que los referidos objetos incluyendo otros como flautas pequeñas, muñecas articuladas y acaso pelotas, etc., no tienen otra apariencia que la de sugerir haber sido proyectados en pequeño, a expensas de un patrón original de tamaño normal, si además se invoca el razonamiento lógico de que los niños debieron existir en el mundo precolombino, precisamente para hacer, entre otras cosas, lo que todos los niños han hecho siempre: jugar, entonces los juicios de quienes así quisieran rebatir mi tesis, tendrían sin duda mayor fuerza de convencimiento.

Esto parece inobjetable. Sin embargo, hay otras razones, otras importantes conjeturas, otras reveladoras consideraciones que nos llevan a dudar de que los objetos anteriormente citados y otros similares, que aquí no se mencionan, sean concreta y precisamente juguetes; o sea objetos fabricados para uso y recreación exclusiva de los niños”.<sup>33</sup>

Por su parte, Carlos Espejel, En su trabajo *Juguetes Mexicanos*, manifiesta su desacuerdo con lo expresado por Francisco Javier Hernández y señala:

“...Voy a disentir cordialmente en su tesis para exponer la contraria. Yo creo que el hombre de todos los tiempos y de todas las latitudes ha hecho siempre juguetes, ninguna sociedad por inmersa que pudiera estar en sus concepciones

---

<sup>32</sup> Francisco Javier Hernández. “¿Hubo juguetes en la época prehispánica?”: en Luis González y González **Op Cit**, p17

<sup>33</sup> **Ibíd.**

filosóficas o preocupada por los problemas cotidianos de su existencia, podría ignorar a sus niños hasta el grado de no fabricar juguetes para ellos.”<sup>34</sup>

Eduardo Matos Moctezuma señala uno de los juegos más antiguos del que tenemos noticias en Mesoamérica: el llamado *juego de pelota*, cabe señalar que era un juego que lo practicaban los adultos. Desde épocas muy tempranas tenemos evidencias y representaciones de jugadores de pelota.

Desde el llamado Preclásico Medio (1300 – 800 a. C.) vemos figurillas de barro de personajes con una pelota en la mano y ocasionalmente el protector a un costado de la cintura y en las manos. Un buen ejemplo podría ser aquella figura encontrada en Cuicuilco que, aunque un poco más tardía, (Correspondería cronológicamente entre los años 600 – 200 a.C.), muestra los atributos antes señalados.

Desde su perspectiva, con el surgimiento de las sociedades complejas, profundamente estratificadas, se observa la proliferación de canchas para el juego que por toda Mesoamérica existían, como es el caso de El Tajín, en Veracruz.

Es evidente que para el citado especialista, el juego de pelota tenía dos motivos para llevarse a cabo: el primero era el carácter religioso, en tanto que el otro por motivo de apuestas con lo que podía llegar a ser un vicio.

En cuanto al simbolismo del juego, se sabe que en él se representaban mitos, como aquel de la lucha entre la noche y el día, entre Tezcatlipoca y Quetzalcóatl. En el caso de la zona maya, nos ha quedado un mito importante como el que nos relata el Popol-Vuh, de los hermanos que bajan al inframundo, a Xibalba, para enfrentarse en la cancha de juego a sus contrincantes.

“En la antigua ciudad de Teotihuacan no se ha encontrado una cancha para el juego como en los demás lugares; sin embargo, se tiene la evidencia de que allí

---

<sup>34</sup> Carlos Espejel, “Juguetes mexicanos” en Luis González y González, **Op Cit.** p 18.

también se practicó, sólo que con variantes importantes. En el mural de Tepantitla, se observa que, en otro de los muros se representan jugadores que sostienen en sus manos lo que parecen ser palos de madera y con ellos pegaban a la pelota.”<sup>35</sup>

## 2.2 UNA NUEVA ÉPOCA

Guillermo Tovar de Teresa y Jorge F. Hernández hablan a cerca de los juegos y juguetes del Virreinato en la Nueva España. Consideran que el conocimiento tiene su origen en el juego infantil. La naciente imaginación se descarga en la emoción tierna y en el juego activo. Cuando el niño se inicia en la vida comienza a jugar con las imágenes y más tarde con las palabras: aprende el juego de fijar unas con otras. Encerrado en su mundo de emociones.

Afirman que “la Nueva España construyó y vivió un sincretismo que comprendió todas las manifestaciones de la vida. Lo indígena y lo español se penetraron hasta lograr cosas nuevas, incluyendo los juegos y los juguetes”.<sup>36</sup>

Los primeros años de la Conquista fueron caracterizados por la acción. Ante el territorio desconocido y los escombros del mundo indígena, la pauta radicaba en el retraso y construcción del nuevo reino, sus ciudades, caminos y sociedad. Aunque existen muy pocas referencias, no es difícil concluir que durante aquellos primeros años hubo poco tiempo para distracciones y por tanto, pocos juegos y juguetes.

“Sin embargo, se dice que Hernán Cortés y Pedro de Alvarado llegaron a jugar al *totolli o totoliqui* con Moctezuma, mientras lo tuvieron preso. El *totolli* era un juego parecido al boliche que practicaban los antiguos mexicanos y que según señala

---

<sup>35</sup> Eduardo Matos Moctezuma, “Un jugador de pelota en el Museo de “Cuicuilco”, en Luis González y González. **Op Cit**, pp 33-39.

<sup>36</sup> **Ibidem**, p 47.

Bernal Díaz del Castillo, el perteneciente a Moctezuma tenía todas sus piezas hechas en oro”.<sup>37</sup>

La Nueva España tuvo una variedad de fiestas populares, juegos y diversiones para adultos, que se catalogan en cuatro grupos principales: espectáculos públicos, juegos caballerescos, competencias y juegos de salón. De los espectáculos se recuerdan las peleas de gallos, las corridas de toros, los volantines y los actos de circo, maroma y teatro.

De lo caballeresco basta mencionar las carreras, las escenificaciones de moros y cristianos, las mojigangas y las alboradas, aunque también podrían considerarse bajo este rubro las corridas de toros. De las competencias recordemos los diferentes juegos de pelota, bolos o boliches, y de los juegos de salón, los , naipes y trucos.

Dicha clasificación señala aspectos que van ligados estrechamente a la conformación de la naciente sociedad novohispana. Es decir, no se puede desligar la proliferación de diversiones en la Nueva España de la evangelización, dominación política, expansión territorial y consolidación política que se vivía en esos tiempos. “Los primeros frailes integraron a su labor evangelizadora cantos y juegos que sirvieran de esparcimiento o que corroboraran la nueva fe.

“Un buen ejemplo de labor evangelizadora a través de juegos fue Fray Diego de Soria, prior del convento de San Agustín de Acolman que solicitó y obtuvo una concesión del Papa Sixto V, con la que se autorizaron las misas del *aguinaldo*, que se refiere a las festividades de los nueve días anteriores a la Navidad.

“De esta manera los juegos y juguetes que se conocen durante el virreinato no necesariamente se originan en la diversión y el ocio, sino que están relacionados tanto con las fiestas populares como determinados por el calendario religioso”.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> **Ibíd**em, p 49

<sup>38</sup> **Ibíd**em, p,54

La primera de estas fiestas que daba lugar al intercambio de juguetes, se lleva a cabo el 6 de enero. Los *reyes magos* traían cascos de cartón y espadas de madera para los niños. Muñecas de madera y trapo para las niñas.

Luego, durante la cuaresma, que invitaba al recogimiento espiritual entre los adultos a través de ejercicios espirituales, oración y reflexión; llegaba el estallido del *Sábado de Gloria*, con matracas de madera y sonajas de hojalata. Existen dos festividades populares extraídas del calendario litúrgico, de notable interés: *el jueves de Corpus* y los días de *Todos los Santos y de Muertos*

La Catedral Metropolitana se engalanaba, y en sus alrededores se aglutinaban innumerables puestos con frutas, flores, legumbres y todo tipo de colaciones. Los diferentes gremios de la ciudad se encargaban de la organización de tales procesiones y destacaba la proliferación de un juguete mitológico llamado “tarasca”. Se trata de un dragón medieval de origen francés con cola en forma de lanceta, muy popular entre los niños que se representa con diferentes tamaños.

Este popular alebrije proliferaba en la fiesta de Corpus al lado de las populares mulas de palma tejida que emulaban a las que llegaban desde Acapulco con las mercancías que llegaban periódicamente con la Nao de China.

“El colorido y las serpentinas de Corpus contrastaban con el multicolor tono lúgubre de la festividad del Día de Muertos. Desde aquella época se instaló entre los mexicanos el sincretismo y mestizaje religioso al recordar a los difuntos. El copal se fundió con el incienso eclesiástico y las jaculatorias de la contrarreforma católica encontraron en la plaza su expresión popular en forma de calaveras de azúcar, ánimas de alfeñique, en forma de animalitos y en juguetes – calaveras, juguetes- espantos no en ánimo de duelo, sino en expresión de festividad en torno a la muerte.”<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> **Ibíd.**.. pp, 56-57

### 2.3. JUGUETES Y DIVERSIÓN ARRIBAN DEL VIEJO MUNDO

Para finales del siglo XVIII proliferaron en México las muñecas de porcelana traídas de Europa, las muñecas de barro modeladas en México, las casas de muñecas de origen alemán con una amplia diversidad de muebles. Cobraron auge los juguetes de tipo militar: soldados de barro o plomo y caballos de madera, fusiles de pasta o de madera ligera pintados de colores, carruajes y barcos en miniatura. De hecho, los soldados a escala habían cobrado fama sobre todo para la segunda década del siglo XVII.

La diversidad de miniaturas y juguetes, elaborados con sinfín de materiales, se equiparaba a la variada y cuantiosa lista de juegos que llegaban a México desde España.



olor o polvos perfumados.

La *piñata* fue llevada por Marco Polo desde China hasta las cortes europeas y llega a la Nueva España integrándose a nuestro patrimonio cultural como elemento educativo, religioso y festivo. Lo mismo puede observarse en lo que se conocía en la España de la época como *alcancía*, bolas o cascarones de huevo que se rellenaban con flores, cintas, aguas de

**Imagen obtenida de:** <http://www.juguetesmexicanos.com/yoyo.htm>

“Hasta mediados del siglo XVIII se tienen noticias de que en España los jinetes lanzaban *alcancías* corriendo a caballo y se recibían en el escudo donde se reventaban. Este juego era popular en los torneos de Italia y con reminiscencias medievales, fue muy popular en España morisca. Se trata de un juego muy



popular que dio lugar al “confeti” italiano, pero que al mismo tiempo es el origen de los huevos de carnaval que se siguen lanzando en México”.<sup>40</sup>

El cronista Jorge F Hernández, narra que durante el siglo XIX “México está comprendido entre dos ocasos: el final del Virreinato y la salida de Porfirio Díaz hacia el exilio. Aunque no sigue una estricta ruta cronológica, esta etapa de nuestra historia ha sido justamente bautizada por Luis González y González como nuestro *periodo formativo*.”<sup>41</sup>

Para finales del siglo XVIII el territorio de la Nueva España se había duplicado, su población total se había triplicado y el valor de su producción económica se había sextuplicado en comparación con los números registrados desde la Conquista

El panorama inspiraba una conciencia ajena a la peninsular, auguraba independencia y prometía prosperidad. Se confirmaban todas las circunstancias particulares que desde el siglo XVI distinguían a la Nueva España de la peninsular: climas, castas, sabores y maneras, ciudades y cosechas. Todos los aspectos de la vida novohispana, aunque tuvi eran origen peninsular, adquirían un carácter local, un matiz autóctono, un acento mexicano. Se trataba de un periodo formativo de constantes definiciones y de continuo renacimiento.

Lo que paulatinamente se distinguió como mexicano surgía de los ritmos y modos cotidianos de los habitantes del territorio. Los sabores en la cocina o los adornos en la arquitectura, aunque siguieran modelos hispanos cobraron una identidad propia. Los juegos y los juguetes, así como la moda o los espectáculos, no se excluían de este ánimo. Las corridas de toros por el tipo de embestida de los animales criados en México o las muñecas y soldados - por los materiales con que se hacían - ya no eran simples copias de lo español.

Para la segunda década del XIX, circulaban en los salones del México independiente nuevos juegos de mesa de origen francés. Los tableros y los naipes

---

<sup>40</sup> **Ibíd**em, pp., 60-67

<sup>41</sup> **Ibíd**em, pp.73-114.

ya no necesariamente tenían que ser españoles y los soldados de los niños recreaban batallas de la Guerra de Independencia. De hecho, los juguetes de mayor popularidad durante el siglo XIX eran los famosos “*autómatas*” (juguetes de cuerda)

Estos muñecos mecánicos cobraron auge en las cortes europeas de finales del siglo XVIII y pasaron a México con la liberación del comercio, que ya no estaba limitado por la Corona española. Al darles cuerda estos muñecos llamaban la atención de niños y adultos con sus movimientos que oscilaban entre la fantasía y la novedad.

Es decir aunque aparecen en México juguetes de cuerda o muñecos de mecanismo, siguieron siendo populares los muñecos de palma, barro, madera o pasta. Es así como los juguetes locales se combinaron con los importados a través del juego y las circunstancias del juego, es decir los juguetes extranjeros cobran influencia, e incluso auge, pero su asimilación es una adaptación a las formas de recreo y diversión locales.

El siglo XIX fue una época de innumerables combinaciones y mezclas. La coexistencia de ideas y proyectos en las primeras décadas de este siglo no deambulaba en la concordia, sino que fomentó la continuidad de la violencia. Independistas y realistas liberales y conservadores o imperialistas y nacionalistas marcaron un enrevesado panorama político que afectó no sólo a la población del México naciente, sino a su riqueza económica y estabilidad política.

“No en vano, los soldados de plomo, pasta o madera son quizá los juguetes que mejor expresan la vida decimonónica de México. Durante casi todo el siglo XIX fueron muy populares los juguetes de inspiración bélica, no por una invasión mercantil de los productores sino por ser fiel reflejo de la época”<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> *Ibidem*, pp,102-103

*Rómulo Velasco Gallegos, en su estudio El niño mexicano ante la caridad y el estado, de 1935 señala “un poco inclinados a la guerra deben haber quedado nuestros chicuelos al consumarse la Independencia, dado que los comienzos del año 1829 se publicó un bando de policía en que se hablaba de los escandalosos juegos de los muchachos que se baten en la calle, usando pequeñas piezas de artillería cargados de munición”.<sup>43</sup>*

Aunque proliferaron los soldados fundidos en moldes alemanes o franceses, el carácter de sus batallas imaginarias reflejaba la realidad mexicana. Aquí también, los juguetes extranjeros no sólo se adaptaban a la *pólvora mexicana* sino que se combinaban con espadas de cartón o cascos de pasta y caballitos de madera hechos con moldes mexicanos y pintados de colores que no se acostumbraban en Europa.

El mundo de los juegos y los juguetes en el México del siglo XIX no se limitaba a recrear los escenarios bélicos o reflejar los vaivenes políticos de la época. Así, como los legados de la Revolución Francesa y la Independencia Norteamericana tuvieron eco en nuestro territorio, también llegaron pronto los adelantos y artefactos de la otra revolución: “la industrialización y el progreso”. Otro proceso vertiginoso que inundó al mundo y en donde el perfeccionamiento continuado de máquinas, mecanismos y técnicas tocó no sólo a las formas de producir cosas, sino al pensamiento mismo de los hombres.

