

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 153 ECATEPEC

**EL JUGUETE Y LA CREATIVIDAD
EN EL NIÑO PREESCOLAR**

T E S I N A

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

PRESENTA:

MARTHA LUCINA MARTÍNEZ CALDERÓN

ASESOR: LIC. MARIBEL VARGAS ESPINOSA

ECATEPEC DE MORELOS, MÉXICO, MAYO DE 2006.

DEDICATORIA

A Montserrat y Mariana que jugando aprenden a vivir.

AGRADECIMIENTOS.

A mi madre por darme la vida

A mi esposo y compañero

*A dios por permitirme realizar todos mis sueños y sobre todo por dejarme
compartir, un momento en el tiempo y en el espacio contigo.*

A mamá luz que por fin puedo decirle “Ya soy Licenciada”

Al maestro quién sin tener porqué me orientó.

A la maestra Maribel por su valioso tiempo dedicado a la enseñanza.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
I. EL JUGUETE EN MÉXICO	
1.1. Historia del juguete artesanal en México.	15
1.2. Valor de los juegos y juguetes tradicionales.	32
1.3. Concepto de juguete.	37
II. PANORAMA ACTUAL DE LOS JUGUETES EN MÉXICO.	
2.1. El consumo y la publicidad.	43
2.2. Influencia del juguete moderno: los juguetes comerciales.	45
2.3. Los videojuegos.	49
2.4. Barbie una muñeca soñada.	55
III. EL JUGUETE, EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL NIÑO	
3.1. El niño de 4 a 5 años y el juego.	63
3.2. Concepto de creatividad y su importancia.	69
3.3. El juego creativo, sugerencias para elaborar juguetes e innovar en los juegos.	73
CONCLUSIONES.	79
FUENTES DE CONSULTA.	82

INTRODUCCION

Este trabajo se presenta en forma de ensayo, en él se trata de exponer ideas, las ideas del autor quien cuenta con la libertad de expresar aquellos puntos de vista que puedan estar en concordancia o discordancia con los puntos de vista de los posibles lectores, pero que finalmente representan un intento de reflexión.

El Reglamento General para la Titulación Profesional de Licenciatura de la Universidad Pedagógica Nacional, refiere en su artículo 12° que un ensayo es: “un documento que se caracteriza por presentar juicios personales sobre un tema educativo, y las interpretaciones que hace el autor. Debe estar fundamentado en información actual que permita apoyar y confrontar diversas perspectivas para obtener una síntesis propia.”¹

No todo lo que presenta la modernidad es positivo, como en el caso del juguete moderno; esto ha obligado a repensar y reflexionar acerca del papel de la escuela en cuanto a la relación que guarda con la sociedad.

La intención por rescatar el juguete artesanal pretende además fortalecer el aprendizaje y conservar las tradiciones. Razón por la cual surge el interés por abordar el tema del juego y el juguete en el desarrollo creativo del niño preescolar, como una posibilidad de fomentar este descubrimiento en el niño, ya que al negar las aportaciones de nuestras tradiciones obstaculizamos este desarrollo.

Por consiguiente, los esfuerzos de esta investigación se orientaron en averiguar la situación del juguete tradicional en nuestro país y la situación actual del juguete moderno, por esto abrir el contexto de análisis significaba fundamentar las respuestas que se buscaban.

Así estudiar la realidad como una totalidad en cada uno de los elementos que la conforman, fue una buena alternativa en la ardua labor, por que lo educativo no puede

¹ UPN. *Reglamento General para la Titulación Profesional de Licenciatura de la Universidad Pedagógica Nacional*. UPN. México, 2000. s/p.

desprenderse de los aspectos cotidianos, esto implica hacer un recorte de la realidad facilitándose así el proceso investigativo.

El problema que se plantea como objeto de estudio partió de una primera reflexión acerca de la práctica docente cotidiana, en la que las actividades de juego son aspectos que el docente asigna cotidianamente para enriquecer y apoyar su trabajo. Dando importancia en primer lugar, a la expresión libre y la creatividad del niño en el juego.

Después de esta reflexión fue inevitable preguntarse cómo fomentar este desarrollo y a partir de esto, la reconstrucción de la realidad adquirió sentido.

En el primer capítulo, se realizó el análisis histórico del juguete en México. En primer lugar echaremos un vistazo al juguete en sus inicios de la sociedad mexicana, desde la época prehispánica, la forma en que evolucionó, su mezcla con las costumbres de los conquistadores enriqueciendo y fortaleciéndolo en el juego y en su elaboración.

Así mismo sobre la historia del juguete artesanal en México presentamos una breve exposición de los estados más importantes en los que destacan los juguetes artesanales, esto permitió conocer un poco más acerca de los juguetes tradicionales y los materiales con que se elaboran. Presentamos también fotografías de juguetes típicos, todo esto para comprender el valor que nos dejan nuestras tradiciones. Así conoceremos algunas de las bondades y virtudes de los juegos y juguetes que se conocen en nuestro territorio.

En este primer capítulo también se esclarece el concepto de juguete y sus características y se afirmó que el juego y el juguete son elementos imprescindibles para el desarrollo de todo niño, ya que desarrolla todos los sentidos que desbordan en su creatividad y de manera determinante en su primera etapa de socialización.

Por ello, mostramos el presente trabajo de reflexión para concienciar al niño, al padre de familia, al educador y a la sociedad en general; sobre el papel del juguete en el desarrollo del individuo.

En el segundo capítulo mostramos una visión de la situación actual de los juguetes en México, de acuerdo a situación de las empresas dedicadas a la producción de juguetes, con la finalidad de conocer cómo influye la publicidad en el consumo de éstos.

Dadas las características de nuestro objeto de estudio y por que solo con base en exploraciones, descripciones y explicaciones se logra comprender que la realidad esta sujeta a contradicciones y un cambio permanente se considero apropiado para esta investigación un diario de campo, además de entrevistas a personas cercanas a la venta de juguetes, de igual manera, estableceremos una comparación entre los juguetes tradicionales y comerciales, sus ventajas, desventajas y los precios de los mismos.

En este mismo capítulo mostramos el desplazamiento que han realizado todas las industrias jugueteras sobre la industria artesanal de nuestro país. El uso del videojuego sus ventajas y desventajas, así como el impacto sociocultural de la muñeca moderna Barbie, y la influencia del consumo y la publicidad.

Tomaremos en cuenta como perjudican los juguetes comerciales, ya que en algunos casos propician una actitud pasiva en perjuicio del desarrollo intelectual de los pequeños entre 4 y 5 años al jugar con juguetes comerciales, de igual forma veremos que en algunos casos no siempre propician una actitud pasiva en perjuicio de su desarrollo intelectual.

La última parte del texto fue quizá la más problemática en cuanto a su estructuración. En ella se exponen un conjunto de reflexiones acerca del plan escolar así como los conceptos que guían el trabajo investigativo, en este tercer capítulo establecimos la importancia del juego y la creatividad en el desarrollo del niño como parte integral del aprendizaje del mismo; tomando en cuenta las características de los niños y las niñas

de entre 4 y 5 años, así como las teorías que nos ayudarán a facilitar el progreso del infante tanto en el desarrollo creativo, educativo, social como cultural.

Para poder redondear nuestra investigación tomamos en cuenta, algunas recomendaciones de expertos para realizar técnicas y actividades, en donde los niños desarrollen las habilidades en el juego creativo para crecer como personas que se integrarán a una sociedad. Se muestran algunos consejos para el desarrollo creativo para padres y maestros Todo esto por medio del juego en sus primeros años de vida.

I. EL JUGUETE EN MÉXICO.

A todos nos gusta jugar: probar nuestras fuerzas o habilidades e invitar a otras personas a jugar con nosotros mismos para inventar nuevos juegos. Niños y adultos, juegan con las palabras, se hacen bromas unos a otros, juegan a rimar palabras e inventar nuevas formas de juego. El juego y los juguetes han acompañado a los niños de todas las culturas y civilizaciones. Podría decirse que la historia del juguete es la historia de la civilización. De hecho, la forma de jugar y los juegos mismos son parte fundamental de la cultura de nuestros pueblos.

Todos hemos aprendido a jugar dentro de nuestra comunidad. La forma como jugamos, las nuevas ideas y los objetos que utilizamos en los juegos, son un reflejo de nosotros mismos. A través del juego, desarrollamos ideas y creamos nuestra identidad con valores y tradiciones que forman parte importante de nuestra vida diaria. Juguetes y juegos tienen un sentido cultural por que se relacionan con nuestras costumbres y creencias. Los juguetes tienen diferentes significados. En nuestro país la mayoría de los juguetes tradicionales son una mezcla entre lo indígena y lo español.

Actualmente la fabricación de los juguetes tradicionales mexicanos se sigue realizando en manos de artesanos, quienes realizan piezas verdaderamente hermosas artísticas. Hoy en día los niños juegan con juguetes importados por que se sienten atraídos por su brillo, su colorido, sus movimientos, y sus sonidos. Dejando a un lado aquellos juguetes que no hacen nada, es decir que no tienen un funcionamiento mecánico; por ejemplo: muñecas que comen, robots que caminan, carros de fricción etc. Resultando menos llamativos los tambores, guitarritas, carritos de madera, muñecas de trapo, etc. En ocasiones los toman solo por un momento los observan y después los dejan, no les atrae jalar un carrito con una cuerda por toda la casa o hacer sus propios valeros; en consecuencia los niños pierden interés por los juguetes tradicionales lo que hace que se limite su imaginación y creatividad.

Por otra parte, la mayoría de los productores del juguete artesanal aprenden a hacer los juguetes en el seno de la familia, y este oficio lo transmiten de generación en generación; y es ahí donde los mexicanos plasman su imaginación y sensibilidad con

gran colorido, transformando los materiales y en algunos casos, su elaboración se va adecuando a técnicas de producción en serie.

Podríamos decir que la historia del juguete mexicano también forma parte de la historia de la humanidad, pues debemos tomar en cuenta esa parte en la que dos civilizaciones se encuentran, por eso en nuestro país la mayoría de los juguetes tradicionales son una mezcla entre lo indígena y lo español.

El juego más antiguo conocido en la historia de nuestro país, es el de pelota como lo revelan los descubrimientos arqueológicos de figuritas de barro con una pelota en la mano. Piezas que datan del llamado preclásico medio (1300-800 a. C.).²

Al México conquistado empezaron a llegar los juegos de los países europeos, principalmente para niños. Los juegos rituales de sacrificios, de religión “pagana”; esos juegos rituales aztecas eran ceremonias religiosas que terminaban en la ofrenda de vidas humanas a sus dioses. (De las costumbres en el México prehispánico se tiene noticia por las interpretaciones que se han hecho de los manuscritos indígenas) fueron eliminados o derivaron en otros, “inofensivos”, dando origen a festividades tales como el día de muertos.

Los juegos importados para niños consistieron principalmente en rondas, cánticos, y versos de contenido religioso de acuerdo al cristianismo y a las nuevas costumbres implantadas.

Las canciones de cuna hacen referencia al niño Dios, a la Virgen y a los santos del cielo. Se adoptan los modos de comportamiento de otros países y se entremezclan con los de las localidades. Iniciados en las ciudades principales del país, estos juegos se fueron extendiendo rápidamente hacia las áreas rurales y se jugaron hasta inicios de este siglo, no importando que la letra fuera ajena a las circunstancias mexicanas o a los conocimientos de la población. Sin embargo, el mexicano siempre creativo las adaptó y las hizo suyas.

² SALINAS, Martha. *Al rescate de los juguetes mexicanos*. Herrero, México, p.120.

***Vamos a la huerta
de toro, toronjil
a ver a milano
comiendo perejil.
Milano no está aquí,
está en su vergel,
abriendo la rosa
y cerrando el clavel.³***

Los niños mexicanos de principios de siglo dejan de lado sus tradiciones y se adaptan a jugar con objetos de los extranjeros, porque como ya lo mencioné anteriormente se trata de juguetes muy llamativos elaborados con alta tecnología. Se importan muñecas europeas con cara y manos de porcelana, pelo rubio de hilo de seda y ojos azules. Después los juguetes de celuloide llegaron del lejano oriente, con brazos y piernas movibles. Pronto se produjeron juguetes de plástico de todas las formas, tamaños y colores los hicieron más deseables y se desataron las “modas”.

Todos los niños quieren los juguetes que ven anunciados en TV. Algunos papás piensan que no están a la moda si no los compran.

En la Nueva España existió una amplia difusión y fabricación de juguetes mexicanos, ya que durante el período del virreinato las fiestas religiosas o civiles sirvieron de pretexto a los artesanos para imaginar o adaptar nuevos juguetes. En muchas pinturas de la época se pueden ver niñas con muñecas de porcelana o trapo, y niños con trompos, así como cazos y espadas de cartón, máscaras, sonajas, figuras de tule, trompos, perinolas, tarascas, piñatas, matracas y soldados de plomo.

³ RODRIGUEZ, Mauro. *Creatividad en los juegos y juguetes*. Pax, México 1995, p.10.

Alrededor de 1870 la producción de juguetes comenzó a realizarse en grandes fábricas, lo que amenazó la elaboración artesanal de juguetes típicos.

Durante estos años abundaron muñecas de Europa con vestidos de colores muy mexicanos. Y desde entonces, los juegos populares mexicanos compartieron su espacio con los objetos extranjeros: se hicieron más figuras de cartón, tejido de tule, palma, madera, hojalata, algodón y cera con raíces mexicanas. Años más tarde surgieron los títeres sin hilo, conocidos en México como “fantoques”.⁴

Resulta interesante conocer cómo son los juguetes y los juegos en México y cómo fueron en otros tiempos. Con ello, tenemos a la mano nuevas ideas y material para ser creativos, a la vez que podemos entender con más claridad en qué consiste la actividad lúdica propia del hombre.

⁴ SALINAS, Martha. *Al rescate de los juguetes mexicanos*. Herrero, México, p. 130.

1.1 Historia del juguete artesanal en México.

La variedad de juguetes existentes en México es infinita. De acuerdo con nuestra investigación y con los datos encontrados puedo decir que la historia del juguete es un mar sin fronteras.

Si se pudiera hacer una fenomenología de la diversidad de los juguetes que existen en los distintos estados de la Republica Mexicana, la lista sería interminable. Por ello, presentaremos sólo de manera general una breve exposición de los estados más importantes en los que destacan los juguetes artesanales y los materiales con que son elaborados; creo fervientemente que es tarea del educador tener conocimiento de la evolución que ha tenido el juguete a través del tiempo y de las condiciones sociales y culturales. Para poder entender este proceso en el cual vamos a transmitir al niño no sólo el gusto e interés por la elaboración de juguetes sencillos, elaborados con materiales de la localidad dentro del aula y que son poco valorados por los padres de familia y no perder de vista que con ello tiende a desaparecer nuestra herencia cultural.

Desde la época del México antiguo hasta nuestros días el juguete está presente en la sociedad, aunque con funciones y formas de representación diferentes.

Los juguetes tradicionales nunca han perdido su popularidad y se han adaptado a las costumbres de cada región. Hoy en día la mecánica y la electrónica son elementos básicos en la industria del juguete. Sin embargo, son irremplazables los trompos, los yoyos, pirinolas, las sonajas, los dados, las matracas, los papalotes, los soldados de madera, muñecos de barro y soldados de lámina entre otros.

Los juguetes son nuestro legado de tradiciones y costumbres. En ellos se expresa la manera de ver la vida de las personas que los hacen. En México la variedad de formas, materiales y colores se ha plasmado en las creaciones de miles de artesanos, que recrean sus inquietudes en infinidad de juguetes.

Lo más importante del juego son la fantasía y la imaginación que, de un modo libre y creativo, hacen de nuestros juguetes artesanales, una forma de promover nuestras costumbres y tradiciones.

Afortunadamente, se organizan exposiciones y eventos promocionales del juguete popular mexicano en donde se pueden admirar las especialidades de cada una de las regiones del país. A continuación mostramos algunos de los estados que han destacado en la elaboración de estos juguetes.

AGUASCALIENTES

Se fabrican con plumas multicolores las famosas peleas de gallos que se montan en dos alambres en forma de V los cuales, insertados en un cilindro de madera o en un corcho, sujetan en cada extremo la figura de un gallo, quedando ambos de frente a frente para “pelear” al ser movidos. Esta pieza es un fiel reflejo de la identidad entre el juguete y su entorno cultural, ya que, como se sabe, la Feria de San Marcos, que se celebra anualmente en Aguascalientes tiene como principal atractivo los “palenques”, interesante es la pelea de gallos.

COLIMA

Se hacen trompos y valeros de madera, pintados con fuertes colores. Se elaboran juguetes de plomo en molde, en los que sobresalen los soldaditos y rifles para los niños, así como muebles, jaulas y maquinitas de coser para las niñas.

CAMPECHE

Destaca la elaboración de miniaturas hechas con fibra, como pequeños alhajeros, bolsitas para niñas, palomitas, cochecitos, avioncitos, en color natural o teñido de muchos colores que se presentan como una nueva alternativa del juguete popular.

CHIAPAS

En todas las comunidades de la región se elaboran muñecas con cuerpo de trapo, vestidas con la indumentaria tradicional, elaborada con los mismos accesorios y las mismas técnicas de telar de cintura y bordados que se utilizan en las prendas reales.

En Tuxtla Gutiérrez se hacen maromeros de madera y trastecitos de barro de tono natural decorados con tierras rojas.⁵

CHIHUAHUA

El grupo indígena tarahumara en su propio concepto es altamente productivo en todas sus manifestaciones del arte popular. Destaca la participación de las mujeres y las niñas quienes aprenden a tejer las fibras vegetales, reproduciendo pequeños juguetes de las figuras reales: floreritos, guarecitos, o pequeños cestos en juegos de hasta diez piezas que se meten una dentro de la otra desde la más grande, de 7 u 8 cm. Hasta la más pequeña de 2 cm. de diámetro. Las hojas de palma, sotol y la espina de pino son los materiales más utilizados. También hacen bellas muñecas de trapo con ojos nariz y boca bordados en la cara, vestidas de trapos en diferentes tamaños, de 15 a 17 cm. las más grandes y hasta 3 cm. las más pequeñas. La indumentaria es de blusa, falda y un paño en la cabeza, tradicionales en la mujer.

Otros juguetes como las pelotas de madera que van pateando los corredores en las carreras por la montaña, o los tamborcitos ceremoniales en miniatura, complementan la basta producción juguetera del grupo.

DISTRITO FEDERAL

La capital del país es un importante centro productor y uno de los más activos distribuidores del juguete popular a pesar de que es el mayor receptor de los juguetes importados, con todas las cargas, más negativas que positivas, que esto implica.

Todavía hasta hace dos o tres décadas se producían muchos títeres de barro, marionetas de madera: formaron parte de un México romántico, durante la primera mitad del siglo XX. Otra tradición que se resiste a desaparecer es la confección de muñecas de trapo para las niñas, de diferentes estilos y terminadas en telas de diferentes colores. Así mismo se conservan en la ciudad de México la producción de soldaditos de plomo, así como mueblecitos, trastecitos, fonógrafos, biombos y maquinitas de coser para las niñas, el acabado se da con esmaltes comerciales y

⁵ CASTELLO, De Iturbide, Teresa. *El juguete popular*. Artes de México 1969, p. 65.

otros con moldes de barro. Igualmente se hacen juguetitos de té y copitas de plata, plomo, cobre y latón.

Los juguetes de papel y cartón han caído casi totalmente en desuso. Los antiguos caballitos de cartón con ruedas que montaban los pequeños se elaboran por un solo artesano casi exclusivamente para los coleccionistas.⁶

Los globos impulsados por aire caliente de muy diversas formas dejaron de producirse. Los rehiletes de papel lustre, los avioncitos de cartoncillo y los papalotes de papel china de diferentes formas han sido sustituidos por los de plástico. Se conserva, sin embargo, la producción de espanta suegras de papel y cometas de cartón con alegorías de papel china, utilizadas durante las fiestas patrias, época en la que también se elaboran cascos de soldados para los niños.

Se producen juegos de mesa impresos en cartón como: “La lotería”, “el coyote,” “serpientes y escaleras” y “la oca”, que se venden en la calle y en los mercados de la ciudad. Cabe aclarar que existe una larga tradición de diseñar y renovar los personajes de estos juegos, adaptándolos a los personajes populares mexicanos, particularmente los de “la lotería” y “la oca”.

ESTADO DE MÉXICO

El Estado de México es otro de los importantes productores de juguetes populares que tienen una gran difusión en casi todo el país. En Toluca se hacen juguetitos de tejamanil decorado con ingeniosos dibujos y brillantes colores en forma de matracas, sillitas, mesas, camas, trasteros y pajaritos; se elaboran canastitas de paja de trigo y sus famosos “alfeñiques” o figuras de pasta de azúcar con formas de animales; así como figuras de madera, cartón y papel, sobre el tema de la muerte, destinados para la fiesta de todos los santos y día de muertos.

En Santa María Rayón, se producen las perinolas, valeros y trompos torneados en madera y barnizados en diferentes colores más famosos de México. En San Antonio la

⁶ [www.hp//juguetesMexicanos.com](http://juguetesMexicanos.com)

Isla se trabajan en hueso, jocosos peines con figuras de sirenas, de piernas femeninas, peces y pájaros.

En Ixtapan de la Sal y en Tonalico se hacen animalitos labrados en madera de naranjo: ratones, gatos marranitos y patos de pulida superficie, suavemente redondeada y sin ningún adorno. En Lerma son famosos los soldados “revolucionarios”, “Adelitas” y jinetes tejidos en tule con sombreros de ala ancha con sus inseparables rifles en la mano y con carrilleras cruzadas sobre el pecho.

En Metepec, Valle de Bravo y Texcoco se producen alcancías y trastecitos de barro natural pintado y barnizado al temple o vidriado; se produce además una gran cantidad de alcancías zoomorfas en barro negro vidriado: toritos, peces, caballitos, cochinitos. Se elaboran también figuritas para nacimientos al barro natural o en brillantes colores, que hacen de cada pieza encendida.

En Atlacomulco se produce una gran cantidad de instrumentos de madera como las jaranas jarochas, guitarritas, mandolinas, arpas y violines. Unos son manufacturados en tejamanil y pintados con adornos florales y anilinas. Los violines son barnizados y llevan su arco hecho con fibras de lechuguilla imitando perfectamente a los verdaderos.

GUANAJUATO

Es el estado más importante productor a nivel nacional. En Celaya se elaboran soldados de plomo; figuras humanas y adornos varios; destacan muñecas de cartón con piernas y brazos movibles; de ahí proceden los caballitos, que sólo tiene la cabeza unida a un palo que sirve de cuerpo, sobre el cual se montan los niños. Es una de las más bellas muestras del juguete popular mexicano en Silao, se trabaja la madera de copalillo dando vida a boxeadores de madera pintada, volantines, molcajetes y metates en miniatura, víboras, canicas de barro y pajaritos que comen al balancear una bolita de barro que les da movimiento, todos ellos juguetes populares muy antiguos.

En Dolores Hidalgo y San Miguel de Allende se fabrican particularmente los trastecitos de barro vidriado y sin vidriar, conocido como el de arroz por su asombrosa pequeñez.