En México cobraron popularidad las máquinas a vapor y los ferrocarriles a escala. En estos casos la ilusión del movimiento encontró combinación con trencitos de madera o vagones de lámina que podían ser tirados por un cordel. Entre los juguetes de máquina o mecanismo, los juegos cobraban movimiento y su prisa se asemejaba al paso que tomaba México como país.

“En términos del mundo de juguete, la segunda mitad del siglo XIX marca el desenfrenado despegue de la producción en masa, de las grandes firmas

---

<sup>43</sup> **Ibíd.**, pp 104-105

extranjeras de productores y exportadores, la universalización de los moldes y el olvido de la coquetería de los detalles”.<sup>44</sup>

“Hasta ya entrado el siglo XX, sobre todo a partir de los escritos de Johann Huizinga, se empiezan a considerar sin frivolidad los estudios en torno a juegos y juguetes. Desde entonces, historiadores y Psicólogos se han abocado a estudiar y considerar estas actividades no como ligeras expresiones de las épocas, sino como verdadero reflejo de los hombres y las sociedades.”<sup>45</sup>

La historia del juego y los juguetes no puede resumirse en una mera enumeración que describa materiales y modelos, sino que tiene que involucrar los ánimos, las circunstancias, las condiciones, postulados de cada época. Las diferentes facetas de los juegos en México durante el siglo XIX apuntan a temas de nuestra identidad cultural y política que también se definieron durante esa centuria.

Todo esto refleja el cómo una sociedad se va adaptando en cuanto a su forma de vida conforme la época y el contexto lo vaya determinando, así los niños del México independiente vivieron una violencia; y ésta se veía reflejada en las formas de juego que se practicaban en ese entonces, ahora lo importante será el conocer como se están divirtiendo los niños del siglo XXI , con toda la tecnología que invade día con día, que va dejando lo tradicional, a un lado, y definiendo a estas nuevas generaciones de niños como la de oprimir botones para cualquier actividad cotidiana, incluso el juego.

## **2.4 MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y JUEGOS EN MÉXICO**

En la actualidad los medios de comunicación están demostrando su gran influencia sobre nuestra sociedad, no exclusivamente en México sino en gran parte del mundo.

Hoy en día, hasta en los lugares más apartados del territorio nacional los medios masivos logran penetrar con gran fuerza; muchas veces se imponen formando parte esencial de la vida del ser humano,

---

<sup>44</sup> Benjamín Walter, “Historia cultural del juguete” en Luis González y González, **Op Cit**, p 107.

<sup>45</sup> En particular: la investigación *Homo Ludens*, publicada en 1938. en Luis González y González, **Op Cit**, p 128.

Los medios de comunicación surgen como una forma de expresión, y cumplían ciertos objetivos como era en un principio “informar”. Basta con recordar cuando Gutemberg inventó la imprenta, un medio de comunicación que abriría las puertas hacia la información, sin importar distancias, que posteriormente fueron brotando una cantidad de inventos que jugarían un papel importante como medios de comunicación.

La invención de la televisión, ha creado una de las mejores opciones en cuestión de comunicación, principalmente por la rapidez en que transmite los hechos, sin importar la distancia, y aunado a las imágenes las personas pueden sentirse en el lugar donde ocurre la noticia.

A partir de 1930, la televisión inicio el camino que la llevaría a convertirse en el importante e influyente medio masivo de comunicación que es hoy. “En 1936 fueron transmitidos por vez primera los Juegos Olímpicos realizados ese año en Berlín, en Francia, las primeras transmisiones de televisión comenzaron en 1937. El primer anuncio comercial televisado fue transmitido el primero de Julio de 1941, a las 8 de la mañana en Estados Unidos”.<sup>46</sup>

La televisión juega un papel importante en las familias mexicanas, pues en las tardes se reúnen para ver sus programas favoritos. Actualmente en la mayoría de los hogares hay más de un aparato, esto significa que cada miembro de la familia tiene distintos gustos y puede ver lo que le plazca. La Televisión ha logrado ser el centro de atención de la sociedad.

Este medio se ha convertido para los niños principalmente en un compañero de juegos y diversión a través de su uso no necesitan trasladarse a lugares lejanos pues solamente pasan horas sentados frente a la pantalla, que ha logrado influir sobre ellos Al no tener otra actividad los pequeños ponen en practica lo que ven en la televisión .

---

<sup>46</sup> Carlos González Alonso, *Principios Básicos de comunicación*. México: Trillas, 1989, p,49

Los niños y niñas se desentendían de realizar juegos que involucran alguna actividad física, generalmente los juegos que se practican hoy en día los observan en los anuncios publicitarios de la Televisión, de lo cual podemos citar el fenómeno de los *tazos*, como un ejemplo. En este juego una caricatura y unas frituras hacen surgir nuevas formas de diversión.

Para un medio masivo como la Televisión es necesaria la publicidad pues vive de esto y es por eso la importancia que desborda un bombardeo de anuncios para todo tipo de personas, y en cierta forma los niños son los más vulnerables ante la información publicitaria

“La Publicidad es el proceso de diseminar información con propósitos comerciales. También se le define como un conjunto de técnicas y medios de comunicación que se utilizan para atraer la atención del público hacia el consumo de bienes y servicios”.<sup>47</sup>

El enorme desarrollo que tiene el viejo arte de vender y anunciar, se debe principalmente a los esfuerzos realizados por los grandes monopolios para aumentar la venta de sus productos. La publicidad forma parte de los medios masivos y se ha convertido en una herramienta necesaria para las empresas que buscan vender sus productos por medio de la persuasión en la que hacen gala de sus mejores trucos publicitarios para que caigan en las redes del consumismo sin percatarse de ello.

## **2.5 LA INVASIÓN DE LOS TAZOS**

Estos nuevos juguetes llamados *tazos* son unos pequeños platillos de plástico que tienen 3.5 centímetros de diámetro aproximadamente y tienen plasmados los personajes de la caricatura que los patrocina; los primeros eran de plástico, de diverso grosor y eran de la Warner Bros. Ahora ya han innovado en nuevos materiales, pues también los hay metálicos y transparentes.

---

<sup>47</sup>**Ibíd**em, p, 57

Los *tazos* son juegos especialmente para niños pues los personajes son masculinos y se ha caracterizado más el juego entre niños, pues es difícil observar que las niñas practiquen este juego.

La nueva forma de jugar en los niños se ha visto reflejada por una serie de cambios en las sociedades. La globalización se acerca cada vez más a las regiones apartadas, y los medios son el canal para llevar esta nueva forma de vida.

Los niños ya casi se olvidan de *las canicas*, *el yoyo* y muchos otros juegos tradicionales por ejemplo las canicas; al practicarlas con amigos enseña a seguir una serie de normas y reglas que se tienen que respetar. Además otros juegos que implican algún esfuerzo físico; pues al jugar a *los encantados* o *el bote pateado*, ayuda a mantener ejercitados a los niños y niñas.

La diferencia hoy en día es que en los juegos que se practican ya no es necesario correr, ni esconderse. A partir de la televisión las nuevas generaciones se han hecho sedentarias. Jugar ya no implica salir de casa, buscar un parque para volar un papalote o ir a jugar canicas con los amigos; no, ahora los niños pueden estar sentados en su casa jugando *tazos*.

La historia de los “*tazos*” se remonta a la década de los 90’s, los primeros aparecen en 1993 con los famosos *Looney Tunes*, personajes pícaros de la compañía Warner Bros, que produjo la versión en miniatura de “Bugs Bunny”, “Pato Lucas”, “Corre Caminos” y muchos otros, los cuales fueron todo un éxito durante ese año; fue entonces cuando *Sabritas* (la famosa productora de botanas y frituras), lanzó al mercado sus famosos “*tazos*”, los niños los buscaban en el interior de las bolsas del producto para completar su colección y jugar con ellos.

La forma de jugarlos no es variada, no pasa de colocar un *tazo* sobre el suelo, golpearlo con otro para que el primero se de la vuelta y de esta forma se gana el *tazo* que está en el suelo. Con esto se asemeja una pequeña forma de apuesta, en la cual se reúnen varios niños para divertirse y vaya que se puede identificar cuando están

practicando este tipo de juego pues se escucha un ruido muy característico y se ven niños sentados aventando pequeños platillos.

Después de algún tiempo una edición *tazos* pasa de moda, pues el mercado se ha saturado, tal vez la mayoría ya cuenta con la colección. Pasa algún tiempo considerable y sale otra edición, entonces los anteriores *“tazos”* ya no se usan pues quedan discontinuados; no queda más que comprar frituras, para obtener la nueva colección.

**Imagen obtenida de:** <http://www.liebrenado.com.mx/stan/index.php?c=9>



Basta con recordar la temporada pasada en la que los *tazos* traían impresa la figura de los *Pokemones*, .la caricatura *Mucha Lucha* fue la encargada de sacar al mercado la ultima serie de tazos a la fecha; estos dibujos animados tratan de pequeños luchadores enmascarados, quienes se contextualizan en una escuela de lucha libre; en un mundo donde todo gira en torno a este tema y la mayor parte del tiempo compiten en el ring, de aquí su nombre peculiar. Desde luego la compañía *Sabritas* lanzó la nueva temporada de tazos, esta vez son 150 diferentes; con el *slogan Mucha lucha, muchos tazos*

Este fenómeno se ha logrado mantener por diez años desde su inicio 1993 en que salieron al mercado los primeros *tazos*, se han afianzado muy bien en los gustos de los niños. Cuando ya tiene varios meses de haberse lanzado una nueva edición, y han dejado de producirlos, todo pareciera indicar de que ya no habrá más tazos, entonces los publicistas de la empresa dejan pasar un tiempo prudente. Posteriormente buscan una caricatura, la cual será la protagonista de la nueva temporada de estos pequeños platillos.

Muchas veces se observa que las *“Sabritas”* se compran compulsivamente. Lo primero que los niños hacen, es buscar el *tazo*, pues no les interesa tanto el comprar un simple antojo, y así caen en la *“alienación”*.



El libro de Principios Básicos de la Comunicación menciona que, el término *alienación* es, “un proceso mental en el individuo, a través del cual se desposee de cierto número de elementos de su libertad, para adecuarse a determinados mecanismos sociales. También puede explicarse por una restricción del campo de libertad del comportamiento humano por elementos ante los que el individuo esta desprotegido y le son impuestos”.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup>**Ibíd**em, p 66

## CAPÍTULO 3

### LA INFLUENCIA DE JUEGOS A TRAVÉS DE LA TELEVISIÓN

En la actualidad los medios de comunicación no sólo juegan el papel de informar, sino que al mismo tiempo buscan invadir con una gran cantidad de propaganda y publicidad, que va ligada a nuestra sociedad. Con esto se busca vender y ofrecer servicios, muchas veces tratan de llenar con cosas que tal vez no sean útiles o peor aún, sólo quieren atar a la sociedad a una época de consumismo desmedido, y tal vez repercute en la economía, pues la mayoría de las personas sucumben ante una nueva plaga denominada “publicidad”.

#### 3.1 PUBLICIDAD Y ALGO MÁS

Sin lugar a dudas los niños son considerados un excelente mercado por formar parte importante de una sociedad consumidora de productos. Los publicistas diseñan artículos y juguetes que generarán jugosas ganancias.

La comunicación como herramienta ha servido perfectamente para penetrar en las pequeñas mentes y volverlas consumidoras, esto con un sólo fin, vender, sin importar muchas veces lo que se ofrece.



La creatividad en los juegos y juguetes ha ido decayendo lentamente. Hoy se producen a gran escala juguetes sin imaginación; por ejemplo los tazos, o el famoso *Bey Blade*. Este último es similar al trompo o la perinola, con la diferencia de que dicho artículo esta diseñado para combatir; todo a raíz de la caricatura con el mismo nombre.

**Imagen obtenida de:** [imshopping.rediff.com/918/b/beyblade](http://imshopping.rediff.com/918/b/beyblade)

La publicidad para niños no es algo nuevo; claro que ahora es más vertiginosa, con mayor penetración. Hoy en día la mayor parte de las caricaturas contienen una violencia

explícita, la cual queda grabada en la mente de los niños y muchas veces lo reflejan en su forma de jugar, poniendo en práctica lo que observan en la televisión.

La publicidad no sólo es dirigida a niños por tratarse de juguetes, sino también a los padres, pues esto asegurará que el niño diga por sí sólo algo que ha visto en la televisión, la mayor parte de las veces los padres logran ser persuadidos.

La *Mattel Company* ha creado una familia completa de muñecas caras que todas las navidades consigue millones de dólares en los padres de todo el mundo. La publicidad televisiva de *Mattel* está en dos direcciones: hacia los niños y a las madres que probablemente están viendo los programas creados para niños.

“Las escenas de los comerciales de *Mattel* son reveladoras cuando se detiene su movimiento. El comercial real sólo se ve a una niña jugando con una linda muñeca, besándola con cariño, cuidándola. Aunque en alguna forma el mensaje no aparece al nivel consciente nuevamente nuestras mentes no soportarían la realidad de lo que está pasando. Detener la acción en los puntos clave de la acción presenta otra vista del síndrome del tierno amor del bebé”.<sup>49</sup>

“El número de contactos orales, genitales y anales entre la niña y la muñeca es enorme, sobre todo cuando se observa la escena cuadro por cuadro. Inmediatamente surge una conclusión: *Mattel* y su departamento de investigación saben a la perfección lo que están haciendo, qué botones oprimir para producir las luces de la motivación de compra en todo. Por su puesto, el sexo es un impulso básico en todos los seres humanos, muchos psicólogos sostienen que es el impulso básico. La libido o despertar sexual se inicia desde el momento del nacimiento”.<sup>50</sup>

Algunas caricaturas de los años 80's y principios de los 90's marcaron época y comenzaron con un despliegue de publicidad televisiva en cuanto a sus personajes

---

<sup>49</sup> Wilson Bryan Key, *Sedución Subliminal*, México: Diana 1983, pp, 174-176

<sup>50</sup> *Ibidem.* p, 76

fueron sin lugar a dudas: *Robotec, Thunder Cats, Halcones Galácticos, He-man, Caballeros del zodiaco, entre otras más.*

Estos dibujos animados comenzaron a lanzar al mercado figuras de sus personajes principales. Todavía se pueden encontrar algunos ejemplares que incluso son más costosos que los que están de moda, pues ya se consideran de colección.

El juego de las niñas durante estos años, está dirigido a jugar a ser amas de casa; es un entrenamiento para llegar a ser adultas y responsables, claro de una forma divertida y amena. Como en los juegos de *la casita, el té o el muñeco,*

Es impresionante ver como la televisión promueve nuevos juegos para niñas, que ya no incitan a jugar con los trastecitos, hacer su propia cocinita, ni a cuidar el muñeco. Ahora niñas menores de 10 años están jugando a ser cantantes, actrices, modelos, ejecutivas. Las pequeñas son invitadas a maquillarse, las muñecas *Barbie* que están a la moda, traen juegos completos de cosméticos para que aprendan a usar los aditamentos propios, cuando desgraciadamente la edad no es la adecuada para preocuparse por esas cosas.



Son pocas las niñas que juegan a brincar *la cuerda o al avioncito.* Juegan como lo anuncian la nuevas líneas de muñecas *Barbie Fashion, o Bratz,* a tener un estupendo guardarropa, maquillarse frente al espejo, las muñecas salen a divertirse en la disco y conquistar muñecos guapos; pareciera que el famoso *Ken,* fiel novio de *Barbie* ha pasado de moda.

**Imagen obtenida de:** [ggfree.com/product.aspx?pkey12955](http://ggfree.com/product.aspx?pkey12955)

Los promocionales de tantos tipos de muñecas bombardean a las niñas actualmente. No es necesario que las anuncie una niña como así debiera ser, sino que las supuestas niñas que aparecen en los comerciales, aparentan ser adolescentes pues las maquillan de tal forma que parecen jovencitas.

Al parecer la mercadotecnia por medio de la comunicación están creando los estereotipos de las mujeres; indirectamente las niñas de hoy sueñan con ir a la disco y lucir ropa atractiva llena de *glamour*, en conjunto con un cuerpo delgado, ya que las muñecas muestran el estereotipo definido de una súper modelo de pasarela.

Se conoce que las mujeres son un mercado bastante vulnerable para el consumo; entonces la clave está en conducir las desde pequeñas con algunos conceptos de vanidad y lujos, que a la larga darán frutos para las grandes empresas dedicadas a la belleza y el cuidado de las mujeres. La publicidad y la mercadotecnia hacen entonces una inversión a largo plazo para todas estas niñas persuadiéndolas con anuncios comerciales llenos de moda.

Para los hombres la cosa está relativamente calmada en cuanto a bombardeo publicitario por televisión; es como si los videojuegos y estos nuevos artefactos de diversión, como los *tazos*, los mantuvieran de alguna forma sedentarios, sin lugar a dudas termina la temporada de los *tazos* y el siguiente paso para un niño de esta época son los videojuegos que siempre están disponibles en cualquier lugar. Algunos tienen en casa un *Play Station* o simplemente salen a la calle a jugar, en las famosas *maquinitas*, que se han convertido en un verdadero “boom” para los niños de nuestra sociedad.

Pero aún existen niños a quienes les gusta practicar un deporte por las tardes, y tal vez algunos padres los inscriban a una escuela de fútbol, artes marciales, o cualquier otra actividad deportiva, esto no impide que haya muchos que se queden en casa por las tardes ha jugar *Play Station*, *tazos* o simplemente ver televisión.

Los niños de la actualidad no hacen mucho deporte, generalmente practican algún deporte en las escuelas durante la clase de educación física, es muy cierto que los nuevos juegos como *los tazos*, *los spinners*, *bey blade*, no necesitan tanto espacio para jugarlo, y en las escuelas actualmente por el número tan alto de alumnos estos juegos no requieren mucho espacio, por lo que llevan la de ganar sobre algunos deportes o algunos otros juegos tradicionales que necesitan de un área más grande.

Las caricaturas de estos últimos 10 años han cambiado radicalmente en sus contenidos pues antes se manejaba una trama con más imaginación y más lógica, lo que ha creado una revolución en los niños de hoy. Pareciera que las caricaturas de la actualidad son desechables, duran poco tiempo al aire y después simplemente desaparecen, basta con recordar a *"Pokemon"* y la euforia que causó durante algún tiempo, incluso también diseño una línea de juguetes que, obviamente ya pasaron de moda.

Definitivamente la mayoría de las caricaturas de antes tenían más creatividad pues basta recordar la caricatura más famosa en gran parte del mundo y creo que no hay alguien que no haya oído hablar de ella, *Los Picapiedra*, toda una leyenda llena de ingenio y que aún en nuestros días se resiste a pasar de moda. Estos dibujos animados cumplen perfectamente con su papel de entretener. Ahora las caricaturas enseñan a poner en práctica distintos juegos pasajeros que no despiertan mucha imaginación.

### **3.2 UN NUEVO ESTILO VIDA.**

Nuestro país está comenzando a experimentar lo que es un mundo globalizado, la sociedad se involucra más con la participación de las nuevas tecnologías que esto implica. La época actual da cambios vertiginosos de un momento a otro, pues la tecnología y los medios de comunicación sufren transformaciones a las que se tiene que adaptar el ser humano del siglo XXI, a estas nuevas formas de vida no escapa nadie, ni los más pequeños.

Es importante darse cuenta que los niños hoy se la pasan viendo la televisión o simplemente se mantienen sentados jugando con su videojuego, que los somete a una vida prácticamente sedentaria.

La vida sedentaria es el precio que se paga por vivir en un "mundo globalizado", en el cual gobierna la publicidad mediática, que muchas veces los limita a ser creativos y usar de vez en cuando la imaginación.

Actualmente los niños juegan con pequeños controles en los videojuegos, o imitan escenas violentas de los dibujos animados que observan en la televisión y además, consumen los nuevos juguetillos que les anuncian, tal parece que son pocos los que salen de sus casas e intentar volar un papalote que ellos mismos construyeran en compañía de sus amigos.

¿Dónde están aquellos padres impetuosos mostrándole a su pequeño como bailar el *trompo*, indicándoles como jugar a las *canicas*, o simplemente como hacer un par de trucos con el *Yoyo*?

A los niños de hoy les ha tocado la suerte, o la desgracia de haber nacido en la era de los “*botones*”, ¿cuántos niños y niñas no viven la rutina de oprimir teclas y acceder a códigos?, estos pequeños están acostumbrados a una vida un tanto fácil, manejan el control de la televisión perfectamente, pueden cocinar palomitas en el microondas, llevan su calculadora a la escuela, algunos cuentan con su correo electrónico, llegan a su casa y si desean ver una película utilizan el DVD; también ya comienzan a vivir la fiebre de los teléfonos móviles.

Los padres no pueden ayudar mucho a sus hijos en cuestiones de enseñarles algún juego, pues las maquinitas, el *Play Station*, entre muchos otros son terreno desconocido para la mayoría de los padres. Tal parece que para ellos se rompió un poco la tradición de jugar con sus hijos y enseñarles algunos juegos como alguna vez lo hicieron sus padres, se vieron superados por la avalancha de un nuevo estilo de vida para los niños, y simplemente se vieron desplazados por los botones, y es exactamente como lo anuncia un comercial de leche “*Lala*” el cual menciona:

*“Los niños de ahora son muy diferentes, pues para jugar sus videojuegos y utilizar esos controles con tantos botones, necesitan al menos ocho dedos en cada mano”.*

Las empresas de juguetes en conjunto con algunos medios de comunicación están poniendo en peligro los juegos tradicionales, que aún se resisten a perecer en algunos rincones de las escuelas pues todavía quedan señales de vida de lo que alguna vez fue imaginación y en los recreos interminables entre *trompos*, *yoyos*, *canicas*, *la casita*, *los encantados*, *bote pateado*, etc.

En las escuelas de las ciudades es casi imposible jugar a las canicas, pues los patios son pequeños además están cubiertos con cemento. No se puede jugar a *las escondidillas*, ya no hay lugares ocultos; jugar a *los encantados* es prácticamente imposible, se requiere de espacio y no lo hay; es aquí donde los nuevos juegos emergen como: los *tazos*, *bey blade*, las nuevas muñecas *bratz* y hasta los *discman* con música pop del momento.

Para fortuna, en los pueblos todavía es un poco diferente pues es posible observar en algunas primarias a niñas jugando al *avión* o saltando la cuerda. También hay algunos juegos mixtos como *los encantados*, *la casita* o *el bote pateado*. Todo esto no será por mucho tiempo pues la propaganda mediática ha llegado también a los pueblos y está penetrando con gran fuerza, tanto en las escuelas de ciudad como en las de pequeñas poblaciones.

Las escuelas de los pueblos le apuestan a la modernización y es aceptable, aunque por otra parte se pierda la esencia. Los juegos tradicionales como las *canicas* están encontrando ciertas barreras como el cemento, que poco a poco va devorando a su paso algunos espacios de tierra que fueron verdaderas arenas de combates furtivos para *las canicas*, inclusive después que finalizaban las clases.



### 3.3 EL AMIGO ELECTRÓNICO

Los tiempos cambian y también las formas de jugar pues el avance tecnológico es punta de lanza hoy se apuesta a la transformación de una sociedad. Los niños experimentan nuevos estilos y formas de juegos en las cuales sólo ellos comprenden los códigos y la importancia de estos amigos electrónicos. Muchas veces se olvidan que existe toda una vida allá fuera con amigos reales y lugares nuevos que explorar, en donde la diversión puede ser inagotable.



El entretenimiento actual se lleva a cabo con un control en la mano y posado frente a un monitor, lo cual puede prolongarse en unas cuantas horas hasta terminar con los ojos irritados de tanto jugar con el amiguito electrónico.

**Imagen obtenida de:**

<http://www.cashconvertersrhyll.co.uk/images/Play-Station-Console>.

El *play station* se ha vuelto popular entre los niños de la actualidad, pues para algunos es un juguete indispensable, y esto me hace recordar a donde quedaron aquellos *carritos* o esas fabulosas granjas de *play móvil*, con las que se podía jugar en el jardín con muchos amigos que también compartían sus juguetes.

Antes solía decirse “préstame unas canicas” o “te cambio una agüita por un trébol”, ahora es distinto pues los niños dicen te cambio este disco de “crash” por el de “resident evil”, o te cambio este “megatazo” por un “tazo cristal”. Hoy las niñas suelen intercambiar maquillaje o accesorios de moda para sus muñecas.

### 3.4 LOS PRIMEROS VIDEOJUEGOS

Para la década de los cincuenta estaba superada la conmoción de la guerra, sin embargo, la sociedad estadounidense tenía cierto recelo a las nuevas tecnologías, ante el mundo bipolar de la Guerra Fría. Para disimular esa desconfianza, el gobierno de Estados Unidos realizó diversas exposiciones tecnológicas en todo el país.

“En octubre de 1958, surgió el primer videojuego interactivo de la historia. William Higinbotham, académico de esa institución ideó para la mencionada muestra el prototipo de un juego de tenis de mesa electrónico con la ayuda de un osciloscopio como pantalla, y de controles rudimentarios”.<sup>51</sup>

A mediados de los años sesenta se incorporaron a la oferta de los salones recreativos los primeros videojuegos. Se les conoció con el popular nombre de Máquinas *matamarcianos*, porque el juego consistía en una nave espacial (la que dirigía el jugador), debía derribar a tiros a los enemigos que le salía al paso durante un viaje espacial.

“En los años sucesivos se gestaron nuevos argumentos y mejoras técnicas que se aplicaron a los videojuegos. Su popularidad aumentó notablemente, sobre todo la de un videojuego llamado *Comecocos*, que todavía es posible encontrar en los salones recreativos.

Fue en los años ochenta, con el número de computadoras cuando se dieron las condiciones óptimas para que el videojuego se convirtiera en un juego popular. Sin embargo, la auténtica fiebre del videojuego comenzó con la incorporación al mercado juguetero de los productos de las empresas japonesas *sega* y *nintendo*”.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> William Jean Francois, William's *.Everything you ever wanted to know about videogames*. Canadá,: IQ Guides, 2002,p.25. En Tesis de José Ángel Grafías Frías. *Análisis Narratológico de Castelvania. Para la obtención de un Modelo Argumental en Videojuegos*

<sup>52</sup> Raimon Gaja. *VIDEOJUEGOS, ¿Alienación o desarrollo?* : Grijalbo. Aragón, 385, España. 1993. pp, 30, 31

### 3.5 PERSONAJES QUE MARCAN HISTORIA.

*Mario*, la mascota de *nintendo*, es de origen italiano, de cuerpo rechoncho, brazos cortos, ojos azules, nariz grande y bigotudo. Fontanero de profesión, siempre lleva puesto su uniforme de trabajo, incluida una gorra con visera.

En un principio, el escenario de sus aventuras lo constituían los rascacielos en construcción de la ciudad de Nueva York, fábricas de cemento y otros símbolos urbanos. Pero pronto se cambiaron estos decorados por otra tierra imaginaria: “*Mario Land*” (La tierra de Mario), un mundo infantil cuya tranquilidad se ve perturbada por invasiones de villanos no menos ingeniosos.

El programador se inspiró en su casero neoyorquino cuando creó la primera aventura del popular personaje. *Nintendo* ni se imaginaba desarrollar toda una saga de juegos con este fontanero como protagonista, pero los niños quedaron hipnotizados con las nuevas aventuras de *Mario*.

Imagen obtenida de: [www.mcc.hautetfort.com](http://www.mcc.hautetfort.com)



“La misión de *Mario* consiste en liberar a la princesa *Daisy* o *toadstool*, y afrontar los peligros ayudado por su amigo *Luigi* o el dinosaurio *yoshi*. Varios han sido los malvados contra los que ha tenido que enfrentarse: *donhey kong*, el extraterrestre, pero el villano por excelencia es *bowser koopa*, y logró ocupar la cima de la popularidad por mucho tiempo. *Mario* se ha convertido en estrella porque es amañable. Al niño le gusta dominar a este héroe, que representa todo lo contrario de un Superman

invencible”.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> *La cultura de los videojuegos*, **Op Cit**, p 46. en Raimon Gaja, p 32

### 3.6 ¿POR QUÉ EL GUSTO HACIA LOS VIDEOJUEGOS?

Nuestro mundo actual, dice Baudrillard, es un mundo autorreferente en el que cada quién es el referente de sí mismo.

“Estamos solos con nosotros mismos y en nuestra suprema soledad necesitamos estar *conectados* a algo, aunque sea a una pantalla de video, de televisión, de la computadora etc, que ha venido a suplantar el mitológico espejo narcisiano. Ahora cuando nos colocamos ante la computadora, creemos estar visionando las dificultades de nuestro cerebro, porque nos fascina el espectáculo de nuestro intrincado cerebro y su funcionamiento. Y cuando vemos nuestra imagen reflejada en un video, no es tanta la recreación con la propia imagen lo que buscamos, sino la autorreferencia, la imagen que nos demuestre que efectivamente existimos”.<sup>54</sup>

El simple hecho de llegar al final de un juego electrónico es algo así como decir -¡lo conseguí!-, encontrar en la pantalla una imagen triunfante que corrobore la existencia y aún más grabar el nombre con el récord de puntos que hayas logrado, entonces se forma parte de una lista de los mejores en ese juego, es sólo cuando corroboras tu propia existencia, es así lo que pasa con los niños cuando intentan llegar al final de un juego electrónico.

“El mensaje subliminal de los videojuegos; según un análisis sobre el mensaje de los 20 más vendidos desprende que:

- ◆ El móvil del juego era en 10 videojuegos la justicia, en 3 la autodefensa, en otros 3 el amor y en 2 la supervivencia.
- ◆ El carácter del personaje era violento en 11 videojuegos, simpático en 6 y héroe medieval en 3.
- ◆ El premio final era salvar el mundo en 10 videojuegos, rescatar a la chica en 4, venganza también en 4, supervivencia en 2”.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Jean Baudrillard, “Videojuego” en Raimon Gaja. **Op Cit.** p 39

<sup>55</sup> Eduardo Cruz, para. *La cultura del videojuego.* en Raimon Gaja. **Op Cit.** p 36

## CAPÍTULO 4

### 4. LOS JUGUETES DE IMPORTACIÓN Y SUS GRANDES EMPRESAS

La expansión de las grandes empresas a nivel mundial, muchas veces basada en asociaciones con empresas nacionales, o en adquisiciones o fusiones, dio lugar a una mayor concentración de la industria. Tales operaciones respondieron a estrategias adoptadas para aumentar la competitividad en la producción y en la comercialización.