En Irapuato se produce una gran cantidad de juguetes de madera como payasitos con rueda, cochecitos, etc.

GUERRERO

Las comunidades alfareras de la región del río balsas son famosas por su producción de juguetes de barro de color marfil resultado de la mezcla de barro fino y claro con algodón desmenuzado. Allí el artista reproduce diferentes figuras de animales caballos, leones, chivos, patos en los que se mezcla el realismo con la fantasía. Finalmente hemos de mencionar los jinetes y barcos de cáscara de coco y caracoles de Acapulco.

Se elaboran juguetes con armazón de alambre, se producen con carrizo pequeñas flautas labradas así como jaulas en formas de Iglesias, también se producen los clásicos pajaritos de palma utilizados como sonaja y decorados con plumas de colores.

JALISCO

En Tlaquepaque se elaboran los famosos tipos populares se trata de delicadas figuras humanas que representan personajes clásicos para nacimientos, son notables por el delicado color aplicado, con anilinas disueltas en agua y alcohol.

MICHOACÁN

Destacan las muñecas de trapo, se elaboran guitarritas, sonajitas de tejamanil, cabe mencionar que el tejamanil es una madera muy delgada con la que se techan las casas. Se producen algunos juguetes con la técnica del maque, hechos con jícaras y guajes decorados; así como trastecitos de madera, bateas, cajitas, alajeros, mascarar, etc.⁷

OAXACA

Es otro de los estados productores de juguetería como muñecas de barro moldeado a mano vestidas de papel china y aplicaciones de algodón.

⁷ Ídem.

PUEBLA

Destacan las muñecas con cabezas, manos y pies de cera y cuerpo de tela rellena con las extremidades articuladas, que, bellamente entintadas y utilizando los moldes del siglo XIX, nos brindan una muestra de finos juguetes que resisten el embate de los juguetes industrializados.

SAN LUIS POTOSÍ

Se elaboran en juguete pequeños tambores utilizados en las danzas de Concheros. Se tallan en madera de membrillo con navajas, diseños culebras que dan vueltas en espiral.

VERACRUZ

Se hacen algunos juguetes con temas marinos de cuerno, concha y carey. En Córdoba se trabajan las famosas “carracas” que imitan el sonido de las ranas que se hacen con cilindros de cartón que se detienen con un palito con hilos.

YUCATÁN

En Yucatán se producen los famosos trompos chilladores llamados “churumbelas” y otros juguetes de madera en forma de barquitos, lavaderos y trastecitos, platos y jarras chocolateras.

Ya mencionamos los principales estados productores de juguetes y su riqueza es tal que puedo decir que en ella se plasma la creatividad y que además saben nuestros artesanos aprovechar muy bien los recursos que la naturaleza nos ha dado, transformando así los materiales y con ello nuestra herencia cultural.

Debemos preguntarnos si este legado cultural es valorado en los hogares mexicanos, por padres de familia, por los mismos niños y hasta por los maestros; qué valor debemos dar a los niños para que aprecien nuestros juguetes artesanales, cuando son tan diferentes a los que se elaboran en estos tiempos; debemos sin embargo, esclarecer estas diferencias enseñándoles la riqueza que hay en el cuidado y elaboración del juguete como artesanía mexicana y adecuar la función del juguete

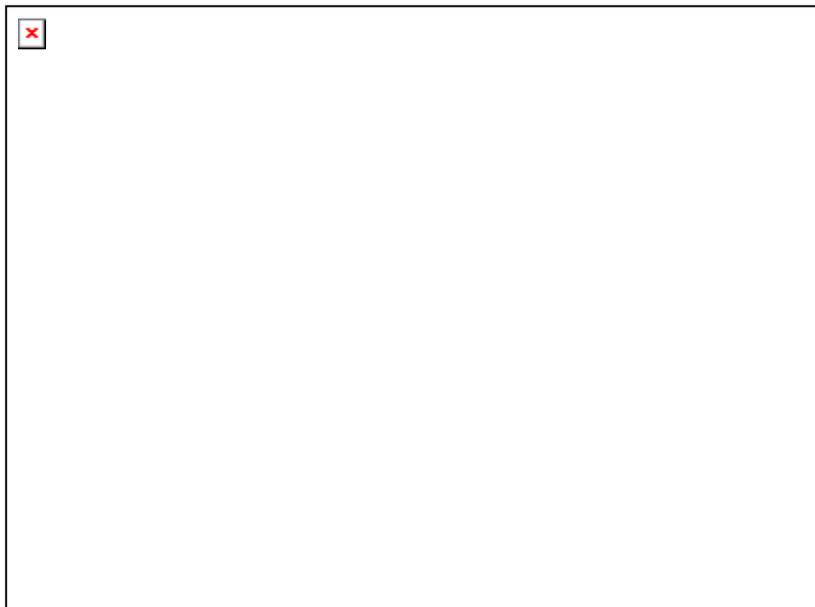
moderno al desarrollo del niño; ya que en la actualidad el niño tiene más contacto con este otro tipo de juguetes.

Podemos concluir este capítulo con fotografías de algunos juguetes típicos mexicanos que forman parte de las artesanías populares mexicanas, con influencia europea, oriental e indígena. Aunque pueden parecer simples comparados con los juguetes electrónicos actuales, estos juguetes artesanales tienen el mérito de estar hechos a mano en talleres familiares.

Además los juguetes tradicionales son muy ingeniosos y de mucho colorido, ayudan a potenciar la imaginación sin gastar electricidad ni baterías. Hay algunos que giran, que producen sonidos, que saltan, que pitan; etc.

El Silbato

Este silbato suena como pajaritos. Hay que llenarlo con un poquito de agua primero.

El balero

Hecho de madera normalmente. Jugarlo puede llegar a ser un arte.

La lotería



“La Sirena”, “El diablo”, “La palmera”, “Lotería”

Es un juego para niños y para adultos, gana quien acaba primero.

Es muy común jugarla en las ferias de los pueblos o en alguna kermés, donde uno puede ganar otros juguetes, como cochinitos de barro, muñecos de trapo o rifles de madera,

Además la lotería es muy representativa del diseño gráfico popular mexicano.

Estos son algunos versos que se cantan cuando se juega lotería:

*** *El que con la cola pica. El alacrán***

*** *¡Ay Chihuahua! cuánto apache y yo sin flechas. El apache***

*** *Atarántamela a palos, no me la dejes llegar. La araña***

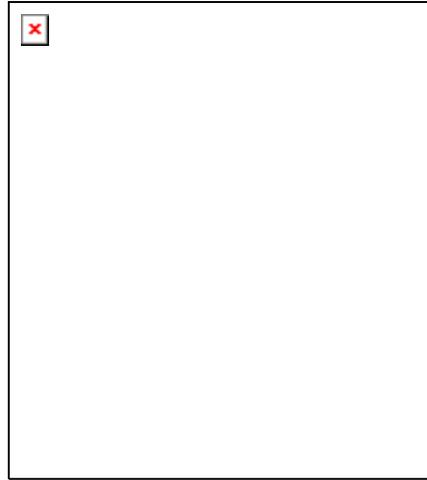
*** *El que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija. El árbol***

*** *L'arpa vieja de mi suegra, ya no sirve p'a tocar. El arpa***

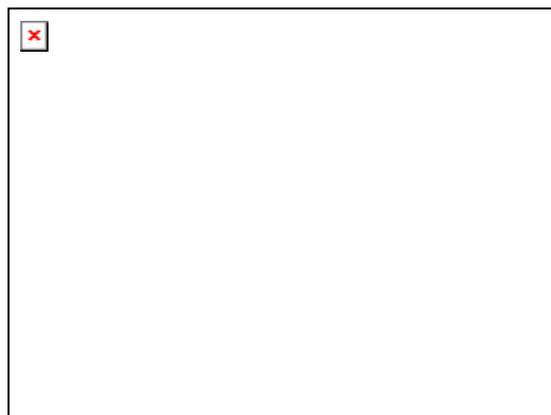
*** *Verde, blanco y colorado, la bandera del soldado. La bandera***

- * *Tocando su bandolón, está el mariachi Simón. El bandolón*
- * *Tanto bebe el albañil, que quedó como el barril. El barril*
- * *¡Ah, que borracho tan necio, ya no lo puedo aguantar! El borracho*
- * *Una bota es igual que l'otra. La bota*
- * *La herramienta del borracho. La botella*
- * *Cuatro dientes y una muela. La calavera*
- * *Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente. El camarón*
- * *La campana y tú debajo. La campana*
- * *Tanto va el cántaro al agua. El cantarito*
- * *Don Ferruco en la Alameda su bastón quería tirar. El catrín*
- * *El caso que te hago es poco. El cazo*
- * *Rema y rema va Lupita, sentada en su chalupita. La chalupa*
- * *No me extrañes corazón, que regreso en el camión. El corazón*
- * *El sombrero de los reyes. La corona*
- * *Cotorro, da acá la pata y empiézame a platicar. El cotorro*
- * *La dama puliendo el paso, por toda la calle real. La dama*
- * *Pórtate bien cuatito, si no te lleva el coloradito. El diablito*
- * *Súbeme paso a pasito, no quieras de un brinquito. La escalera*
- * *La guía de los marineros. La estrella*
- * *El que le cantó a San Pedro, no le volverá a cantar. El gallo*
- * *Ya vinieron picos largos, de la feria de San Juan. La garza*

- * Ponle su gorrito al nene, no se nos vaya a enfermar. El gorrito*
- * Las jaras del indio Adán, donde pegan dan. Las jaras*
- * El farol de los enamorados. La luna*
- * El que nace pa' maceta, no sale del corredor. La maceta*
- * La mano más larga es la de un criminal. La mano*
- * Me lo das o me lo quitas. El melón*
- * La muerte siriquisiaca, sentada en su buena estaca. La muerte*
- * Este mundo es una bola y nosotros un bolón. El mundo*
- * El músico trompa de hule, ya no me quiere tocar. El músico*
- * El negrito de La Habana, el que se llevó a tu hermana. El negrito*
- * Al que todos van a ver, cuando tienen que comer. El nopal*
- * Tu me traes a puros brincos, como pájaro en la rama. El pájaro*
- * Palmero sube a la palma y bájame un coco real. La palma*
- * Para el sol y para el agua. El paraguas*
- * El que espera desespera, en aquel camino real. La pera*
- * El que por la boca muere. El pescado*
- * Fresco, oloroso y en todo tiempo hermoso. El pino*
- * Al ver a la verde rana, ¡qué brinco pegó tu hermana! La rana*

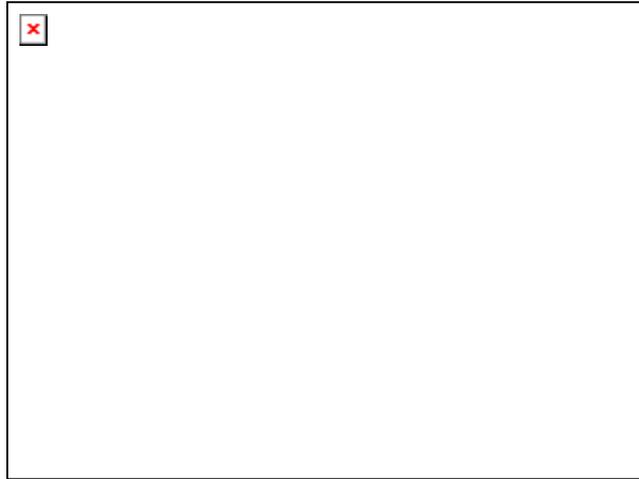
La marioneta

Marioneta hecha de madera, papel maché y tela. El sombrero es tejido de palma.

Las tablitas

"Tlac-tlac-tlac" hacen las tablitas, a veces llamadas "tablitas chinas".

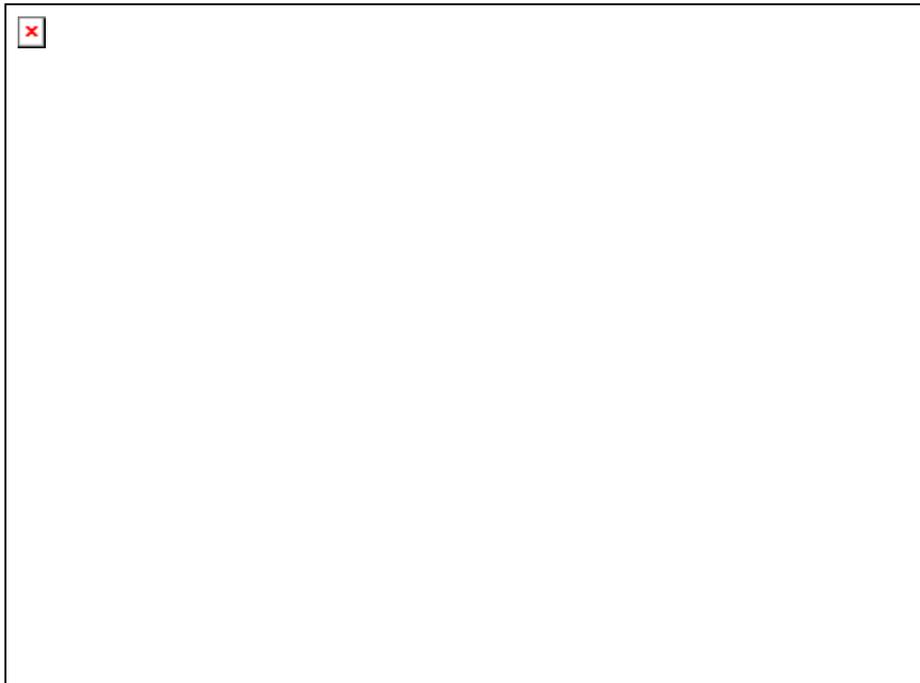
El trompo

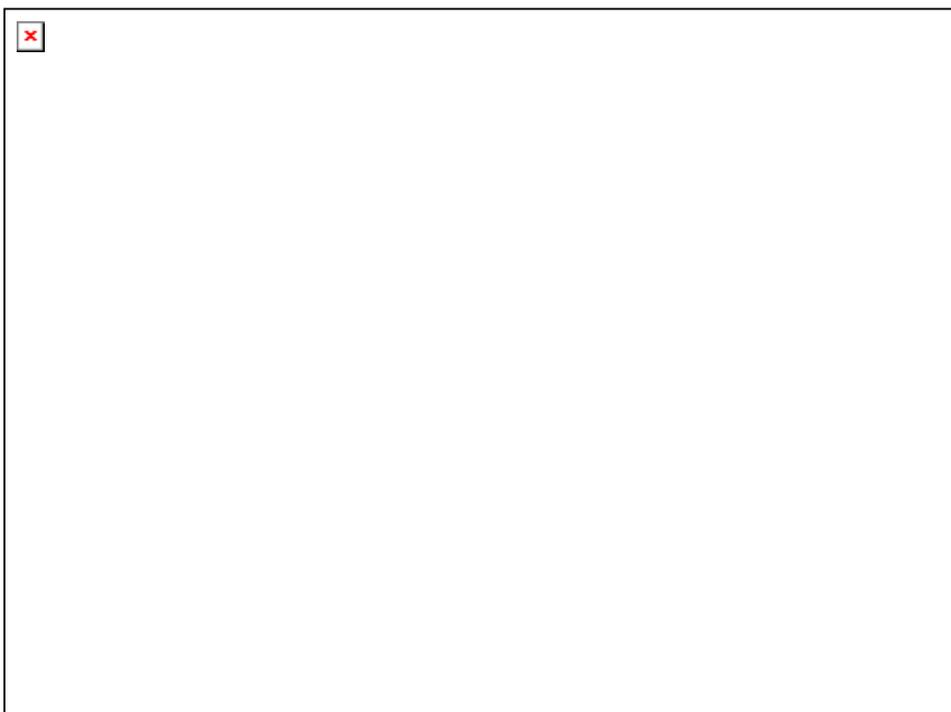


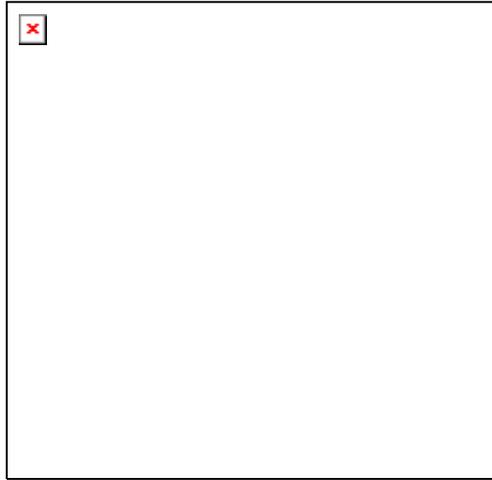
“Para bailar me pongo la capa, para bailar me la vuelvo a quitar pues no puedo bailar con capa y sin capa no puedo bailar ¿Quién soy? El Trompo

Hay muchas suertes que se pueden hacer con los trompos.

Casitas de madera



Trenecitos de madera**El Yo-Yo**



Sube y baja como por magia. Hay muchas suertes que se pueden hacer con los yoyos: El trapecio, bailando al perrito, la cunita, etc.

Sonaja



Esta es una sonaja tejida con hilo de plástico, con el mismo estilo de las canastas de mimbre o las bolsas del mercado.

Tiene un cascabel adentro. Es suave, para que los bebés no se lastimen con ella. Los colores son muy típicos de México.⁸

Debemos aprovechar que mientras muchos países tienen sus juguetes tradicionales sólo en museos, en México se siguen produciendo y son muy bonitos.

Algunos de ellos están desapareciendo y es una lástima por que son divertidos y baratos. Por eso si juegas con ellos, al mismo tiempo que te diviertes, conservarás esta tradición que es ya parte de la historia de México.

⁸ www.hp/juguetesmexicanos.com

1.2 Valor de los juegos y juguetes tradicionales.

¿Qué pasa con los niños provenientes de familias de escasos recursos económicos? Pocos conocen las innovaciones tecnológicas y sus juguetes continúan siendo rudimentarios, pero pueden jugar con libertad y sobre todo se dedican a idear sus propios juegos, es decir, siguen siendo creativos, en tanto que los de mayores recursos económicos se vuelven espectadores en el juego.

Martha Ketchum nos habla de cómo los niños cuando pueden comprar juguetes que tienen alguna función no desarrollan igual la creatividad. Esta autora afirma que no es lo mismo jugar con un trompo de madera y desarrollar los reflejos motores, que observar los giros de un trompo mecanizado; y cómo las niñas pueden dar rienda suelta a su imaginación cuando juegan con sus muñecas de trapo y otras ven como sus muñecas hablan repitiendo frases grabadas.⁹

Los niños con poco o mucho dinero se pueden divertir con juegos improvisados por ellos mismos, como la matatena de huesos pintados de chabacano; con teléfonos de cajitas vacías y una cuerda; con baleros de bote, cordón y palo; con papalotes de papel china; con figuras de papel doblado, barcos, aviones, y mulitas de hojas de maíz o matracas de madera y hojalata. Estos juguetes tan ingeniosos pueden ser transmitidos por generaciones con la ayuda e influencia de padres, hermanos y maestros, ya que ellos pueden enseñarles cómo hacer resorteras, o la receta de las pompas de jabón, todo es parte del juego incluyendo su preparación.

Entre las niñas que viven en departamentos pueden salir a los patios pequeños y jugar a la reata, pueden enseñar cantos, juegos y rondas para preservar la tradición. Los niños pueden jugar canicas, rayuela, avión; en los parques existen muchas facilidades para los juegos, pueden ir con sus mamás y practicar actividades al aire libre; en pocas palabras, el presupuesto para la compra de juguetes puede ser mínimo. Los niños tiene el juego a flor de piel, pueden idear cosas divertidas y casi no depender de objetos comprados. Al respecto Chanan, expresa que:

⁹ KETCHUM, Martha. *Creatividad en los juegos y juguetes*. Pax, México, 1995, p. 12.

“Cuando el niño fabrica sus propios objetos de juego con materiales que tiene cerca, ejercita sus poderes creativos y su imaginación; cuando deja de lado el artefacto realizado con sus manos por otro mejor hecho, más listo, más profesional, que los anuncios y la moda le impulsan a consumir el niño puede estar empobreciendo su juego. Naturalmente sería necio sugerir que todos los juguetes producidos en serie son malos, que los juguetes por sí solos son responsables de una perspectiva vital que nos ofrece otro criterio que el brillo tecnológico; allí donde la tecnología se aliado con los valores humanos, a mejorado enormemente las condiciones de vida de millones de personas.”¹⁰

Creo que estas características que menciona el autor aparecen con frecuencia en los juguetes altamente tecnificados. Así mismo es conveniente cerciorarse de que el juguete no resulte peligroso ni riesgoso, sin embargo, pienso que no podemos ir contra la corriente y es inevitable que los niños quieran juguetes llamativos que ven en los centros comerciales.

La diferencia elemental entre un juguete elaborado y uno comercial es que el primero generalmente está hecho de materiales afines a la naturaleza del niño, en casi todos los juguetes se requiere la participación de los padres para su elaboración, fomentando así la convivencia familiar.

Los juguetes comerciales son de colores vistosos, luces, sonidos y algunos son de importación, además la mayor parte de ellos requiere de baterías que a la larga son un costo extra y los instructivos vienen en inglés y no requieren de la ayuda total y compañía de los padres.

Ya hemos dicho que los niños cuando pequeños, se divierten con cualquier cosa a la que le dan el carácter de juguete. Su imaginación se mantiene activa y creadora mientras descubre que el mundo de los adultos en el grupo social al que pertenece le brinda las alternativas de juego creadas para ellos el hombre ha utilizado los materiales

¹⁰ CHANAN, Gabriel y Francis, H. *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. UNESCO, p. 4.

y elementos que están a su alcance para crear objetos útiles; sin embargo, la presencia de productos industrializados en el mundo ha revolucionado los principios básicos de la creación humana. En el tema que estamos abordando, casi todos los especialistas afirman que este país es uno de los que cuenta con la mayor variedad y cantidad de juguetes hechos a mano, lo que permite tener una tradición juguetera nacional, a pesar de los juguetes hechos por la industria que, basados en una gran tecnología han invadido los mercados.

Los juguetes tradicionales están hechos por el pueblo y están destinados para el pueblo mismo, particularmente en las regiones del país cuya escasa economía no permite tener acceso al juguete industrializado, mecánico, eléctrico o computarizado, que generalmente es más caro. En este caso el juguete popular es más barato como los materiales de que está elaborado y la mano de obra del artesano.

El artesano productor de juguetes populares muchas veces de poblaciones y comunidades rurales, conoce su cultura, diseña la obra en su imaginación, colecta los materiales, lo construye y le da sentido propio a su trabajo. Lo elabora con cariño.