Parte de la estrategia comercial consiste en la ampliación o creación de la demanda de juguetes mediante la producción de eventos -películas, dibujos animados, etc.- de los que surgen nuevos juguetes. También consiste en el uso de la publicidad en los medios masivos de comunicación. Este hecho está relacionado con las modas y la corta duración del ciclo de vida de muchos juguetes y, adicionalmente, con la necesidad de asegurar las inversiones que hacen las empresas de los productos lanzados al mercado.

#### 4.1 MATTEL Y SU MONOPOLIO

Se ha visto y escuchado en la televisión algún comercial de juguetes de esta reconocida marca *Mattel*, la cual tiene mucho tiempo de existir y se adjudica grandes creaciones como las que se mencionaran posteriormente.

En la época Navideña es la temporada cuando más ganancias obtienen las empresas jugueteras, pues es la temporada de dar y recibir, los niños aguardan por juguetes grandiosos como los que ven en la televisión; que a propósito, en la temporada decembrina bombardean con los comerciales de juguetes de las empresas más importantes.

Los recursos de producción de *Mattel Inc*, abarcan a 23 fábricas (entre propias y controladas) dispersas en el mundo. Las más importantes son ocho plantas

operativas propias donde manufactura el 75% de sus productos, estas se encuentran distribuidas en China, Malasia, México, una en Italia y la otra en Indonesia. Esta última comenzó sus operaciones en 1992 y cuenta con líneas de producción completamente integradas y automatizadas. Los productos de la compañía son exportados a 140 países el diseño de los productos se hace en forma centralizada.

“La facturación de *Mattel* en 1996 fue de \$ 3.800 millones de dólares. El 10% se originó en América Latina. Referido a 1995, las ventas totales de las cuatro primeras marcas -*Barbie*, *Fisher-Price*, *Disney*, *Hot Wheels*- crecieron 10%. Si se computan únicamente las ventas de la marca *Barbie* el crecimiento de las ventas llegó a 20%. En 1997 la facturación alcanzó los \$4.835 millones con un crecimiento del 27% respecto del año anterior (fundamentalmente, debido a la integración con *Tyco Toys*). El plantel de la empresa es de 25.000 empleados.”<sup>56</sup>

La televisión como el medio más importante y con mayor penetración hasta ahora; es usado por excelencia para vender juguetes modernos. La publicidad que se paga por comerciales de juguetes es poca comparada con las ganancias obtenidas por cualquier compañía juguetera de renombre y prestigio que se abren paso entre los niños de nuevas generaciones.

Los niños y niñas hoy en día conocen poco de juegos tradicionales y que sucumben ante el arribo de publicidad con grandes imágenes engañosas de juguetes que cuando pasan en los comerciales los manipulan de tal forma que se ven tan atractivos que prácticamente cobran vida en la pantalla, es entonces cuando quedan fascinados ante esos juguetes novedosos que obviamente después de comprarlos no parecen tan atractivos como en el anuncio.

Un ejemplo de estos juguetes tan expresivos en la pantalla es el famoso muñeco *Max Steel*, quien representa una figura de acción que combate contra el mal en cualquier parte inhóspita de nuestro planeta, puede ser desde la jungla hasta la

---

<sup>56</sup> <http://www.latinol.com/nproject/articulos/>

tundra o el desierto pues no tiene límites. Es como un soldado moderno el cual vino a suplir al famoso *G.I. Joe* y su ejército de soldados norteamericanos que combatían en sangrientas batallas.

**Imagen obtenida de:** <http://www.virtualtoychest.com/maxsteel/maxsteel.html>



Las organizaciones jugueteras más grandes y famosas a nivel internacional no fueran tan exitosas sin la ayuda de la campaña mediática en la cual convencen con sus trucos y le dan vida a lo inanimado

“Conviene enunciar las empresas más importantes a nivel internacional. Según un informe de Euromonitor (1996), los seis mayores fabricantes de juguetes son *Nintendo, Mattel, Hasbro, Sega, Bandai y Lego*<sup>57</sup>.”

## 4.2 HASBRO, DEL CINE A LOS JUGUETES

*Hasbro* es una empresa norteamericana de capitales mixtos. Entre sus socios privados figuran la *Warner Bros* y el productor cinematográfico Steven Spielberg. La producción de esta empresa se localiza en Estados Unidos, China, México, España, Irlanda, Taiwán e Indonesia. Parte de la producción es realizada bajo contratos en plantas de terceros. Si se cuentan estas últimas, son 32 el total de plantas que producen juguetes *Hasbro*, los que se comercializan en más de 25 países.

“La compañía está organizada en cuatro líneas de productos: *Playskool, Playskool Baby, Hasbro y Kenner* que integran el grupo de juguetes y las líneas de juegos. Adicionalmente, a principios de 1997, *Hasbro* compró la empresa *The Tiger Electronics Inc.* fabricante de juegos electrónicos de mano. Los principales productos de la compañía son las figuras de acción”.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> <http://www.gov.cnce/juguete/juguete.htm>

<sup>58</sup> <http://sepiensa.org.mx/contenidos/posadasyjuguetes.html>

Entre las más destacadas recientemente son las que representan personajes de las películas *Batman Forever* y *la Guerra de las Galaxias*. Tiene, además, una gran variedad de productos en el mercado, desde la masa “*Play Doh*” hasta los juegos de mesa como *el Juego de la Vida*, *el ¿Quién es Quién?*, *el Clue* o *la Herencia de la tía Ágata*.

“La adquisición de *Tonka* por parte de *Hasbro* en 1991 es un ejemplo de los posibles efectos de las estrategias seguidas por las principales compañías sobre la concentración de la producción y del mercado internacional, en este caso el del segmento de juegos de mesa. Tras la adquisición, *Hasbro* retuvo las dos unidades por separado: la división *Milton Bradley* de *Hasbro* (destacada por los juegos *Scrabble*, etc.) y su nueva subsidiaria *Tonka-Parker Brothers* (*Monopoly*, etc.).

Aunque la producción de juegos de mesa está integrada, las dos divisiones siguieron compitiendo entre sí en el mercado beneficiándose del incremento significativo del soporte publicitario y comercial. De esta forma, *Hasbro* pasó a ocupar el segundo lugar en las ventas mundiales de juegos de mesa, productos que en la actualidad representan el 45% de las ventas internacionales de la empresa”<sup>59</sup>.

El grupo japonés *Bandai* comenzó su actividad productiva en 1951 con la fabricación en gran volumen de réplicas de autos y de aviones en metal. La primera subsidiaria fuera de Japón fue establecida en el año 1977 en Hong Kong.

En 1983, siete subsidiarias de producción, ventas y publicidad fueron consolidadas en *Bandai Company*. Actualmente, las operaciones fuera de Japón están organizadas en 15 compañías entre las dedicadas a la producción y a la comercialización. Siete de ellas están localizadas en Asia, cinco en Europa y tres en Estados Unidos.

---

<sup>59</sup> <http://sepiensa.org.mx/contenidos/posadasyjuguetes.html>



La mayor parte de los productos del Grupo *Bandai* está concentrada en figuras de acción basadas en personajes que, una vez concebidos, deben volcarse al mercado en forma inmediata.

“En 1981, la compañía logró integrar los medios de promoción al inaugurar la producción de películas y dibujos animados. Desde entonces, es la propietaria de las licencias de los personajes caracterizados en las figuras de acción que produce. Entre los más conocidos recientemente están *Power Rangers*, *Sailor Moon* y *Dragón Ball*. La empresa está dedicada, además, a la producción de video juegos bajo las marcas *Súper Nes* y *Play station*”<sup>60</sup>.

“El control de licencias se ha convertido en un factor clave de competencia entre las grandes compañías. En este sentido, los productores más importantes de juguetes muestran una progresiva integración en la producción de películas y de programas de televisión. Por ejemplo, *Hasbro* tiene entre sus accionistas a la *Warner Bros*; *Bandai* produce programas y series de televisión desde 1987; la asociación de *Mattel* con *Walt Disney* incluye un acuerdo de licencia para el diseño, la producción y la comercialización de los personajes de *Walt Disney*”.<sup>61</sup>

#### **4.3 EL GRAN ÉXITO DE MATTEL: LA MUÑECA BARBIE**

Un ejemplo de una empresa exitosa a través de la publicidad ha sido *Mattel*, pues este juguete en particular es un estandarte, uno de los más famosos en toda la historia, conocido en todo el mundo y sin lugar a dudas imponiendo estereotipos. Me refiero a la muñeca *Barbie*, quien se ha ganado una popularidad que difícilmente le arrebatará otro juguete.

La historia de *Barbie* es la historia de una *sex symbol* de plástico, adorada durante décadas por niñas y adultos de todo el mundo.

---

<sup>60</sup> [www.soyentrepreneur.com/pagina.hts](http://www.soyentrepreneur.com/pagina.hts)

<sup>61</sup> **Ibidem.**

Todo comenzó a finales de los años 50, cuando Ruth Handler, fundadora de la firma de juguetes *Mattel* junto a su esposo, se dio cuenta al observar a su hija y sus amigas, de que las niñas de la época preferían jugar con muñecas de aspecto adulto, antes que con muñecos tipo bebé.

Handler y su esposo hicieron las propuestas para diseñar una muñeca moderna Sin embargo en aquellos momentos las muñecas que respondían a este canon adulto solían estar hechas de papel o cartón y los ejecutivos de *Mattel* rechazaron la idea porque resultaría demasiado cara; así que la muñeca tuvo que esperar.

El matrimonio Handler no desistió y tras un viaje por Europa regresaron con una muñeca similar a lo que Ruth había imaginado y comenzaron a diseñar exactamente lo que querían

“En 1959, *Mattel* accede a fabricar la muñeca *Barbie* - en honor a la hija de los Handler - y es presentada en una feria de juguetes en Nueva York. Por entonces cada pieza valía 3 dólares e inesperadamente, batió un récord de ventas”.<sup>62</sup>

**Imagen obtenida de:** [http://barbie.toys-games-store.com/Mattel/My-Scene-Miami-Getaway-Kenzie-Doll-with-Vespa-Scooter-reviews-B0006TQ63U\\_5.htm](http://barbie.toys-games-store.com/Mattel/My-Scene-Miami-Getaway-Kenzie-Doll-with-Vespa-Scooter-reviews-B0006TQ63U_5.htm)



“Las niñas veían en *Barbie* la imagen perfecta de aquello en lo que querían convertirse: medidas de escándalo, pelo rubio y largo, ropa cara... Por este motivo también *Barbie* fue criticada por feministas y organizaciones de la liberación de la mujer porque han visto en ella un mal ejemplo para las niñas en fase de crecimiento. De una forma o la otra *Barbie*

no ha dejado indiferente a nadie”<sup>63</sup>.

---

<sup>62</sup> [www.soyentrepreneur.com/pagina.hts](http://www.soyentrepreneur.com/pagina.hts)

<sup>63</sup> [www.funversion.com/hobbies/aficiones/](http://www.funversion.com/hobbies/aficiones/)

Debido al éxito de la muñeca, *Mattel* siguió discutiendo complementos y mejoras. Así se fueron creando *Barbies* dentistas, deportistas, otras más curiosas como la *mod* o la *California Girl*, según los momentos sociales o políticos. Y en la década de los 60 se crearon distintos acompañantes : *Ken* - el novio de *Barbie*, en honor al hijo de los Handler, Midge; Skipper o Christie y más tarde amigas de diferentes etnias y condiciones como una hispana, una afro-americana o una asiática.

A la vez que se iban introduciendo nuevos miembros a la familia *Mattel*, también se fueron creando accesorios y complementos como la casa de *Barbie* y *Ken* o el coche de *Ken*, entre otros muchos. Así, el mundo de *Barbie* ha ido creciendo y haciéndose cada vez más a imagen y semejanza del real.

“Hace un par de años, *Mattel* anunció en rueda de prensa el divorcio entre *Barbie* y *Ken*. Puede que ahora quieran dar una imagen de *Barbie*, como una mujer del siglo XXI, independiente, sola y que se ha quedado con la casa y con el coche. También pudo ser una estrategia de marketing. La realidad es que ese movimiento ha tomado marcha atrás y tal vez *Barbie* vuelva a reconciliarse con su chico debido a la caída de ventas que la muñeca ha sufrido”<sup>64</sup>.

Lo que de niña hacía como un juego ahora es su modo de vida señala la mexicana. Lily Martínez. Diseñadora de la ropa de *Barbie*, Su gusto por el diseño y gran habilidad para este trabajo llevaron a la mexicana Lily Martínez a convertirse en una alta ejecutiva en *Mattel*, la compañía de juguetes más grande de Estados Unidos.

“Originaria de Durango, México, Martínez a sus 28 años es en la actualidad gerente de diseño de la línea *My Scene* de *Mattel*. Llegó a Estados Unidos en 1980 cuando era una niña y, como cualquier chiquilla de su edad, uno de sus juegos preferidos eran las muñecas. “*Siempre me han encantado las muñecas. De*

---

<sup>64</sup> **Ibidem**

*niña siempre jugaba con ellas. Jugué con mis muñecas hasta que fui adolescente", recuerda la diseñadora*<sup>65</sup>

Su afición por el dibujo, sin darse cuenta, la llevó a donde está en este momento. Asegura que empezó en el área del diseño desde que era una chiquilla, ya que ella misma hacía los vestiditos a sus muñecas.

Por supuesto, de niña, Martínez nunca pensó que esto que ella hacía como un juego, era un trabajo en la vida real y mucho menos se llegó a imaginar que años más tarde ese juego sería su propio modo de vida. Su pasión por crear cosas nuevas la llevó a estudiar diseño de modas y mientras estaba en la escuela tuvo la oportunidad de su vida. Su pasión por crear cosas nuevas la llevó a estudiar diseño de modas y mientras estaba en la escuela tuvo la oportunidad de su vida

“Estaba cursando su tercer año y unos diseñadores de *Mattel* fueron a su clase e hicieron una presentación de *Barbie*. Ellos estaban buscando un asistente de diseño, ojearon los diseños de Martínez y tres días después la contrataron, y actualmente es ejecutiva de diseño en la línea *My Scene*.”<sup>66</sup>

Investigadores británicos descubren que la muñeca más vendida en el mundo provoca reacciones de rechazo y agresividad en los niños.

Investigadores de la universidad británica de Bath han descubierto que Barbie, la muñeca más vendida del mundo y todo un símbolo de la estética de la sociedad de consumo, es sometida a todo tipo de maltratos por niños de entre 7 y 11 años. Entre otras crueldades documentadas por los investigadores, los pequeños las decapitan, las queman, les arrancan mechones de cabello y, en algunos casos, hasta las han llegado a meter en el microondas. Cuando preguntamos a los niños por su opinión sobre Barbie, la muñeca suscita reacciones de odio, rechazo y violencia, apunta la investigadora inglesa Agnes Nairn. La rechazan por ser

---

<sup>65</sup> [www.univision.com/content/content.html](http://www.univision.com/content/content.html)

<sup>66</sup> **Ibidem**

“plástica”. En opinión de Nairn, la muñeca simboliza el exceso. Barbie es prescindible, no tiene personalidad.