Tal como lo menciona “el indio” en el libro de B. Traven; el personaje que elabora las canastitas: “Tengo que hacer esas canastitas a mi manera, con canciones y trocitos de mi propia alma. Si me veo obligado a hacerlas por millares, no podré poner un pedazo del alma en cada una, ni podré poner en ellas mis canciones. Resultarían todas iguales, y eso acabaría por devorarme el corazón pedazo por pedazo”.¹¹

Un extranjero le propone al indio elaborar miles de canastas, consideradas por éste unas verdaderas obras de arte; pero el extranjero no contaba con la dificultad de que el indio no podía producirlas en serie debido a la forma en que es realizada cada canasta pues en ella pone todo su amor, creatividad e inspiración y por lo cuál al producir miles no podría dedicarles el mismo tiempo y amor a cada una ni podría inspirarse de igual forma. Por otra parte, el trabajador de una fábrica de juguetes, es apenas parte de la enorme maquinaria industrial, la rutina que le preocupa le bloquea el pensamiento y me atrevo a decir que desconoce el mecanismo del proceso de manera integral.

¹¹ TRAVEN, Bruno. *Canasta de cuentos mexicanos*. Selector, México, 1998, p. 27.

La diferencia entre los productos es fundamental. Los juguetes industriales llegan a ser una parte de miles y millones de ejemplares exactamente iguales; pero son, contradictoriamente al movimiento que les puede dar la electricidad o un circuito integrado.

Lo que cuenta en este proceso son las capacidades profesionales de quienes intervienen en él: los diseñadores, los técnicos, los obreros que cuidan del funcionamiento de las máquinas y que no tienen aportación alguna referente al juguete, a su diseño, su funcionamiento o a la forma de producirlo.

Otra diferencia es el mecanismo de los juguetes articulados. En el caso del juguete industrial, y que incluye elementos computarizados que ordena sus movimientos robotizados, cualquier falla posterior a su venta obliga a tirar el juguete en el bote de la basura porque no tiene reparación. Su mecanismo es complejo y quizás su defecto esté en la fabricación, su vida está determinada por su eficiencia.

El juguete artesanal permite repararlos cuando se deterioran o, cuando el juguete es viejo, y forma parte de la vida sentimental del niño, no importa que le falte una pieza, una rueda en el caso de un carrito, o una pierna en el caso de una muñeca cuando hay una relación afectiva entre el niño y el juguete: con el paso del tiempo le dan un valor que permite conservarlos.

“Los juguetes populares reflejan [según Gabriel Fernández] refiriéndose a los de producción artesanal esa gracia involuntaria que deja en ellos la mano del hombre como aliciente que nos seduce y nos atrae. Son obras de creación que con frecuencia nos cautivan por sus estrechos vínculos con nuestra vida pero principalmente por su valor estético, que a menudo traspone el lindero de las obras de arte”.¹²

Es por ello que la naturaleza le permite al hombre transformarla dándole la capacidad para crear, inventiva que nace de su imaginación, como ser único y que gracias a ello el hombre puede aportar su creación para nuestra vida diaria.

¹² MARISCAL, Lucía. *Gaceta de México vivo*, CONACULTA, México, 1998, p. 67.

Un balón de cuero transformado así por la mano del hombre; pareciera el más sencillo de los juguetes y deja una apertura para su uso en forma creativa, es decir si el juguete es sencillo o no hay juguete, queda más campo a la imaginación del jugador.

Los niños pequeños que juegan sin juguete, o más bien dicho, usan para jugar las cosas que no son juguetes abren su imaginación para expresarse más en jugar.

Qué decir entonces de los juguetes más complejos “sin juguete no hay juego” o “a mejor juguete mejor juego”. En el apartado siguiente analizaremos el concepto de juguete, para entender mejor esta relación entre el juego y el juguete.

1.3. Concepto de juguete.

¿Por qué se juega? ¿Para qué se juega? Me llama la atención una frase de Pablo Neruda en la que dice que hay dos cosas que no aburren jamás al hombre inteligente: ver correr el agua y ver jugar a los niños. Jorge Luis Borges también dijo que si pudiera volver a vivir contemplaría más atardeceres y jugaría más con más niños.

Al respecto podríamos ver las cosas desde una panorámica más amplia, pues lo primero que viene a la mente se juega por diversión o para pasar el tiempo, sin que pretenda dar una respuesta superficial; coincidimos entonces en que el jugar proporciona placer y alegría.

Recurrir a nuestra experiencia docente cuando observamos atentamente a los niños en sus juegos, lo cual es tarea fundamental en el aula preescolar. Y dejamos que los niños sean espontáneos y no intervenimos más allá de lo que pueda coartar su inventiva y los estimulamos motivando, permitiéndoles crecimiento en la actividad lúdica entonces aprobamos un aprendizaje en el juego.

Desde mi punto de vista, un juguete es todo aquello usado por los niños como instrumento de diversión. Desde esta perspectiva un juguete puede ser desde un palito que hace las veces de coche, árbol, casita, etc., hasta el más sofisticado de los aviones. Los juguetes han existido desde siempre y su contribución a la socialización del niño es destacada por todos los autores. Yo retomaré a Mauro Rodríguez quién nos da varios conceptos para poder entender mejor la idea que tenemos acerca del juguete.

De acuerdo a la terminología juguete es diminutivo de la palabra juego: en sí significa ni más ni menos, jueguito. Se usa para designar a los instrumentos para jugar. Con ello queda dicho que su lugar es de franca subordinación.¹³

El juego es al juguete como el pincel al pintor y a la pintura, o como la guitarra a la pieza musical. Lo que interesa no es el juguete, sino el juego. Es decir, la existencia de un juguete no garantiza el juego; es mucho más importante la interacción, la

¹³ Cfr. RODRIGUEZ, Mauro. *Creatividad en los juegos y juguetes*. Pax, México, 1995, p. 10.

orientación, la motivación, resultante de la actividad lúdica en sí misma, que a los productos a los que se llegue, a los objetos de los que se disponga.

Por ello los juegos y juguetes deben adecuarse al nivel de desarrollo del niño. En otras palabras, para que un juguete cumpla sus funciones educativas deben tomarse en cuenta los intereses propios de cada edad, en este caso, en los niños en edad preescolar; y es conveniente evitar involucrar al niño en actividades en las cuales no está aún preparado, puesto que corremos el riesgo de meterlo en conflicto o bien de llevarlo a una situación frustrante. Por ello se puede mencionar que los juguetes deben tener ciertas características:

No son necesarios pero son un apoyo

El juguete no garantiza el juego

Debe adecuarse al nivel de desarrollo

Que no limiten la interacción

Que no propicien agresividad extrema

Que no inhiban la creatividad, imaginación, manipulación.

Que no pongan en riesgo la integridad física y mental.

Ahora bien, tomando en cuenta que el juego es para el niño una actividad agradable en la que se expresa libremente y que éste está íntimamente ligado con el juguete, podemos ver claramente por qué el niño deposita una carga afectiva en éste, es decir, los niños quieren sus juguetes por todo lo que para ellos significan.

Esta situación permite al adulto poder usar un juguete para introducir al niño en forma afectiva a nuevas áreas del conocimiento. Los juguetes han sido clasificados de diferentes formas.

Yo retomaré a Juliette Grange quien los ha dividido de acuerdo a lo que requiere el niño para poder jugar con ellos:

Juguetes que requieren el mínimo de participación por parte del sujeto. Generalmente se juegan por medio de la vista y presión de botones.

Aquellos juguetes que involucran al sujeto casi íntegramente, es decir que requieren de imaginación, creatividad, ciertas habilidades, etc.

Los juegos de armar se ubican dentro de este último tipo de juguetes porque en el momento en que lo van construyendo se pone de manifiesto su capacidad creativa.

Finalmente, podemos decir, que de acuerdo con Hetzer; “el juguete es un mediador que ayuda al niño a incorporarse al ciclo cultural al que pertenece”¹⁴, porque éste representa una parte de la realidad en la que el niño está inmerso.

Toca a nosotros como maestros rescatar la creatividad y reafirmar el principio básico de que el juguete es un instrumento y no hay que rigidizar su función; debe darse expresamente al niño la plena libertad de reinterpretarlo, remodelarlo, desarmarlo, desmenuzarlo, reinventarlo, y también de prescindir de él.

Nada tiene de extraño que en nuestra sociedad hayamos caído en el consumismo de los juguetes. Hay detrás de esta situación fuertes intereses económicos de fabricantes y comerciantes. Situación que será revisada en el apartado siguiente.

¹⁴ JAULIN, Robert. *Juegos y juguetes*. Diana, México, 1990, p. 18.

II. PANORAMA ACTUAL DE LOS JUGUETES EN MÉXICO.

Existen en nuestro país empresas extranjeras y mexicanas dedicadas a la elaboración, producción y comercialización de juguetes. Los productos de esta industria son dedicados principalmente a los niños. Existen alrededor de 250,000 clases de juguetes.¹⁵

A la vez, éstos se clasifican en numerosas categorías según los materiales usados en su fabricación, el uso por edades o el tipo de juegos al que son destinados; abarcando desde los textiles hasta la electrónica, así como los plásticos y metales. Además la industria del juguete se encuentra estrechamente ligada a la producción de películas y programas de televisión que sirven de soporte para el desarrollo y colocación de nuevos productos.

La industria mexicana del juguete está integrada por unas 75 empresas en su mayoría pequeñas. Según la fuente consultada,¹⁶ los productores mexicanos son competitivos en juguetes de plástico inyectados, inflables y modelos a escala.

Se destaca además en la producción de globos y canicas. Los juguetes electrónicos en cambio, prácticamente no se fabrican en el país. La producción de pelotas, autos, muñecas, juguetes educativos, otros juguetes de plástico, bicicletas y triciclos abarca prácticamente la totalidad de la producción local de juguetes.

Por otra parte, empresas subsidiarias de importantes compañías internacionales cuentan con plantas principalmente de ensamblaje, dando ocupación a más de 2,000 personas. Las firmas norteamericanas MATELL y HASBRO, líderes en el mundo controlan cerca del 80% del mercado local, aunque solamente un 10% de sus ventas son productos locales, el resto son productos importados que provienen fundamentalmente de Asia.

Entre las importaciones ilegales se destacan los peluches, inflables, los electrónicos y juguetes simples de plástico. En 1994 el principal proveedor fue Estados Unidos con el

¹⁵ RUBIN de la Borbolla, Daniel. *Arte popular mexicano*. Fondo de Cultura Económica, México, 1982, p.p.19-20.

¹⁶ Tomado del Diario Oficial de la Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, México, 1999, p 55.

34% de las importaciones totales de juguetes, lo que representa alrededor del 20% del mercado mexicano, en la actualidad el mayor proveedor de juguetes ilegales es China.¹⁷

En nuestro primer apartado hablaremos del consumo y la publicidad desde un punto de vista actual, en el que la televisión es el medio más cercano para saber cuales son los juguetes que están de moda.

Además analizaremos cómo influye la publicidad para que sean consumidos los juguetes por los niños y padres, sobre todo, el impacto que tienen en éstos a través de los anuncios televisivos, precisamente esto se acentúa cuando se acercan épocas como día de reyes magos en México o día del niño. Creemos que todo está muy bien planeado para llegar al público infantil que está esperando las novedades del mercado.

Por lo cual en el segundo apartado retomaremos como parte de la investigación, el trabajo de campo que se realizó la noche del 5 de enero. Para saber qué es lo que realmente compramos a diferencia de lo que piden los niños, ya que no siempre podemos comprar lo que ellos ven en la televisión; además analizamos una lista de precios tomada de propaganda que es entregada a domicilio del centro comercial Aurrera.

También mostramos una pequeña entrevista a comerciantes y amas de casa y un cuadro para comparar los precios de los juguetes comerciales con los artesanales; aunado al reportaje que salió en un noticiero de Televisa en la víspera de reyes llamado "Prefieren reyes juguetes importados, decae la oferta de los juguetes hechos en México,"¹⁸ Todo esto para entender mejor la influencia que tiene el juguete moderno en estos tiempos.