Precisamente, puesta a la venta en 1959, fue una de las primeras muñecas sexuadas: largas piernas, pechos, una rubia melena y unos pies diseñados para lucir zapatos de aguja la convertían en única. Con el paso de los años se transformó en el irreal arquetipo de la esbeltez anglosajona. Sus medidas fuera de lo común y su estilizado tipo se han instalado en el inconsciente colectivo de varias generaciones de mujeres.

“En 2005, las ventas de este producto de Mattel cayeron un 13%. Las groseras, multiétnicas y sensuales Bratz han venido a sustituirla en el afecto de las pequeñas. Sin embargo, la Barbie continúa siendo, según Mattel, el juguete más vendido del mundo, con 80 millones de unidades al año” .

De Barbie se han hecho todas las variaciones posibles: se han diseñado joyas exclusivas, modelos firmados por Óscar de la Renta y Donatella Versace, se le ha vestido de exploradora, tenista, princesa... se le ha buscado casa, coche y hasta un novio, Ken, contagiado también de esa irrealidad gringa.

Imagen obtenida de: [www.ad.nl/.../fulla\\_barbie\\_hoofddo\\_11884a](http://www.ad.nl/.../fulla_barbie_hoofddo_11884a).



“En Egipto y como contestación a Barbie, señala Florence Amalou, ha surgido un remedo árabe: una muñeca de ojos marrones y piel oscura llamada Fulla que usa un "hidjab" que tapa su cabeza y oculta sus brazos y piernas. Dos millones de muñecas Fulla (que esconde bajo su amplio vestido, como sucede realmente en los países árabes, pantalones vaqueros y camisetas de marca) han sido vendidas desde su lanzamiento. En Arabia, la mutawa o policía religiosa ha calificado a Barbie de «muñeca judía» y «símbolo del perverso Occidente” .

- “Desde 1959 más de un billón de muñecas *Barbie* y compañía han sido vendidas en el mundo entero.
- La Barbie más vendida de la historia ha sido la *Totally hair*, de 1992 (10 millones de ejemplares), con su melena hasta los tobillos”.<sup>67</sup>

#### 4.4 EL JUGUETE DEL SIGLO, “LEGO”

No todo es publicidad y moda pasajera, pues existen juguetes con gran valor educativo y los cuales afortunadamente no pasan de moda. *Lego* es precisamente uno de los juguetes educativos más vendidos en todo el mundo, es la diversión sin límite pues tú decides que armar, esto ayuda a desarrollar las habilidades a los niños y les permite aprender jugando.

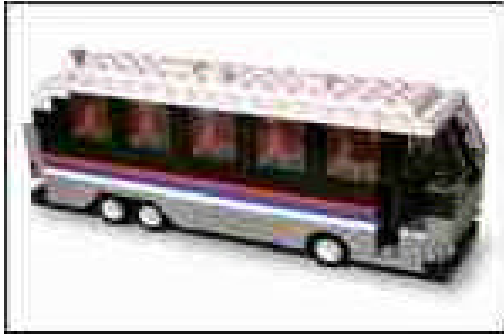
“A principios del siglo XXI, el ladrillo lego fue nombrado “Juguete del siglo” por la revista *Fortune Magazine* y por la asociación inglesa de juguetes, *British Association of Toy Retailers*. Cuando el maestro carpintero Olse Kirk Christiansen en 1932 comenzó a fabricar juguetes de madera, no se imaginaba lo que había puesto en marcha.

En la actualidad, *Lego Company* ocupa el cuarto lugar en el ranking de fabricantes de juguetes más importante en cifras de ventas: 1 *Mattel* 2, *Hasbro* 3, *Bandai* 4, *Lego Company*, el objetivo de este juguete es cuidar del niño que todos llevamos dentro. El fundamento es una actitud inequívoca frente a conceptos como la calidad, las necesidades universales de los niños y la búsqueda constante de nuevos métodos de estimular la fantasía, la creatividad, el juego y el aprendizaje.”<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> [www.soyentrepreneur.com/pagina.ht](http://www.soyentrepreneur.com/pagina.ht)

<sup>68</sup> <http://wwwlego.com/info/pdf./compprofilees.pdf>



En la primera faceta, el juego se centraba en la construcción y las experiencias inherentes a la misma. En la segunda temporada, los productos incorporaron ruedas, pequeños motores y engranajes para añadir movimiento a los juguetes. El juego de roles y los temas como la

mecánica y la robótica fueron las características del tercera período. En los albores de la cuarta era, los productos han incorporado conceptos como inteligencia y comportamiento

“El Juego *Legó System*, el clásico principio de acoplamiento, fue desarrollado hace más de 40 años. Unos juguetes con múltiples combinaciones que fomentaban la imaginación de los niños, ayudándoles a descubrir su propio universo de creatividad.

“En 1979 conquistó el espacio con la serie *Legó Space* en enero de 2004, dos mini-figuras de *legó*, en forma de dibujo en un DVD aterrizaron, literalmente hablando, en el planeta Marte. Las mini-figuras participan en la misión de la *NASA* al Planeta Rojo *Exploration Rover*. *Legó* inició una colaboración con *Media Laboratory* del Instituto de Tecnología de Massachussets en E.U.A La investigación tecnológica y el proceso de aprendizaje permitieron a *legó* estar a la vanguardia del desarrollo”<sup>69</sup>.

---

<sup>69</sup> <http://www.lego.com/info/pdf./compprofilees>.

#### 4.5 PUNTO DE VISTA DE LOS PROFESIONALES

La psicología y la sociología ofrecen un ángulo distinto en el estudio de este fenómeno social de los juegos y la forma en que se pueden abordar para una mejor comprensión en nuestro contexto social.

Para conocer más de cerca un enfoque social y psicológico acerca de los juegos que practican cotidianamente los niños y niñas de la actualidad se realizaron las siguientes entrevistas con la psicóloga Karina Salvador Ugalde y la doctora en Sociología Angélica Reyna Bernal, quienes aportaron su punto de vista acerca del tema al cual hago referencia en este reportaje y nos dan sus opiniones.

La importancia psicológica del juego en los niños es esencial, afirma la psicóloga. “En el sentido en que es gracias a estos, los juegos que se da la interacción innata desde pequeños estamos interactuando con familiares, principalmente papá, mamá y hermanos si es que los hay, pero es gracias a los juegos que se implica una relación social extra a la familia, además agrega que también es básico para el desarrollo mental.

Es fundamental porque el desarrollo mental, está basado en las relaciones sociales, todo lo que tiene que ver con lo que estamos viviendo en sociedad de acuerdo a como es la sociedad es como te vas a desarrollar mentalmente y obtener, un tipo de valores, una personalidad entonces los juegos en si están desarrollados o tienen la función del interacción social, esa es la importancia para el desarrollo mental, si no se tienes una buena relación social entonces la capacidad o el funcionamiento mental también se va a ver afectado<sup>70</sup>”.

La doctora en sociología Angélica Reyna Bernal nos comenta que el jugar básicamente nos va ubicando en distintos roles sociales desde que somos pequeños es decir nos vamos preparando de alguna forma para ser adultos.

---

<sup>70</sup> Karina Salvador Ugalde, Entrevista con el autor de esta investigación, Pachuca Hgo. 27/03/05



La importancia sociológica del juego en los niños permite a los seres humanos, conocer y practicar roles sociales, identificar como operan esos roles y que actividades desempeñan los distintos roles sociales.

“Las niñas juegan a las muñecas van conociendo como es el rol de la atención hacia los hijos, atención a las demás personas.

Cuando los niños juegan con el carrito de bomberos o algún otro juguete mecánico, practican ciertos roles que se tienen en la sociedad, que son masculinos. Eso es en lo que respecta a los juegos más tradicionales, ahora también el juego te permite conocer otros roles sociales, otras formas de acción social no forzosamente adjudicadas a un rol femenino o masculino sino de convivencia, los cantos, las rondas con distintas actividades entre los mismos niños: es decir el juego tiene un papel de socialización”<sup>71</sup>.

También agrega que, el juego en efecto es básico para el desarrollo social y mental; en ese sentido permite a los niños poder incorporarse a grupos pequeños, poder vincularse con grupos de diferentes que podrían ser sus padres u otros adultos y les va permitiendo conocer las normas sociales, las reglas con las cuales opera la relación entre las personas en una comunidad específica, a través del juego aprenden a convivir; se transmiten valores morales, y normas de operación

Tanto la psicóloga como la socióloga coinciden en que el juego es básico para el desarrollo de todos los niños. En la sociología se ve marcada la importancia en como vamos tomando forma en nuestra sociedad, es aquí donde la socióloga hace énfasis en los roles que se van aprendiendo y también se adquieren valores y normas que son básicas en toda sociedad.

---

<sup>71</sup> Angélica Reyna Bernal, Entrevista con el autor de esta investigación, Pachuca Hgo. 15/04/05

La psicóloga en cambio habla de la importancia del juego en como va definiendo la personalidad, y afirma que la sociedad tiene mucho que ver pues según lo que se esté viviendo en un contexto es como se forma una mentalidad, y enfatiza que los juegos tienen una interacción social.

Para la socióloga, el juego implica “imitar y jugar de una manera de aprendizaje roles laborales; los niños y niñas juegan a ser carpinteros. a ser cocineras a ser la maestra, el medico; los niños, a través del juego, conocen estas formas laborales, a veces acompañan a sus papás al trabajo y tienen oportunidad de hacer pequeñas tareas dentro del trabajo y les sirve de juego y entretenimiento, les da un esquema de orden, les permite aprender a trabajar en equipo<sup>72</sup>”.

Por otra parte, Karina Salvador se refiere al caso de los niños a quienes se les prohíbe jugar o que se ven en la necesidad de trabajar:

Si el juego le es prohibido a manera de castigo, subraya, no creo que haya mucha implicación puesto que se trata de un castigo. A la larga, agrega, “cuando el niño se porte bien va a poder jugar pero en el caso que se vea en la necesidad de trabajar, entonces el niño se va a ver obstaculizado en el desarrollo de una de las etapas conocida como *edad de juegos* en la cual comienzan a interactuar socialmente y es de ahí donde van captando elementos importantes como:

1.- “La importancia de la sociedad, 2.- el estar desligándose, no completamente pero en algún aspecto de la familia, 3.- estar valorando a través del juego sus conocimientos y habilidades 4.- estar en competencia con los demás, que en la sociedades individualistas la competencia es fundamental 5.- que a través del juego se van estableciendo roles y papeles sociales que posteriormente cuando es adulto se tienen que llevar a cabo<sup>73</sup>”.

---

<sup>72</sup> **Ibidem.**

<sup>73</sup> Karina Salvador, Entrevista citada.

Sobre el porqué de los niños que prefieren aislarse en lugar de socializar, Karina Salvador estima:

con otras personas para integrarse con roles más definidos en la sociedad como un adulto responsable se va practicando en el juego creo que sociológicamente estos niños a futuro si podrían tener problemas de integración social o podrían desarrollar personalidades muy introvertida“ Esta preferencia por el aislamiento se debe principalmente porque es una mala interacción social de que el niño ya no sabe jugar con otros, ya no sabe interactuar con los demás, quizás porque se vea impedido desde su familia quizás porque su personalidad sea introvertida, pero sí está relacionado con un mal desarrollo de la personalidad, una mala adaptación social<sup>74</sup>”.

La doctora en sociología opina acerca del aislamiento de algunos niños en el juego y comenta lo siguiente: El aislamiento les genera en el juego dificultades para poder socializar comentábamos que las ventajas del juego para relacionarse s que simplemente los hacen no conflictivos pero si con relaciones menos intensas, menos frecuentes y pueden perder algunas ventajas de la interacción social mas activa.

“Cuando un niño no juega está reflejando que tiene problemas de vinculación con otras personas, el no juego está hablando de conflicto con sus padres, con sus hermanos, con los compañeros de su escuela, el niño puede ser activo, movido, puede relacionarse bien en su casa, pero si sus compañeros son agresivos por alguna característica que tenga el niño o su familia y que culturalmente no le tengan aceptación los niños pueden estarlo marginando, puede sentirse agredido y reprimido por el grupo de sus compañeros entonces opta por aislarse y no jugar simplemente desea estar solo”<sup>75</sup>

Angélica Reyna puntualiza que el aislamiento habla de problemas de vinculación que tal vez por alguna razón que tenga, los demás lo estén marginando por ser

---

<sup>74</sup> **Ibíd**

<sup>75</sup> Angelica Reyna, Entrevista citada.

diferente dicha característica puede ser física o cultural y entonces se siente desplazado.

“Karina Salvador enfatiza que los videojuegos son una de las causas para que los niños pierdan el interés por socializar y muchas veces se aíslen agrega que: precisamente en el videojuego se interactúa con una máquina aún cuando se juegue con otra persona el mismo juego, pues la interacción es a través de una máquina, esta máquina es impersonal, tú ya no te sabes comunicar con los demás y es el juego una forma de comunicación

Con un videojuego es más factible que un niño quiera jugar solo, agrega Salvador Ugalde porque es precisamente cuando ya no quiere interactuar con otra gente, le basta la máquina para estar feliz.<sup>76</sup>”

Para la socióloga en algunos casos si tienen que ver los juegos modernos en otros no, para que el niño puede aislarse; pues señala que muchas veces es debido a que tiene situaciones agresivas en su familia en la escuela, en su comunidad o por condiciones de salud que no le da la suficiente fuerza o energía para convivir, esa es una posibilidad que no hay que descartar.

“Los videojuegos efectivamente hacen que los niños interactúen con la máquina pero también hay relaciones virtuales que te permiten que compitas en la computadora o con otro niño.

El jugar con videojuegos desarrolla habilidades comunicativas muy específicas donde necesitas una máquina para comunicarte, sí genera una dinámica de aislamiento pero también desarrollan otras habilidades de comunicación con otras personas.

“Hay gente adulta que no puede comunicarse por teléfono, prefiere establecer comunicación cara a cara hay gente adulta que le cuesta trabajo escribir una carta

---

<sup>76</sup> Karina Salvador, Entrevista citada.

en correo electrónico entonces como no desarrollo esas habilidades en la infancia con la computadora ahora les cuesta trabajo”<sup>77</sup>

La psicóloga opina que, los nuevos juegos están desplazando a los tradicionales por moda y estereotipos.

En cuanto a la familia tiene que ver por la situación económica que se vive en México es muy difícil para las familias estándares. Ahora papá y mamá tienen que salir a trabajar y los niños se tienen que quedar en casa ya sea con la abuelita o con niñera pero entonces ya no se da esta convivencia familia.

Por otra parte, la sociedad tiene mucho que ver principalmente en lo que conocemos como mercado, es decir se venden nuevos productos que crean una necesidad para que simplemente los consumas entonces viene aquí la moda, si juegas *Play Station* o cualquier otro videojuego es porque estás a la moda, hay que tener el nuevo que al fin y al cabo la función es la misma lo que va a modernizarte son los estilos pero también cae en la moda.

También puntualiza la psicóloga que los videojuegos causan adicción en los niños. “Si causan adicción está científicamente comprobado en el sentido de que ya no *pueden despegarse* de esa pantalla entonces en ese sentido si causan un efecto nocivo en cuanto a la salud mental pero sin embargo es verdad que un factor a favor de los videojuegos es de que aumenta tanto la destreza mental como motora, pero para que la desarrolla, para estar ahí “pegado” a una pantalla solamente, en esa cuestión es cuando se puede ver como nocivas”<sup>78</sup>.