Se entiende entonces de acuerdo a lo mencionado con anterioridad que los juguetes electrónicos son importados a nuestro país y que en éste último sólo se producen juguetes sencillos a los que la población más modesta tiene acceso y, en cambio a otro tipo de juguetes tienen acceso quienes cuentan con mejores posibilidades económicas.

¹⁷ *Ibíd* p. 56.

¹⁸ Noticieros Televisa, Por Adela, 21:hrs. Lunes a viernes, México, 5 de enero 2005.

Y entre estos se encuentran los juegos de video que primeramente fueron difundidos en establecimientos y se alquilaban a razón de una moneda, con el tiempo se fueron elaborando para que fueran jugados dentro de casa, como los llamados: "NINTENDO".

Más adelante estudiaremos las repercusiones de estos videojuegos en el desarrollo del niño. Para tener una idea más clara, presentaremos una entrevista con personal especializado en este tipo de videojuegos realizada en radio-educación. En una visita ocasional en la cual pretendíamos conocer las instalaciones, aprovechamos para entrevistar a la doctora especialista en la materia Lilian Vargas, quien grababa una cápsula educativa, que mostraremos en el apartado de videojuegos.

Por último, estudiaremos la influencia en el ámbito familiar y social de las niñas que juegan con las muñecas modernas BARBIE entre otras que han salido al mercado; conoceremos parte de su historia a través de ya varias décadas y el porqué es considerado un icono cultural. Veremos qué hace que esta muñeca sea tan deseada por las niñas de todas las clases sociales y por qué se identifican tanto con ella en cuanto al rol que desempeñan las mujeres actuales, todo esto sin perder de vista la publicidad que genera, ya que detrás de esto hay fuertes intereses de vendedores y comerciantes, así como de grandes compañías que nos empujan a comprar los juguetes comerciales.

2.1. El consumo y la publicidad.

El consumismo fomentado por la televisión es una característica de nuestros tiempos, “Basada en el apetito de comprar, con la idea de un intercambio favorable. La felicidad del hombre moderno consiste en la emoción de mirar aparadores (mercancías) y en comprar todo lo que pueda... El capitalismo necesita gente que quiera consumir más y más; y cuyos gustos sean estandarizados y puedan ser fácilmente influenciados y anticipados.”¹⁹

Creemos que comprar hoy en día es considerado “como prueba de amor” y el que no lo hace se siente culpable. Esto es muy diferente al gozo de dar, como expresión vital. “En la celebración de un cumpleaños del abuelo de mi hija todos los hermanos de mi esposo llevaron regalo, menos nosotros, por un “x” motivo. La pequeña me hizo notar que ella no había llevado regalo, hablé con ella explicándole que era importante nuestra presencia como integrantes de la familia y de lo importante que era que todos estuviéramos con salud y llenos de contento.” En este caso, la pequeña no comprendió totalmente la idea que creíamos trasmitirle pero ahora sabe que dar, debe ir acompañado del cariño con que te des a quien te rodea y que puedes dar más que sólo cosas materiales.

Debemos cimentar bien nuestros valores como personas humanas que damos cariño a quienes nos rodean pues el amor es algo que no tiene precio y no necesariamente tenemos que comprar para regalar sino también brindar algo que tenga un significado. Nuestra tarea como padres de familia en este caso es fomentar y rescatar los valores.

Para que así seamos capaces de dar, no comprar por comprar o usar y botar, aún los juguetes muchas veces son arrojados al bote de la basura cuando creemos que ya no sirven.

Por otra parte, si observamos con detenimiento los comerciales, se verá que los juguetes utilizados para la promoción son los más fotogénicos: por su colorido, por su brillo, sus movimientos y sus sonidos a menudo exagerados; esos son los que más se venden. Ante esto otros autores como Erich Fromm, proponen la creación de un

¹⁹ MOLINA, Alicia. *La televisión y los niños*, UNICEF-PROCEP, México, 1986, p. 20

industrialismo humanista con base en “el arte de dar y de amar,” cuyos elementos son: “El cuidado, la responsabilidad, el respeto y el conocimiento”²⁰

Nosotros los retomaremos en cuestión de juguetes como la solución para no “comprar por comprar,” esto sin lugar a dudas en adquirir sólo aquellos que la responsabilidad y el respeto dicten.

Entendida la responsabilidad de acuerdo al autor mencionado como respuesta a las necesidades, expresadas o no, de otro ser humano. Y respeto significa según su raíz (respicere, mirar a): “La habilidad de ver a una persona tal como es, consciente de su singular individualidad.”²¹

De los aparatos electrónicos, la televisión es el de mayor impacto en la vida moderna. Se le utiliza como sustituto cuando no hay otra cosa que hacer. Las complicaciones vienen, evidentemente, del uso que se le da, se le sitúa en el centro de la casa y se pone a funcionar para comer, estudiar, platicar, trabajar y jugar.

Es necesario aprender a manejar la televisión porque este instrumento mal controlado, trasmite modelos de conducta a menudo desviados de la normalidad, distorsiona los valores y fomenta el consumismo; no perdamos de vista que detrás de todo esto hay intereses de mucha gente para ganar dinero. Además de la actitud pasiva del televidente que muchas veces confunde esta pasividad con entretenimiento y descanso, y no se da cuenta que su nivel mental baja y pierde la habilidad de valorar críticamente lo que está viendo.

Uno de los atractivos para los niños es ver los comerciales anunciando los juguetes más atractivos que hay cuando se acercan día de reyes o día del niño y en los que encontramos de todas las marcas. Llama la atención en especial una marca mexicana de los “juguetes mi alegría” la cual tiene una gran variedad de juguetes que tienen un fin educativo, los hay para todas las edades en los que podemos encontrar aquellos en los que los niños hacen sus propias vasijas de cerámica, pasteles, su laboratorio de química o el teléfono clásico para niños más pequeños etc. Puede ser una buena idea de qué comprar en la noche de reyes.

²⁰ FROMM, Erich. *El arte de amar*. Uniwin Books, Londres, 1971, p. 135.

²¹ Idem. P 136.

2.2. Influencia del juguete moderno: Los juguetes comerciales.

Retomamos para nuestra investigación la experiencia que tuvimos como reyes magos la noche del 5 de enero del 2005. Visitamos un mercado improvisado en la calle, donde año con año personas adquieren sus juguetes.

Había tal movimiento que apenas si se podía caminar. No había juguetes artesanales o típicos; solamente pudimos observar, entre tantos comerciantes, a dos o tres puestos en los que vendían carritos y muebles hechos a mano en madera, y muy poca gente los compraba.

Abundaban las muñecas, robots, carros, monstruos, todos de pilas. También había, eso sí pelotas, triciclos, patín del diablo y bicicletas. La mayoría de la gente se agolpaba frente a los puestos de juguetes mecánicos o de sonido para observar las demostraciones sobre su funcionamiento, se veían divertidos y claro resultaba interesante escuchar a algunas personas decir: “mira, ahí está” o lo tomaban en sus manos y decían su nombre “Tortugas Ninja,” “Dic Tracy” etc.

Poca gente repara en que estos juguetes sirven unas pocas horas, al descomponerse se van a la basura y no son muy durables. Además requieren de baterías. Hay que tomar en cuenta la calidad del juguete y la durabilidad; por otra parte, encontramos a una señora comprando en el puesto de las cubetas y escobas de juguete, lo más económico de todo y seguramente lo más durable. Preguntamos a esta clienta cuál era el motivo por el cuál adquiriría esos objetos. Contestó “lo compré por que a mi hija le gusta barrer cuando yo lo hago”.*

También le preguntamos su opinión al vendedor de otro puesto y esto fue lo que comentó: “Ha bajado el juguete mucho, antes se vendían bien, ya no se vende igual. Ya casi no se venden las marionetas, ni el balero, ni el trompo como antes”.**

Debemos tomar en cuenta que los juguetes tradicionales representan una buena opción para aquellos reyes quienes no han podido ahorrar y que el hecho de comprar

* Entrevista realizada a una consumidora el 5 de enero del 2005.

** Entrevista realizada a un vendedor de juguetes artesanales el 5 de enero de 2005

uno de estos juguetes representa, aproximadamente, un día de salario. Lo cual fue posible comparar en esta investigación.

Los precios del juguete artesanal en relación con el de importación, varía muy poco, como por ejemplo los que traen la leyenda de hecho en Taiwán o en China.

JUGUETE ARTESANAL	COSTO	JUGUETE DE IMPORTACION	COSTO
Comedor de madera	\$45.00	Carriola china	\$60.00
Sala de madera	\$45.00	Sala de plástico	\$40.00

En algunos casos es más barato el juguete de importación que el mexicano, por eso la gente prefiere comprar el de importación.

Pero también ha decaído la oferta de juguetes hechos en México. De las 238 empresas del ramo juguetero, sólo quedan 62 que producen muñecas, carritos, sillas y mesas de madera, juegos de té y didácticos. Según los datos encontrados, de cada 10 juguetes que se venden en México, cuatro provienen de china como contrabando, tres son piratas y dos son robados.²²

Para los reyes magos esto les facilita adquirirlos, aunque, si entramos en detalles, con su mini-salario tendrían que haber ahorrado por lo menos dos días para lograr comprar un juguete de menos de 100 pesos.

El noticiero "Por Adela" de Televisa, informó que el sector juguetero capitalino está en peligro. Se informó que en los últimos seis años han desaparecido 238 empresas de juguete y se han perdido 20 mil empleos.*

Precisamente, el precio de los juguetes de moda en las tiendas de autoservicio sólo es accesible si se hace en pagos, es decir pagos semanales o mensuales, mientras que en el comercio informal, que vende principalmente productos al contado, adquirirlos sigue siendo casi inaccesible para las clases populares.

²² Tomado del Diario Oficial, de Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, México, 1999. p.55

* Tomado de Noticieros Televisa, Por Adela, 21:00 hrs. Lunes a viernes, México. 5 de Enero 2005

A continuación mostramos una lista de juguetes de un centro comercial y sus precios al público en enero del 2005.

Precios al público en enero del 2005.

JUGUETE	MARCA	COSTO
Tacho mi camión platicador	Hasbro	\$339.90
Pucheritos	Hasbro	\$879.00
Bicicleta Barbie	Mattel	\$499.00
Barbie lago de los cisnes	Mattel	\$270.00
T. V. Musical	Mattel	\$249.90
Spidermen, x Men, Transformers	"	\$124.90
Muñeco electrónico	Hasbro	\$399.90
Uñas Mágicas	Mattel	\$175.00
Pipo Gestitos	"	\$743.00
Buzz Light Year	"	\$309.90
Figura de acción Toy Store	"	\$ 89.90
Juego de mesa Adivina Quién	Hasbro	\$165.00*

Podemos ver que los precios de juguetes comerciales son elevados, tal es el caso de los videojuegos como el Supernintendo, Sega, Gameboy, Nintendo 64 y Play Station, entre otros.

En la actualidad los juegos de video han despertado la inquietud en niños de todas las edades, la diversión que ofrecen es atractiva por que se trata de alcanzar puntajes para ganarle a la máquina o bien si la máquina es la que gana, el jugador tiene el reto de poner a prueba su destreza para así ganar las pruebas que trae el juego y lograr el puntaje máximo. En el siguiente apartado estudiaremos la postura de quienes rechazan los videojuegos y de quienes los defienden como medio de entretenimiento. Además presentamos una entrevista con personal especializado en el tema, para aclarar las dudas más frecuentes que surgen sobre estos juegos modernos y cómo

* Tomado de propaganda de temporada navideña.

influyen en los niños, así tendremos una visión más objetiva y quizá podamos emplearlos positivamente, para desarrollar la creatividad de los niños.