Al respecto la socióloga opina que los juegos de computadoras son muy absorbentes genera una gran diversidad de opciones de situaciones en donde demanda mucha concentración hacia un espacio visual incluso pequeño, desarrolla más habilidades intelectuales y manuales una coordinación *ojo mano*

---

<sup>77</sup> Angélica Reyna, Entrevista citada

<sup>78</sup> Karina Salvador, Entrevista citada

que se llama *coordinación fina* pero absorbe tanto que puede generar adicción, y esto va a limitar la posibilidad de interactuar con otras personas.

Tanto la socióloga como la psicóloga coinciden en que los videojuegos son adictivos y pueden limitar el realizar otras actividades como la convivencia, y sin lugar a dudas el relacionarse con más personas es indispensable en cualquier sociedad.

“Aunque los videojuegos tienen cosas rescatables como el desarrollar habilidades de destreza con la vista y las manos principalmente. Es favorable de alguna manera pues hoy en día se trata de oprimir botones para realizar actividades cotidianas.

De alguna forma los videojuegos no les pueden ser negados a los niños de la actualidad pero sí que los utilicen bajo la supervisión de un adulto, y de esta forma evitar que causen adicción”<sup>79</sup>.

La forma en que los niños juegan en la actualidad es muy diferente a la que practicaban nuestros padres pues los juguetes son distintos asegura la socióloga.

Hay que recordar que al jugar al *“papá y la mamá”* son modelos de la vida social; actualmente juegan a lo que hacen papá y mamá, ahora ya los papás no están tan arraigados a ciertos roles sino que es muy diversa la actividad que realizan hombres y mujeres; entonces los niños están reproduciendo estos cambios sociales, esta forma de roles y actividades que también refleja si hay violencia o armonía en el hogar, si hay buena convivencia o si hay buena relación de género.

Existen muchas generaciones que han ido cambiando su forma de juego, creo que se han perdido juegos tradicionales que conocimos y se han ido agregando y

---

<sup>79</sup> Angélica Reyna, Entrevista citada

modificando algunos de estos juegos tradicionales y sobreviven como realidades mucho más modernas con otros materiales, con otra tecnología.

“Los juegos persisten, se ha ampliado mucho la gama de personajes de estereotipos a imitar y que pueden llevar a formas de vida no sólo con nuevos modelos laborales. Por ejemplo, ahora hay muchas heroínas y eso le da un papel muy activo a las mujeres; ya no sólo es un papel doméstico; ya no son heroínas tradicionales como la cenicienta si no que ahora las heroínas socializan y trabajan con los hombres y reflejan mucho lo que es la vida moderna.

Los niños tienen muchas opciones, creo que si la perspectiva de héroes es tratar de imitar y realizar prácticas similares hay que analizar estas situaciones con una perspectiva muy abierta no solo con la idea de que los nuevos juegos o las imágenes televisivas son negativas o te amarran a un estereotipo específico”<sup>80</sup>.

El juego, recalca Karina Salvador, refleja a nuestra sociedad, los cambios que están sufriendo los roles sociales son llevados directamente a los juegos.

“Las caricaturas son violentas porque representan contextos sociales violentos. Hay caricaturas japonesas que representan súper héroes y estos están tratando de contener situaciones de agresión y diferenciación fuertes, los *Hombres x* son un ejemplo clásico hay una reacción fuerte de la sociedad hacia el que es diferente y es diferente porque es inmigrante, porque tiene cualidades diferentes y esto te esta diciendo que hay una parte de la sociedad que reacciona agresivamente.”<sup>81</sup>

Las caricaturas indican ese contexto violento; los niños van adoptando estos estereotipos pero estas caricaturas violentas no son nuevas, y la gente considera que la violencia no es la solución pero los niños se vuelven más tolerantes a la violencia es un nivel aceptable hay niños que lo van a adoptar, y otros que lo van a rechazar.

---

<sup>80</sup> Angélica Reyna, entrevista citada

<sup>81</sup> Karina Salvador, entrevista citada

Al respecto comentó la psicóloga, “aunque la agresividad siempre ha estado presente, porque antes también se jugaba a policías y ladrones, ahora es más explícita, sin ninguna censura y es entonces cuando todos, niños y adultos, están propensos a imitar cualquier cosa que se nos presente en los medios masivos de comunicación, tan es así que ahora gracias a películas, noticiarios, dan ideas a aquellas personas que quieren incurrir en un delito”.

” Salvador Ugalde puntualiza: “El ser humano es un ser social por naturaleza y por tanto siempre va a necesitar de interactuar con la sociedad. Sí estas máquinas modernas como los videojuegos, las computadoras, y otras tantas que “facilitan la vida diaria” nos están privando de esta interacción. Entonces las futuras generaciones de adultos pueden presentar diferentes trastornos, dependencias, algunos otros neuróticos, depresiones; esto va a depender de la personalidad de cada individuo.”<sup>82</sup>

---

<sup>82</sup> **Ibíd**



## CAPÍTULO 5

### LA TECNOLOGÍA Y LOS VIDEOJUEGOS

#### 5.1- VENTAJAS DEL VIDEOJUEGO

“El videojuego es bueno con fines educativos, terapéuticos o de interacción social son algunos de los argumentos más utilizados por aquellos que defienden el uso del videojuego.”<sup>83</sup>

Cabe decir, que aquellos autores que le dan puntos favorables al videojuego no lo hacen sin reservas, es decir no abogan por el juego en sí mismo sino por el videojuego como un vehículo mediador, así para Gordon, diseñador de videojuegos en EUA. “el uso del videojuego dotará al niño de una confianza en si mismo y de una habilidad en el manejo de las máquinas electrónicas que le será de gran ayuda cuando en el futuro deba enfrentarse con las computadoras”. Afirma el diseñador

“También se han apuntado efectos benéficos, tales como, la descarga de estrés en forma no destructiva, el efecto de relajación, el aumento de la coordinación óculo – manual, las habilidades cognitivas, el incremento de las capacidades de atención y motivación, las sensaciones positivas de dominio, control y logro y por último, la reducción de las probabilidades de que el adolescente recaiga en otros problemas típicos de la juventud debido a su gran interés por el videojuego.

Quien también parece haber reconocido las potencialidades del videojuego, es la Armada estadounidense, que lo utiliza en sus prácticas de tiro. Por idéntico camino va la marina del mismo país, la cual recluta a sus futuros soldados en los salones recreativos.”<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup> Raimon Gaja, **Op Cit**, p78

<sup>84</sup> Marc D. Griffiths, **Maquinas de juegos en niños y adolescentes: un estudio comparativo de los videojuegos y las máquinas tragaperras** en Ramon Gaja. **Op Cit**. p,186

## 5.2 LAS DESVENTAJAS DEL VIDEOJUEGO.

Hasta el momento no se ha demostrado empíricamente que el videojuego genere agresividad en los niños, éste ha sido uno de los aspectos que más controversia ha provocado.

“De cualquier modo, si se revisa el contenido de la mayoría de los videojuegos, parece justificada cierta preocupación. Pues hay un estudio en el que el 85% de los videojuegos examinados implicaban alguna forma de muerte, violencia o destrucción.”<sup>85</sup>

“Un niño que no lee y que apenas escucha, y que se pasa el día hipnotizado ante la pantalla de la consola o del televisor, será un niño con un pensamiento débil, con poca capacidad para expresarse oral y gramaticalmente, con escasa imaginación y pocos recursos vitales. Será también un niño sin conciencia histórica, pues sus medios de *conexión* con el mundo son muy recientes y limitados en sus contenidos y funciones.”<sup>86</sup>

Otros investigadores han estudiado, con distinto resultado, la conducta de los niños después de haber jugado con videojuegos de contenido agresivo, los niños que juegan solos aumentan su conducta agresiva mientras que los que juegan en parejas la disminuyen.

Para Cooper y Mackie, especialistas en videojuegos violentos. No son los niños sino las niñas las que se muestran más agresivas después de haber jugado con el videojuego. Además, no detectaron diferencias destacables entre la conducta de los niños que participan activamente en el juego y aquellos que simplemente lo observan.

---

<sup>85</sup> **Ibíd.**, p 63

<sup>86</sup> Raimon Gaja. **Op Cit.** p 42

Por tanto se puede afirmar que el videojuego contiene un potencial adictivo y que el excederse puede conducir al niño o al adolescente a conductas exageradas e irracionales.

### **5.3 JUEGOS Y CARICATURAS PREFERIDOS**

Para comprender mejor la forma en como se divierten los niños actualmente en cuanto se refiere a sus distintas formas de juegos que practican, efectúe una encuesta que constó de un total de 60 alumnos, en una primaria pública de la ciudad de Pachuca, el “Centro Escolar Hidalgo”. Del total de encuestados, 34 son niñas y 26 niños.

La encuesta se elaboró con 6 preguntas sencillas, cuatro de opción múltiple y dos abiertas. Fue aplicada a niños del cuarto grado, cuyas edades oscilan entre los 9 y 10 años de edad.

Los niños y niñas de cuarto grado se mostraron interesados una vez que comprendían de que se trataba, pues les comenté que la encuesta era para conocer su punto de vista, en cuanto a los juegos que practicaban y que tipo de programas y caricaturas veían los niños de su edad.

Para la presentación del trabajo se realizaron gráficas en las que se observa el porcentaje en cuanto a cada pregunta, y de esta forma conocer a que juegan en el recreo que caricatura ven o cual es su juego preferido. Dichas gráficas se podrán observar en las páginas subsecuentes

En la primera pregunta en la cual se refiere a que caricatura o programa es el de su preferencia se les pide subrayar cuatro opciones de once posibles respuestas que se les dan a escoger y también una última opción, en la cual dice “otro” es decir que se brinda la oportunidad de expresar alguna otra opinión diferente a las que están estipuladas en la hoja.

Entonces en la primera pregunta contestaron así:

Las caricatura más vista hasta el momento es “*Bob esponja*” el cual obtuvo 41 menciones

Cabe señalar que los publicistas han lanzado al mercado una campaña publicitaria con una gran cantidad de productos de los personajes de *Bob esponja*. Los niños señalan que la caricatura es muy *agradable y chistosa*, además de que no *existe la violencia* puntualizan. ( Gráfica 1)

En segundo lugar está una caricatura reciente, protagonista de los *tazos* en esta temporada: *Mucha lucha*, se colocó en la segunda más vista pues señalan que les agrada pues: *hay algo de pelea, porque me gustan las luchas, son de acción, me hacen reír.*

“*Los chicos del barrio*”. Es una caricatura reciente y también es una de las favoritas y son de su agrado porque *son de aventura, son chistoso, son de acción, me gusta como hacen sus planes en equipo.*

En cuarto lugar está una caricatura que ya tiene algún tiempo y se ha logrado mantener. *Las chicas súper poderosas*. También ha sido imagen de bastantes productos, la mayoría de sus seguidoras son niñas pues los personajes principales son mujeres, tal vez ésta sea la causa principal, pues señalan que: *son heroínas. Se me hacen divertidas, ayudan a la gente.*

Existieron otras menciones que representó el 4% de las preferencias. Entre ellas: *Kimi molusco, Dragón ball z La pantera rosa, Dora la exploradora, Los simpson, Los Sánchez, Sueños y caramelos, Power rangers.*

En la pregunta número 2, que va ligada con la primera se pide que describan cual de las cuatro es su preferida. La respuesta fue: “*Bob esponja*” a lo cual añaden: *Es muy chistoso, es divertido.*

En la pregunta número 3 se plantean 17 juegos, de los cuales tienen que subrayar 5 de los que practiquen con mayor frecuencia en el recreo. Pero también existe el último inciso con la posibilidad abierta de que anoten un juego, el cual no se haya tomado en cuenta, y que por consecuencia sea uno de sus preferidos.

En los juegos a la hora del recreo, *las correteadas* y *el fútbol* son los que se practican con mayor frecuencia. Cabe señalar que un deporte tan popular en nuestro país como lo es el *fútbol* ha tomado gran fuerza en el género femenino de un tiempo a la fecha, pues hoy en día existen *ligas* "torneos" especiales para las mujeres.

También en el segundo lugar existe un empate entre un deporte y un juego ya tradicional en las escuelas. *Básquetbol* y *las escondidas* el básquetbol es un deporte que en su mayoría es practicado por niñas a la hora del recreo

En tercer lugar haya otro juego tradicional *los encantados*. En la opción donde pueden expresar su opinión en cuanto a otro juego se obtuvo el 17%; estos fueron lo mencionados: *voleibol, ajedrez, la roña y platicar*. Observar gráfica 3

En la pregunta número 4 se les pide subrayar sólo tres opciones de 14 posibles y también incluía la última opción, donde pueden poner uno que les guste y no haya sido tomado en la lista. Esta pregunta pretende conocer cuales son los tres juegos que practican en casa después de que llegan de la escuela.

El *fútbol* obtuvo más votos en total 37, para ser el ganador; pero muy de cerca apareció un juego electrónico muy popular, con 36 alusiones se ubica en el segundo lugar el *play station*. En tercer sitio hay un juego señalado únicamente por las niñas: con 19 menciones *las muñecas* que logran ser de las favoritas en las niñas todavía. En el inciso optativo señalaron: *ajedrez, juego de té, bicicleta, encantados, voleibol, peluches y la comida*. Gráfica 4.

Las preguntas 5 y 6 están relacionadas, se pide que únicamente subrayen una opción, después se les preguntó ¿por qué es agrada este juego?. Cabe mencionar que aquí no se tomó en cuenta si era en el recreo o en la tarde. Estas fueron las respuestas: en primer lugar sigue el juego electrónico *Play station*, las razones principales fueron: *es muy divertido, Me entretiene*. Gráfica 5

El "*básquetbol*" fue seleccionado en segundo lugar, sigue en preferencia de las niñas y las razones son las siguientes: *porque hago deporte, es bueno para mi salud, es divertido*.

En tercer lugar está otro deporte popular señalado en la mayoría por niños y algunas niñas, el *fútbol* y éstas son las razones: *es un deporte, participan todos, es divertido*.

#### **5.4 LAS PREFERENCIAS DE ELLAS.**

Sobre las preferencias de las niñas se encontró lo siguiente:

Definitivamente las niñas muestran una tendencia por los personajes femeninos y aquí lo demuestran, al poner en primer lugar a *Las chicas súper poderosas*; en el segundo sitio colocan a *Bob esponja*. En el tercer puesto hay un empate entre *el chavo del ocho* y *Mucha lucha*.

Estos son los juegos que las niñas prefieren practicar por la tarde:

En primer lugar prefieren las *muñecas*, pero los juegos electrónicos también son sus favoritos, pues colocan como segunda opción al *play station*. El deporte es algo que suelen practicar, así lo demuestran al situar al *básquetbol* en el tercer sitio.

## LAS PREFERENCIAS DE ELLOS.

Ahora es el turno de conocer que ven los niños en la televisión, y éstas son sus caricaturas preferidas tal parece que a los niños les gusta de todo un poco pues en porcentaje empataron en sus tres opciones de caricaturas preferidas: *Mucha lucha*, *Los chicos del barrio* y *Bob esponja*. Lo que se demostró claramente que a los niños no les gustan las caricaturas que tengan personajes femeninos, y se corrobora claramente al sólo mencionar 2 veces a *Las chicas súper poderosas* gráfica 8.

El deporte preferido de los niños es el *fútbol*, pero el *Play Station*, casi logra igualarlo con apenas una mención menos que el fútbol el juego electrónico que se coloca en el segundo sitio.

En tercer lugar está un clásico que llegó hace años, hoy en día se pueden ver en cada esquina, saturadas a la salida de la escuela estas son: *las maquinitas*.

## CONCLUSIONES

La juventud y los niños, como siempre se ha dicho son “el futuro de un país”, pero hay que entender que el futuro depende de la educación que se les brinde. Una persona se forma desde que es niño, y esto depende del contexto que lo rodee y de la época en que se desarrolle.

Los niños actualmente han crecido a la par con el avance tecnológico y la avalancha masiva de los medios de comunicación los cuales, prácticamente se han apoderado de la sociedad. Las niñas y niños que en la actualidad tienen entre 6 y 9 años de edad tienen la posibilidad de usar avances tecnológicos como las computadoras y la Internet. Pueden tener acceso a información de diversas latitudes.

La televisión forma parte del entretenimiento en los hogares mexicanos. Hoy en día la mayoría de la población no sólo cuenta con la televisión de sistema abierto, sino que puede acceder a una gran diversidad de canales y programas a través del sistema de pago.

El vivir en la ciudad representa cierta dificultad en los niños para salir a jugar a la calle, por el peligro que representa exponerse en un lugar público, como los parques o vecindarios; incrementando cierta inseguridad hacia los padres, la suficiente como para no arriesgar a que sus hijos les suceda algún accidente, robo de infante, o hasta un secuestro. Entonces los niños se quedan en casa a ver televisión y jugar con el *play station*,

En la primaria “Centro Escolar Hidalgo” me percaté mediante la encuesta y la observación directa en el recreo, que todavía practican juegos como *Las correteadas, los encantados, saltar la cuerda*, así como el *básquetbol, el fútbol*, También percibí que algunos niños aún suelen jugar a los *tazos* y cabe destacar que la temporada hace algunos meses había llegado a su fin.



Pese a estas observaciones la moda se impone, la influencia de la televisión es innegable y los niños, como se registra en la encuesta, prefieren los videojuegos. Los juegos tradicionales aún se practican pero es un porcentaje menor. Los recreos en las escuelas, los encuentros en algunos lugares de ciudades pequeñas, en las cuadras. pero, según se desprende de la encuesta, los videojuegos están ganando la batalla. En la actualidad los estereotipos dictados por la televisión van a la vanguardia.

Las niñas todavía juegan a la *casita* y a *las muñecas*, aunque son *muñecas* vestidas a la moda como las *Bratz* que anuncian en la televisión y que están causando euforia actualmente, pues *Barbie* sigue siendo una muñeca clásica que ha evolucionado paulatinamente, pero las niñas actualmente no se conforman con los aditamentos a los que las tenía acostumbrada como el carro, su pequeño guardarropa sus casas, y su novio *Ken*, el cual desapareció hace algún tiempo.

Ahora las muñecas son más liberales, ya no necesitan estar en casa o desempeñar alguna profesión como lo hacía antiguamente la *Barbie* que encarnaba papeles de odontóloga, veterinaria, profesora, bailarina etc. Ahora las muñecas están siempre al día; salen a divertirse a la disco, bailan y por supuesto, se van a ligar a muñecos guapos.

Un ejemplo de estas muñecas son las famosas *California Girls*; son un grupo de muñecas que andan de vacaciones en las playas más bonitas, se dedican a *surfear* y a broncearse, tal parece que están quedando atrás los estereotipos de las muñecas que se cuidaban como bebés; se les alimentaba y arrullaban en pequeñas carreolas como la famosa *comiditas*, o *el nenuco* entre muchos otros muñecos y muñecas.

Los niños practican deporte, pero también le dedican un gran porcentaje de su tiempo a los juegos electrónicos como el *Play Station* y *Las maquinitas*. El *fútbol* sigue siendo uno de los preferidos pues casi en la mayoría de las escuelas se cuenta con espacio adecuado para la práctica, éste deporte también lo practican

los niñas, cabe destacar que el futbol hace algunos años en nuestro país era considerado juego exclusivo para el sexo masculino, pero en la actualidad existen clubes femeninos y se ha convertido en una opción para las mujeres.

En cuanto a la televisión se refiere los niños ven las caricaturas que están de moda. Sus favoritas fueron *Los chicos del barrio*, *Mucha lucha* y *Bob esponja* fueron los primeros lugares y existe una tendencia de género muy marcada en la caricatura de *Las chicas súper poderosas*, que en definitiva no son agradables para el sexo masculino, en las encuestas únicamente 2 niños subrayaron dicha caricatura como su preferida. Mientras que las niñas señalaron claramente a las *chicas súper poderosas* como sus preferidas junto a *Bob esponja* y *el Chavo del 8*.

Algo que es de mucha importancia es la forma en que los niños se divierten en las tardes, además de ver televisión dedican parte importante a jugar con el "Play station", tanto niñas como niños. Anteriormente se pensaba que las niñas no jugaban videojuegos, pero no es así, pues ya es muy común observar a niñas jugando "maquinitas, o videojuegos" junto con los niños.

Anteriormente se creía que los videojuegos estaban diseñados para los niños pues la mayoría de los personajes eran masculinos; actualmente existen tanto héroes como heroínas en los videojuegos, entonces el videojuego se convierte en el amigo electrónico para ambos.

En cuanto a los deportes los niños prefieren el fútbol y las niñas el básquetbol. el fútbol esta perdiendo terreno frente al juego electrónico, pues la diferencia de que dicho deporte ganará en la encuesta realizada fue mínima pues con sólo un voto logro imponerse al *Play Station*, pero este juego electrónico le esta robando adeptos al deporte tanto niños como niñas pues tal parece que ha llamado tanto la atención este juego moderno el cual es una opción que han visto los padres para que los niños no salgan de casa y así no exponerlos a jugar en la calle.

Las niñas en la tarde suelen quedarse en casa a jugar *muñecas* y *Play Station*, una que otra suele practicar Básquetbol, el fútbol también es de su agrado pues es algo que se ha puesto de moda en las niñas y últimamente ha cobrado mayor fuerza, esto demuestra que las mujeres juegan de todo un poco.

Esto indica que los hombres tienen mayor grado de sedentarismo por tanto la mayor parte del tiempo la pasan en un solo lugar y sin ejercitarse, pues sino son las *maquinitas*, es el *Play Station*, no es de extrañarnos que el grado de obesidad en los niños actualmente es demasiado alto en comparación con épocas pasadas, ya que los expertos señalan que los niños no hacen ejercicio, pues los juegos modernos y la televisión los retienen

Los juegos electrónicos son toda una realidad en nuestro país. Hoy en día se dan cambios vertiginosos a través de la computadora los niños y niñas se están acoplando a manejar códigos, botones, manipular imágenes, navegar por Internet manejar una serie de aparatos, y algunos de estos juegos modernos prometen ambientarlos un poco en ese sentido, un “sentido futurista” en el cual se maneja todo por medio de aparatos sofisticados, que tal vez sino se estuvo en contacto por medio de los juegos y el avance tecnológico les será complicado adaptarse a lo que será probablemente su trabajo.

Si los juegos son la base del desarrollo, tal vez se estén preparando buenos programadores de computadoras, excelentes científicos, ingenieros en cibernética, pero quizá se vean truncados esos sueños, porque también puede ser un potencial de violencia con tantas imágenes y juegos tan innovadores

Hoy en día se tiene interacción mediante una máquina, pues la Internet y los teléfonos celulares acortan distancias pero los mensajes de interacción son “fríos” pues se cortan palabras sólo se escribe por medio de abreviaciones y no se debe olvidar que la interacción humana es básica, la comunicación cara a cara en la

cual el lenguaje oral y corporal es parte fundamental. Actualmente el ser humano moderno se comunica mediante imágenes y mensajes cortos.

Con estas nuevas formas de comunicación, la sociedad en un futuro podría resultar gente con menor sensibilidad pues los medios de comunicación y los juegos modernos los están volviendo inmunes ante el sentir humano, ante las desgracias violentas porque desde pequeños se han acostumbrado a recibir imágenes de crueldad.

Actualmente una persona suele caminar en una gran ciudad como robot, no hay tiempo para entablar conversación o simplemente no se desea por distintos factores.

Lo cierto es que la tecnología brinda rapidez en la comunicación, pero la sociedad se está acostumbrando a este tipo de interacción moderna: mensajes pequeños cortando palabras.

Hoy se sabe de gente que tiene una gran cantidad de *amigos* que ni si quiera conoce, pues son amigos a distancia simplemente son “amistades de Internet”, también hay quienes se enamoran por este medio de comunicación. Pero es aquí precisamente donde se pierde el contacto humano y una máquina tiene que intervenir para poder comunicarse.

También es una realidad que algunos juegos tradicionales ya no existen como se conocían, de alguna forma se están fusionando con la tecnología y se transforman de acuerdo a las condiciones del mundo actual. Por ejemplo, los nuevos trompos, son más ligeros; ya existen muy pocos de madera con punta de metal, ahora son de plástico con una punta de un material especial que los hace bailar mejor en el piso de mosaico, o cemento que en la tierra misma; algunos carecen de la cuerda para hacerlos girar ahora se bailan con un mecanismo especial sin necesidad de arrojarlo como se acostumbraba.

Se está echando mano de materiales nuevos para rediseñar los juguetes de acuerdo a la nueva infraestructura de los hogares y las escuelas. Los espacios son reducidos y los materiales del piso son distintos; el trompo de madera con punta de metal podría dañar un piso de mosaico; en cambio los nuevos pueden deslizarse perfectamente en los pisos modernos,

Los juguetes tradicionales están evolucionando a la par de la tecnología, esto es importante pues aquel que no lo haga simplemente desaparecerá, así como lo dicta aquella famosa frase “renovarse o morir” los juegos y juguetes se están adaptando a los cambios vertiginosos de la vida moderna, tanto en infraestructura como en lo social, en este último se adaptan a las modas y los estereotipos que pasan a formar parte de una cultura moderna y pasajera

La forma de jugar está en constante evolución como la vida misma pues a cada generación le toca vivir en una época distinta y nuestro entorno social depende del desarrollo, pero también la sociedad es consciente de las ventajas y desventajas que la tecnología aporte a la diversión de las nuevas generaciones de niños en nuestro país.

## BIBLIOGRAFÍA

- ◆ Bastenier, Miguel Ángel. *El Blanco Móvil. Curso de Periodismo* Madrid, Aguilar / Ediciones El País.
- ◆ Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. París, Ediciones Gallimard, 1989.
- ◆ De la Mota, Ignacio. *Enciclopedia de la Comunicación Tomo IV*. Limusa y Noriega Editores. 1994
- ◆ Espejel, Carlos. *Juguetes Mexicanos*. México, SEP, 1981.
- ◆ Gaja, Raimon. *Videojuegos. ¿Alineación o desarrollo?* España, Grijalbo, 1990.
- ◆ García Candelaria,. *Bitácora de Juegos Mexicanos*. s/e, México, 1998.
- ◆ González y González, Luis. *Juegos y Juguetes Mexicanos*. et. al. México, Fundación Cultural CREMI: Espejo de obsidiana, 1993.
- ◆ González, Alonso Carlos. *Principios Básicos de la Comunicación*. México, Trillas. 1989
- ◆ Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid, Alianza editorial /Buenos Aires Editores, 1972.
- ◆ Marín , Carlos. *Manual de periodismo*. México, Grijalbo, 2003.
- ◆ Del Río Réynaga , Julio. *Teoría y practica de los géneros periodísticos informativos* :Diana, 1992
- ◆ Vivaldi, Martín Gonzalo. *Géneros periodísticos*. España. Grijalbo. 1973
- ◆ Wilson, Bryan Key. *Seducción Subliminal*: Diana. 1983. México.

## PÁGINAS WEB

- ◆ <http://victorian.fortunecity.com/operatic/88/articulos/>
  
- ◆ [Udg.mx/arte/posadas/juguete.html/](http://Udg.mx/arte/posadas/juguete.html/)
  
- ◆ [www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo.](http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo.)
  
- ◆ <http://www.gov.cnce/juguete/juguete.htm>
  
- ◆ [www.soyentrepneur.com/pagina.hts](http://www.soyentrepneur.com/pagina.hts)
  
- ◆ <http://wwwlego.com/info/pdf./compprofilees.pdf>
  
- ◆ [http://www.mexicodesconocido.com.mx/español/culturaysociedad/arte.  
popular](http://www.mexicodesconocido.com.mx/español/culturaysociedad/arte.popular)
  
- ◆ <http://sepiensa.org.mx/contenidos/posadasjuguetes.htm>
  
- ◆ Leonor López Domínguez, “México en el Tiempo” No. 37 julio / agosto 2000.en Martha Salinas “ *Al rescate de los juguetes mexicanos*.<http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/032482>
  
- ◆ [www.el-mundo.es/suplementos/ magazine/2005/324/1134142038.html](http://www.el-mundo.es/suplementos/ magazine/2005/324/1134142038.html)  
- 25k
  
- ◆ [http:// www.latinol.com/nproject/articulos/](http://www.latinol.com/nproject/articulos/)
  
- ◆ [www.funversion.com/hobbies/aficiones/\*\*barbie\*\*.](http://www.funversion.com/hobbies/aficiones/barbie.)
  
- ◆ [www.univision.com/content/ content.html](http://www.univision.com/content/ content.html)
  
- ◆ [noticias.ya.com/insolito/03/06/2006/barbie-violencia-ninos.html](http://noticias.ya.com/insolito/03/06/2006/barbie-violencia-ninos.html)
  
- ◆ Henry Wallon, *los juegos y la educación*  
,<http://victorian.fortunecity.com/operatic/88/articulos>

# **ANEXO**





Edad-----

Grado-----

Sexo: masculino / femenino

1.- ¿Subraya cuatro programas o caricaturas de televisión, qué sean tus favoritos?

- A) Mucha lucha, b) He Man, c) Bey blade, d) Las chicas Súper poderosas,  
e) Jimmy Neutron, f) Malcolm el de en medio, g) Garfield, h) Alvin y las ardillas,  
i) Bob esponja J) Los chicos del barrio k) el chavo del 8 l) otro-----

2.- ¿ De los cuatro que elegiste cuál te gusta más y por qué?

3.- ¿Subraya 5 de los siguientes juegos qué más te guste practicar en el recreo?

- a) tazos b) los encantados c) bey blade d) fútbol e) canicas f) spiners  
g) correteadas h) yoyo i) trompo j) a las escondidas k) la casita l) muñecas  
m) brincar la cuerda n) básquetbol o) el avión p) la comidita q) bote pateado r) otro-----

4.- ¿En las tardes en tu casa a qué te gusta jugar, subraya tres opciones?