2.3. Los videojuegos.

Existen dos posturas encontradas respecto a la utilización de los juegos a través de videos: por un lado, existe un fuerte rechazo y cuestionamiento de su utilización como recurso educativo; y en el otro extremo están quienes aprueban y promueven la utilización de éstos por resultar acordes al desarrollo tecnológico y al desarrollo de vida que caracteriza a los espacios educativos avanzados.

Los argumentos que sostienen la postura de quienes rechazan estos juegos, señalan que estos se realizan a través de actividades sumamente repetitivas, monótonas, que limitan el desarrollo intelectual del niño, a su vez que propician una actividad sedentaria, y en casos graves hasta daños a la visión. Coinciden en destacar que limitan el desarrollo intelectual, pero algunos más, ubican a los niños que utilizan estos juegos como niños solitarios y poco sociales.

Alan Watts llama “droga” a este sistema de búsqueda permanente de una violenta y compleja estimulación de los sentidos.²³

Refiriéndose el autor a estos juegos violentos por las peleas en la que el jugador lucha a muerte con otros personajes lo cual los hace progresivamente menos sensibles y añade que esta sed de emociones fuertes es la que ha llevado al éxito a las películas con escenas de la más cruda violencia, y de ahí la popularidad de los juguetes bélicos.

Los papás identifican como símbolo de hombría regalar rifles y pistolas a sus niños desde muy pequeños y les enseñan a jugar a los vaqueros, a los soldados, o a los asesinos, una de las primeras frases que dicen los niños es ¡te voy a matar! En los videojuegos sucede lo mismo el que gana es el que mata o hace un mayor puntaje pero la agresión esta presente.

Por otra parte, están quienes defienden la utilización de estos videojuegos enfatizan que estos generan el desarrollo de la coordinación viso-motora, y como sabemos esto proporciona la estructura sobre la cual se construye el desarrollo intelectual, que induce

²³ WATTS, Alan. *La autonomía como finalidad de la educación*, UNICEF, México 1980.

a las capacidades lógico-matemáticas necesarias para el exitoso desempeño de las funciones sociales y profesionales.

En nuestra opinión, estos juegos pueden ser utilizados pero de manera restringida y contemplándolos con otro tipo de actividades que contribuyan eficientemente al desarrollo infantil.

Pero también hay que tomar en cuenta que hay niños que no cuentan con videojuegos en casa, pero no está de lado su desconocimiento acerca de estos; por algún familiar o vecino pueden llegar a conocerlos y a veces hasta tener contacto con ellos, incluso en su ámbito social ya que en sus comunidades hay locales con maquinitas que se alquilan con una moneda y así el niño tiene contacto directo con los mismos.

Hay otros más afortunados que en casa tienen tapetes electrónicos para bailar al ritmo de la música y al prender las luces que te indican las flechas, o bien hay lugares donde también se alquilan estos tapetes para bailar y el ganador es quién haga mayor puntuación: cabe destacar que hay que tener destreza y coordinación aquí se trabaja con el cuerpo y la agilidad mental; para el niño jugar es vivir. El juego llena su cuerpo y su mente, ya que un niño concentrado es más completo.

Nosotros como educadores debemos guiar el conocimiento del niño para que no sienta una frustración por el bombardeo de la publicidad y la carencia de dinero para obtener estos juguetes, para que no haya una desmotivación y que su aspecto afectivo no se vea afectado y baje su autoestima, ya que sí logramos lo contrario el niño concentrado en su juego será creativo, libre y contento.

Algunos autores como Chateau, consideran que además el juego tiene un “Valor moral” en el sentido que produce la alegría que da al sentirse causa de algo, superar obstáculos, crear dificultades, riesgos y reglas, para sentir la satisfacción de superarlas y someterse voluntariamente a una disciplina y alcanzar el éxito.²⁴

²⁴ Citado por MOLINA, Alicia, y Alcocer, M. Op. Cit. p. 102.

De esta manera, cuando el niño vence las dificultades que él mismo ha propuesto y la acepta, tiene una alegría más moral que sensorial, la cual le ayuda al dominio de sí mismo y fortalece su autoestima.

Para complementar nuestra investigación, como ya mencionamos, visitamos Radio Educación y realizamos una entrevista a personal involucrado en el asunto de los videojuegos, le preguntamos acerca de las dudas más comunes que tiene la gente; para tener información más clara sobre el tema.*

¿Qué es importante saber acerca de los videojuegos?

Los videojuegos son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de niños y adultos, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyados en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de auto servicio, constituyen uno de los principales medios de esparcimiento de los niños. La mayoría de los padres de familia se enfrentan a esta situación que, debe ser analizada, con la pareja en el caso, para decidir su uso.

Cuantas veces hemos dicho en casa las siguientes palabras: Niños ya dejen de ver la "taravisión" y de seguir jugando con el "nientiendo". Ordenes que parecieran no causar ninguna respuesta y mucho menos evitan que los niños sigan frente a la televisión.

¿Qué son los videojuegos?

Los videojuegos son programas de computación de alta definición. Se conectan a cualquier televisor e integran a un sistema de audio y video, que permiten al usuario disfrutar de aventuras y deportes fantásticos.

¿Cómo afectan la conducta de los hijos?

Los videojuegos no son sustitutos de una buena educación familiar, evitan la comunicación y convivencia entre los miembros de la familia, muchos padres se tranquilizan al saber que sus hijos están en casa viendo el televisor, sin pensar que

* Entrevista realizada en Radio Educación, 27 abril 2005

pueden pasar por más de seis horas interrumpidas frente a la caja negra y consumiendo la mayor de las veces alimentos no nutritivos que favorecen la obesidad.

Es conveniente recordar a los padres que ellos deben establecer reglas y límites para que el niño adquiera hábitos de conducta adecuados, acordes con las actividades e intereses familiares, predicar con el ejemplo es un excelente método de enseñanza y aprendizaje, no podemos pedir a nuestros hijos que adopten actitudes que no llevamos a cabo.

Muchos padres al regresar de su trabajo lo primero que hacen es encender el televisor y desconectarse al ambiente y problemas familiares, lo que refuerza la actitud del niño al utilizar como entretenimiento la televisión y los videojuegos. La mayor parte de las veces ni siquiera conocen el contenido de los mismos, algunos con juegos violentos, de guerra y destrucción, que propician en ellos reacciones agresivas e impulsivas ante diferentes situaciones.

Está demostrado que los videojuegos pueden ser nocivos para la salud de los niños; dentro de sus efectos destacan:

- * La adicción a los mismos
- * Crisis convulsivas en 1 por ciento de los niños con epilepsia fotosensible
- * Estimulan actitudes violentas que afectan las actividades cotidianas
- * Propician la falta de atención
- * Fomentan el aislamiento
- * Inflamación de los tendones de la mano (tendinitis)
- * Interfieren en el desarrollo intelectual.

El uso continuo del videojuego puede generar molestias como dolor de cabeza, irritación de los ojos, dolores musculares, y vicios de postura, que están en relación directa con tiempo empleado en el juego.

¿Tienen algún efecto positivo?

Sí, ya que ponen en juego las habilidades y destrezas del competidor, agudizan sus sentidos y se favorece la coordinación. Propician la estimulación sensorial múltiple y audiovisual, donde el niño tiene que fijar su atención y afinar su coordinación mano-ojo, seleccionar, memorizar y ejecutar una acción integral, mejora la capacidad de la toma de decisiones, la tolerancia a la frustración, estimula la perseverancia para la consecución de objetivos definidos, la retención de conceptos numéricos, la identificación de objetos, colores y los introduce en el mundo de la computación.

Evidentemente esto no quiere decir que entre más tiempo le dediquen los niños al videojuego sea mejor. Los niños prefieren los juegos que ponen a prueba sus habilidades y destrezas.

Por otra parte, los videojuegos sirven para entrenar a los cirujanos por que mejora la vista, manipulación y el tiempo.

¿Qué acciones es conveniente tomar?

Revisar la leyenda que indica para qué grupo de edad está diseñado, conocer su contenido, estrenando con ellos los videojuegos. Debe regularse dicha actividad y limitar su uso a no más de tres o cuatro horas por semana, procurar en el niño una educación integral, fomentar en ellos el amor por el arte, la lectura, el deporte, el trabajo y los juegos de mesa que favorezcan la convivencia familiar.

Favorecer el contacto y relación con los hijos, brindar calidad y tiempo. "Predicar con el ejemplo y participar activamente en su educación".

Con ello podemos ver que los videojuegos son uno de los medios educativos más potentes en manos de la sociedad. En el juego se revelan y se desarrollan las distintas facetas de la personalidad, satisfacen muchas necesidades intelectuales y emocionales.

Es importantísimo no perder de vista el efecto que tienen los videojuegos en los niños y depende de la forma en que se usan y el objetivo que se persigue.

Situación que puede ser tomada en cuenta para otro tipo de juguetes como en el caso de las muñecas Barbie que ha sido un **boom** en el mercado. Anteriormente las niñas nos conformábamos con nuestras muñecas de trapo, aunque queríamos tener una muñeca delgada y rubia que se pudiera vestir de mil maneras. Nuestros padres no podían comprar las Barbies tan fácilmente, pues si mal no recuerdo antes eran muy caras, hoy en día es más accesible adquirirlas, pero aún las de trapo siguen siendo más baratas.

¿Cómo nace esta muñeca? ¿Cuál es la influencia en el ámbito familiar, social y cultural de las niñas? Trataremos de dar respuesta a estas interrogantes en nuestro siguiente apartado, y de esta manera concluimos, el apartado de la situación actual de los juguetes en México y así podremos comprender por qué está inmerso el juguete y el juego en el desarrollo creativo del niño.

2.4. Barbie, una muñeca soñada.

Barbie, a sus 45 años, es el sueño de millones de niñas. Barbie se presentó por primera vez el 9 de marzo de 1959 en la Feria Anual de juguetes en Nueva York. En el 2005, esta muñeca goza de fama y popularidad en más de 150 países, por lo que su cumpleaños es un acontecimiento mundial. Se han vendido más de 1,000 millones en el mundo desde 1959. Se han producido más de 90 millones de metros de tela para hacer sus prendas.

A mediados de los 50, Ruth Handler en compañía de su esposo y de Harold Matsson habían fundado la casa Mattel. En 1945 viajaron a Suiza y fue ahí donde encontraron una muñeca que serviría de inspiración para Barbie. El resultado: una muñeca de casi 30 centímetros, de cabello rubio, ojos oscuros, medidas perfectas y llamada Barbie en honor a la hija de Handler.²⁵

Con el tiempo, Mattel ha hecho cambios. En 1967 se cambia su rostro por uno más juvenil, inspirada en Farrah Foster. En el 2000 vuelve otra vez la súper star pero con la sonrisa mejorada. En las últimas cuatro décadas ha sido astronauta, bailarina, chef, ejecutiva, exploradora, dentista, doctora, fotógrafa, gimnasta, patinadora, pintora, rocanrolera, entre otras profesiones y oficios.

En febrero del 2003, la empresa lanzó una nueva línea, "My Scene", en donde Barbie es totalmente diferente, ya que su cabeza es más grande que su cuerpo.

La edad de las niñas consumidoras de Barbie es de 3 a 6 años, pero Mattel lanzó "My scene" dirigidas a niñas de 8 a 12 años.