- a) play station b) fútbol c) canicas d) maquinitas e) tazos f) muñecas  
g) básquetbol h) bey blade i) yoyo j) brincar la cuerda k) la casita l) las escondidas m) bote  
pateado n) otro-----

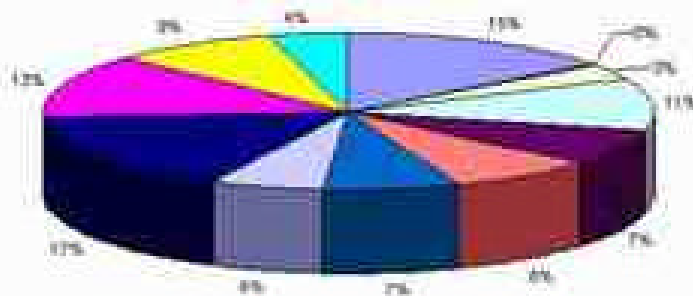
5.- ¿Cuál de estos juegos te gusta más subraya sólo una opción?

- a) canicas b) tazos c) básquetbol d) playstation e) muñecas f) trompo  
g) spiners h) fútbol i) el avión j) los encantados k) las escondidas l) la casita otro-----

6.- ¿por qué te gusta?

## Gráfica1.- Cuatro programas o caricaturas más vistos

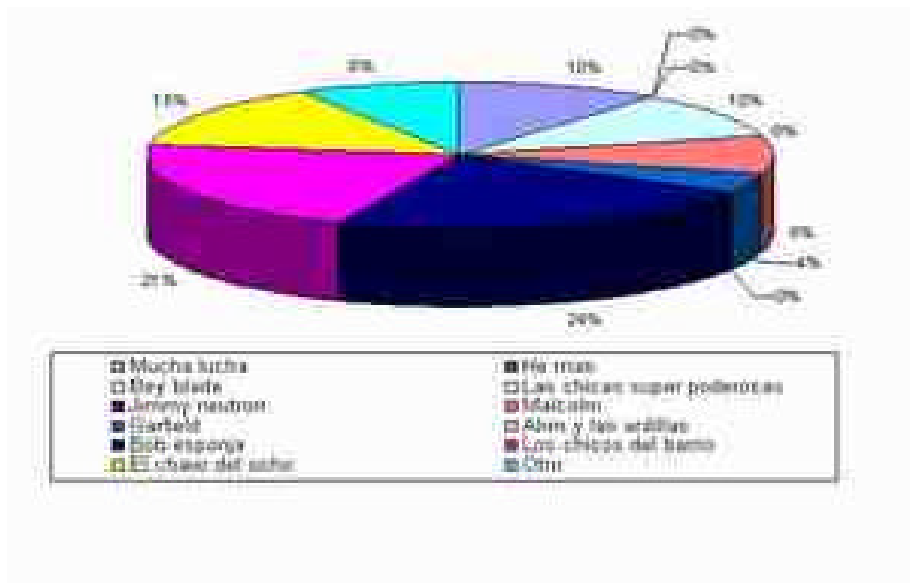
CARICATURA / PROGRAMA	MENCIONES	%
Mucha lucha	36	15%
He man	1	0%
Bey blade	7	3%
Las chicas súper poderosas	27	11%
Jimmy neutron	18	7%
Malcolm	19	8%
Garfield	18	7%
Alvin y las ardillas	14	6%
Bob esponja	41	17%
Los chicos del barrio	32	13%
El chavo del ocho	22	9%
Otros (Dragon Ball Z, Kimi Molusco, La pantera rosa, Power Rangers, Los Sánchez, Sueños y caramelos)	10	4%



Mucha lucha	Bob esponja
Bey blade	Los chicos del barrio
Jimmy neutron	Malcolm
Garfield	Alvin y las ardillas
Bob esponja	Los chicos del barrio
El chavo del ocho	Otros

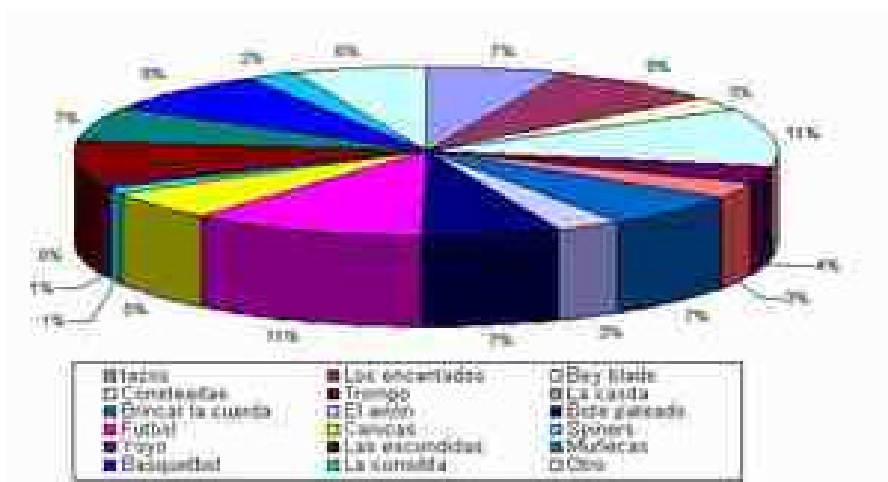
## Gráfica 2.-¿Cuál es la caricatura o programa preferido?

CARICATURA / PROGRAMA	MENCIONES	%
Mucha lucha	5	10%
He man	0	0%
Bey blade	0	0%
Las chicas súper poderosas	5	10%
Jimmy neutron	0	0%
Malcolm	4	8%
Garfield	2	4%
Alvin y las ardillas	0	0%
Bob esponja	11	24%
Los chicos del barrio	10	21%
El chavo del ocho	7	15%
Otros (Sueños y caramelos, Dora la exploradora, Los Sánchez, Goku)	4	4%



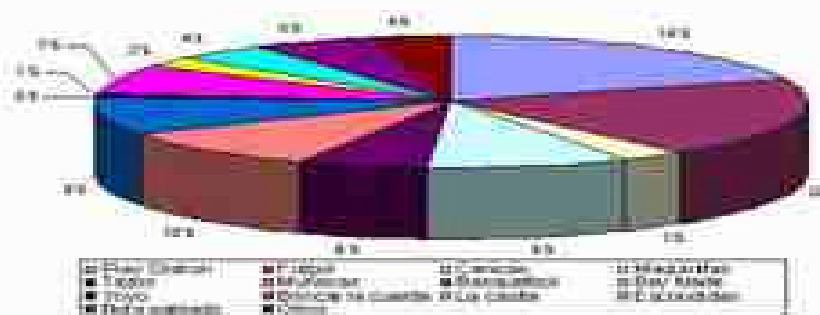
**Gráfica3.- Cinco juegos más practicados en el recreo.**

JUEGOS	MENCIONES	%
Tazos	18	7%
Los encantados	21	8%
Bey blade	8	3%
Correteadas	30	11%
Trompo	10	4%
La casita	7	3%
Brincar la cuerda	19	7%
El avión	8	8%
Bote pateado	18	7%
Fútbol	30	11%
Canicas	15	5%
Spinners	3	1%
Yoyo	3	1%
Las escondidas	22	8%
Muñecas	19	7%
Básquetbol	22	8%
La comidita	6	2%
Otros (Voleibol, ajedrez, la roña, platicar)	17	6%



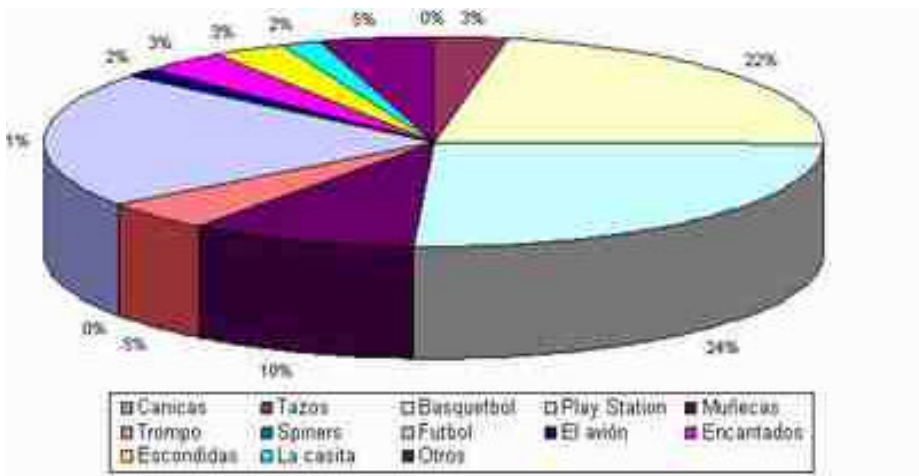
**Gráfico 4.- Juegos preferidos en la tarde.**

Juegos	Muestras	%
Five D'atoms	18	10%
Fútbol	27	20%
Carrom	8	6%
Mahadattar	17	13%
Táquez	11	8%
Mahadattar	18	13%
Billar/quetar	17	13%
Boya/boya	0	0%
Wyaq	2	1%
Domino de cuarta	12	9%
La cucha	5	4%
Escachadas	2	2%
Elte/quetar	12	9%
Otros juegos, como: de la barra, escachadas, Maboy, yayucha, comidat	7	5%



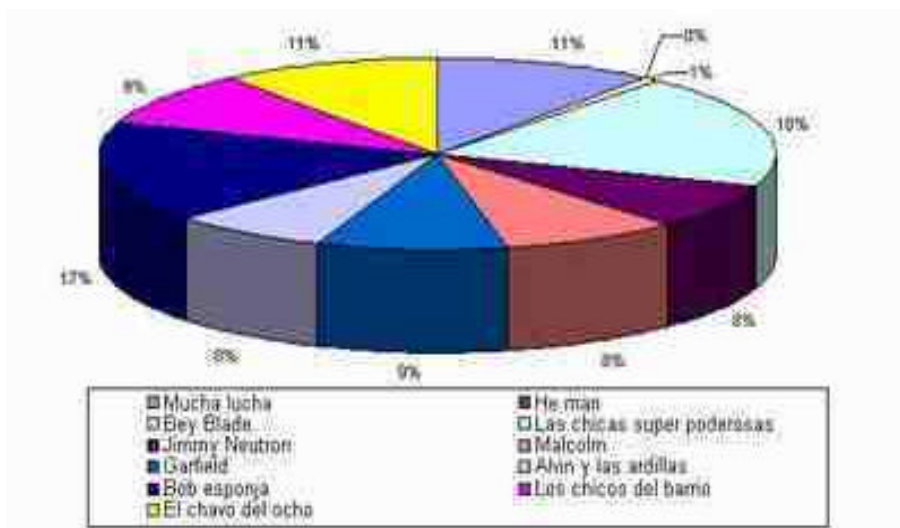
**Gráfica 5.- ¿Cuál de estos juegos fue el preferido en el recreo?**

JUEGOS	MENCIONES	%
Canicas	0	0%
Tazos	2	3%
Basquetbol	14	22%
Play Station	16	24%
Muñecas	6	10%
Trompo	3	5%
Spinners	0	0%
Fútbol	13	21%
El avión	1	2%
Encantados	2	3%
Escondidas	2	2%
La casita	1	1%
Otros (Maquinitas, cocinita y bicicleta)	3	3%



**Gráfica 6.- ¿Qué caricaturas fueron las preferidas de las niñas?**

CARICATURA / PROGRAMA	MENCIONES	%
Mucha lucha	14	11%
He man	0	0%
Bey Blade	1	1%
Las chicas súper poderosas	25	18%
Jimmy Neutron	10	8%
Malcolm	11	8%
Garfield	12	9%
Alvin y las ardillas	10	8%
Bob esponja	22	17%
Los chicos del barrio	12	9%
El chavo del ocho	14	11%



**Gráfica 7.- ¿Cuál fue el juego que prefieren las niñas en la tarde?**

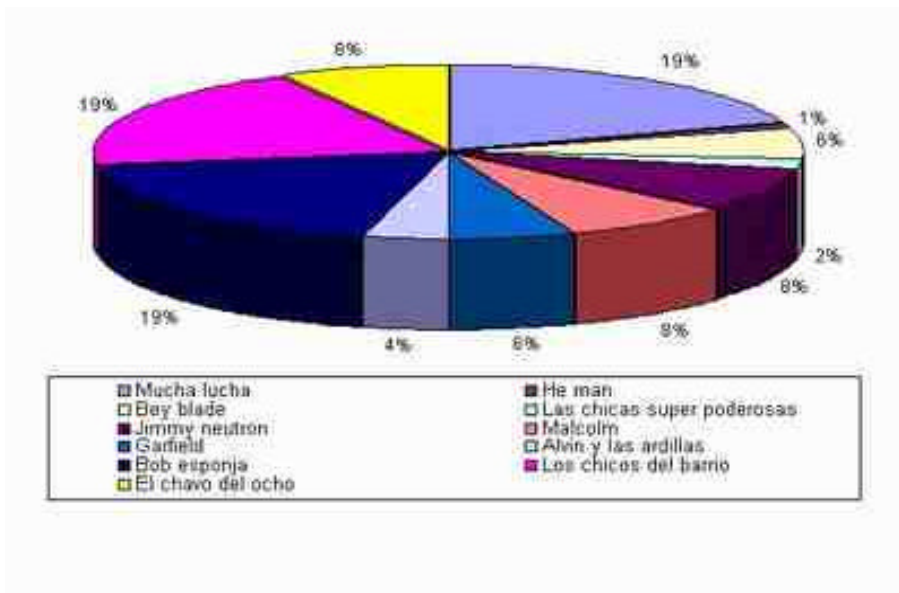
JUEGO	MENCIONES	%
Play Station	16	16%
Fútbol	11	11%
Canicas	2	2%
Maquinitas	3	3%
Tazos	4	4%
Muñecas	19	18%
Básquetbol	15	15%
Bey blade	0	0%
Yoyo	1	1%
Brincar la cuerda	13	13%
La casita	5	5%
Escondidas	5	5%
Bote pateado	7	7%





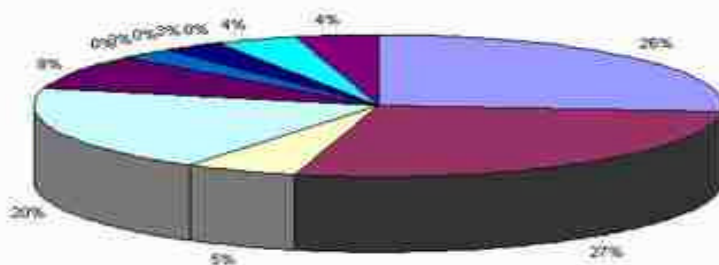
**Gráfica 8.- ¿Cuáles fueron las caricaturas preferidas de los niños?**

CARICATURA	MENCIONES	%
Mucha lucha	20	19%
He man	1	1%
Bey blade	6	6%
Las chicas súper poderosas	2	2%
Jimmy neutron	8	8%
Malcolm	8	8%
Garfield	6	6%
Alvin y las ardillas	4	4%
Bob esponja	19	19%
Los chicos del barrio	20	19%
El chavo del ocho	8	8%



**Gráfica 9.- El juego preferido en las tardes para los niños**

JUEGO	MENCIONES	%
Play Station	20	26%
Fútbol	21	27%
Canicas	4	5%
Maquinitas	15	20%
Tazos	6	8%
Muñecas	0	0%
Básquetbol	2	3%
Bey blade	0	0%
Yoyo	2	3%
Brincar la cuerda	0	0%
La casita	0	0%
Escondidas	3	3%
Bote pateado	3	3%



Play Station	Fútbol	Canicas	Maquinitas
Tazos	Muñecas	Básquetbol	Bey blade
Yoyo	Brincar la cuerda	La casita	Esccondidas
Bote pateado			