Pocos objetos tan controvertidos como este juguete que les permite a las niñas jugar a ser mujeres o imaginar múltiples situaciones de adultas. Barbie es considerada por la autora Valerie Stelee, un ícono familiar cultural.²⁶

Estas pequeñas muñecas brotan hoy de los centros comerciales y son recibidas en las casas de las niñas de todas las clases sociales. Y viven a través de ellas la

²⁵ <http://www.mexico.org.barbie.3.html>

²⁶ STEELE. Valerie, *Barbie Millicen Roberts*. Panteón Books, USA. 1998. p.3.

feminidad adulta y libre dejando atrás la imagen de la niña inocente, imitan imágenes y siguen estereotipos para poder convertirse en “grandes” damas. Los precios oscilan desde los 70 y hasta 260 pesos.

Estas muñecas parecen existir para ser admiradas. Perfectas en apariencia, blancas, altas, bellas e inocentes y considerablemente bien presupuestadas lo que las hace accesibles para la economía del hogar.

Aún las clases populares tienen acceso a ellas, pero en imitación y el precio de cada muñeca es de 25 pesos, además la ropita y accesorios son más baratos que las de los centros comerciales, ya que un par de zapatillas cuesta hasta 1 peso y en el centro comercial puede valer hasta 45 pesos.

Podemos decir que estas muñecas se convierten en un blanco de consumo, por el enorme impacto social que hoy en día es dado a la juventud y belleza femenina, la importancia de estar delgada influye en las niñas en tanto quieren crecer y desenvolverse como mujeres adultas, sexys e independientes; por que así lo dicta la nueva moda. Al respecto en una revista dedicada a la muñeca Barbie, se menciona lo siguiente:

“Paola se mira al espejo, hurga entre la ropa de su madre, y se prepara para ser “mujer”. Se maquilla como puede, se viste con un gran vestido que le arrastra y desliza sus pequeños pies dentro de unas >enormes zapatillas> tan solo tiene cinco años y ella desea ser como su madre”.²⁷

Lo mismo sucede con la muñeca, la niña quiere ser como ella, porque ve en ella la imagen de la mujer actual. Esta actitud es parte de su desarrollo porque busca identificarse con su propio sexo. Esta conducta se presenta en cualquier edad, pero las niñas se identifican con estas muñecas por que pueden probar con diferentes peinados, ropa, zapatos y diferentes roles: desde una princesa hasta una ama de casa, o la mamá embarazada, etc.

²⁷ <http://www./LaRevista@eluniversal.com.mx>

Aquí las niñas no sólo juegan roles sexuales, sino ponen en práctica juegos de actitudes sociales, de acuerdo con Mauro Rodríguez: El juego con las muñecas y muñecos, sirve a los niños, tanto de un sexo como del otro, para repetir las actitudes maternas que han observado, envolver, vestir, arrullar, dar de comer. Pero es además magnífico instrumento para sacar las emociones y en especial las que se han reprimido: coraje, frustración, impotencia para realizar algo, deseo de que le hagan caso y, en general, situaciones incómodas.²⁸

De acuerdo con el autor mencionado, las niñas en este caso aprenden la forma de vida de la mujer que trabaja y es madre a la vez, o bien sueñan con encontrar un príncipe y desde entonces quieren encontrar el amor y compañía de la pareja para formar una familia; o ser la enfermera, la maestra, la heroína etc. Toman del juego la actitud social que es aprendida a través del mismo.

Toda la influencia de la publicidad o las películas van marcando en estas niñas un estereotipo, por ejemplo "Barbie" objeto de nuestro estudio, una muñeca rubia y delgada, que vende a sus consumidoras una imagen física tan atractiva que quiere ser imitada.

"Las niñas en particular son un nicho muy importante de mercado; basta echar un vistazo a las tiendas comerciales y admirar todas las ofertas de artículos que existen para estas clientes potenciales".²⁹

Cuando los niños y las niñas tienen la posibilidad de que les compren sus propios juguetes pueden ser creativos, pero cuando no les compran los que ellos desean ¿pueden ser creativos también?, por supuesto, la creatividad es de todos los seres humanos y para entender cómo se da en los niños, hablaremos de ellos en el siguiente apartado; analizando las características propias que definen al niño en esta edad de 4 y 5 años.

Estudiaremos el concepto de creatividad y veremos cómo se da el proceso creativo en el juego, para vincular estos elementos con el juguete y el desarrollo del niño; tomando en cuenta el programa actual de Educación Preescolar que tiene como principal

²⁸ Cfr. RODRIGUEZ, Mauro. OP. Cit. p. 122.

²⁹ <http://www/.Méx.org.Barbie>.

actividad el juego para lograr el desarrollo del niño y su aprendizaje en el medio sociocultural en que se desenvuelve. Por eso, nuestra práctica docente nos enfrenta a una realidad en la que nuestro papel como educadores pretende que demos de nosotros mismos lo mejor para lograr nuestro objetivo.

III. EL JUGUETE, EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

La visión que tiene la sociedad con respecto al juego, desde el punto de vista de mi práctica docente, es que hoy se concede al juego mayor importancia que anteriormente, pues se pensaba que el niño acudía a la escuela a jugar, pero el juego no era visto como actividad productiva; es decir la mayor parte de la gente desconocía que por medio del juego el niño podría lograr un desarrollo.

Actualmente los medios de información han acercado a la sociedad en general al conocimiento de las habilidades que adquiere el niño a través del juego; por medio de artículos publicados o cápsulas informativas, además pretenden enterar a la gente de las distintas formas en que pueden estimular a los niños por vía del juego.

La idea de que el niño que iba a la escuela no hacía nada y sólo perdía el tiempo en jugar, va quedando atrás. En nuestra investigación hemos encontrado otros puntos de vista en los que los autores conciben el juego, la creatividad y la imaginación, entre otros elementos, de diferentes ángulos y que retomaremos algunos de ellos para el desarrollo de nuestra investigación.

Una de las primeras autoras que retomaremos es María Montessori, quien afirmaba que no era posible que el juego libre y desorganizado constituyera el fundamento de una educación intelectual.

Esta autora plantea la efectividad del trabajo infantil en contacto con la realidad, lo que permitirá al niño desarrollar su inteligencia y a partir de bases sólidas y concretas; afirma también que la actividad del niño se organiza y su interés se despierta con un material elaborado científicamente y presentado de manera sistemática.

“Para Montessori el juego representa una actividad sin objetivo, el trabajo a su vez, el medio por el cual el niño desarrolla su personalidad”.³⁰

Ahora sabemos, gracias a las diferentes opiniones de otros investigadores, que el niño puede aprender jugando, y que gracias a este puede desarrollar diversas habilidades,

³⁰ MONTESSORI, María. *El niño el secreto de la infancia*. Auraluce. España, 1968. p. p. 78-79.

por lo tanto el niño acude a la escuela preescolar a jugar y aprender, concediéndole pues al juego un valor menos superficial.

Por ser el juego la actividad principal en el niño de edad preescolar nosotros nos vamos a centrar en ellos. Primero analizaremos las características de los niños en esta edad: entre 4 y 5 años y estudiaremos el juego desde el punto de vista creativo. Todo esto se desarrolla en nuestro primer apartado.

En el segundo apartado trataremos de definir el concepto de la creatividad y su importancia en el desarrollo del niño, idea central de este capítulo; apoyándonos en autores como Vigotsky, quién define a la actividad creadora de la siguiente manera “Llamamos actividad creadora a toda realización humana creadora de algo nuevo”³¹

Por nuestra parte en el segundo apartado desarrollaremos un concepto propio de la creatividad, pues nosotros creemos que quizá la mejor manera de comprender lo que es la creatividad, es verla como una característica del ser humano y de la capacidad de inventar para crear. En qué condiciones surge y cuál es la manera de fomentarla son interrogantes que esclareceremos en los siguientes apartados, observando a los niños para descubrir cómo se da el acto creativo.

Si observamos cuidadosamente al niño podremos descubrir cuales son los juegos que más le gustan, lo curioso es que esos juegos son los que más le pueden servir para su desarrollo, y por eso los repite una y otra vez.

Observo a un niño de cuatro años que juega con unas tablitas de colores. Hay once colores y cada color tiene un par. Esta sentado sobre un tapete en el piso. A su alrededor hay ruido y movimiento. Él parece aislado de todo eso. Sus movimientos van de la caja al centro del tapete y a la orilla del mismo, donde va colocando las tablitas alineadas una bajo otra. Ya tiene seis colores mira hacia el centro del tapete y selecciona un rojo. Lo trae hacia la primera tablilla así va recorriendo todas hasta encontrar el par. Lo coloca junto. Continúa haciendo este trabajo de selección y apareamiento

³¹ GARCIA. OP. CIT. p.13

hasta completar los once colores. Luego, con una sonrisa en su carita, levanta su mirada y mira entorno, retoma su quehacer y mueve las tablillas hacía el centro colocándolas en sesgo, en forma de abanico. Ha surgido una forma de colores. Con su mirada brillante busca la mía y me muestra su creación.³²

Cuando alguien está logrando algo novedoso y diferente podemos hablar de creatividad. Por ello en el tercer apartado hablaremos del juego creativo y mostraré una lista de sugerencias para inventar nuevos juegos e ideas para elaborar nuevos juguetes pero sin olvidar que debemos identificar cuáles son las actividades que desarrollan la creatividad en los niños, guiándolos tanto padres y educadores, retomando el trabajo en el aula, así como en la vida cotidiana.

Es importante que tomemos en cuenta también la actitud del niño, por que no siempre necesita un juguete para poder jugar, por ejemplo: los niños que juegan con algo que no es un juguete, a ese objeto lo transforma en su imaginación en un juguete, el niño lo expresa así.

Al respecto retomamos la opinión de Piaget quién dice que el juego está más en los sujetos que en los objetos, es más una actitud que una cosa.³³

Por ello, pensamos que se juega siempre a algo pero no necesariamente se juega con algo; por eso la calle y los parques siguen siendo ámbito natural y preferido de los juegos de los niños.

Debemos transmitir el gusto a los niños por determinados juegos, especialmente aquellos que no les atraen tanto por que así podremos despertar el interés por ese juego que puede servirle para su desarrollo; pongamos un ejemplo: preguntaba un papá como hacer para que a su hijo le gustaran los juegos al aire libre porque “siempre quería estar encerrado y cuando lo llevaban al parque se aburría. Bueno a mi me

³² SIMON, S., *Juegos creativos para niños*. Selector, México, 1999, p. 5

³³ PIAGET, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica, México, 1973. 15

cansa correr de aquí para allá no le encuentro el chiste, pero quisiera que él sí lo disfrutará.”³⁴

En este caso el niño observa al adulto y quiere ser igual, si su placer por algo es auténtico, el niño lo percibe y lo aprende. Esa es una manera de enseñar la creatividad en el juego.

Cuando se hace algo con gozo nacen otras buenas ideas. El juego con pelota se presta para comprobar este hecho: se puede patear, tirar, rebotar, rodar, esconder y además el que la juega puede brincar, correr, estar sentado, de rodillas, acostado. El que más alternativas encuentra al jugar estimula su creatividad y las de los demás, esa es una de las principales funciones de padres y educadores.

La observación, como lo mencioné anteriormente, es el principal elemento como medio para la organización y elaboración de los juegos y juguetes, así como la intervención del adulto para potenciar el aspecto creativo del niño.

Esta propuesta se realiza a través de una visión prometedora donde la escuela es principal interventora de los escenarios para la expresión del juego y los que nos hacemos llamar maestros, debemos comprometernos con nuestra práctica diaria responsabilizándonos de ella.

Así, podemos afirmar que el juego es un magnífico modelo a seguir, incorporándolo al trabajo diario como ayuda para el desarrollo creativo. A través de éste, el niño de entre 4 y 5 años con sus características podrá unir sus conocimientos con sus habilidades, practicando y desarrollando su imaginación; ya que al hacer cosas divertidas lo llevarán al desarrollo de la creatividad.

³⁴ EYRE. Richard y Linda Esslin. *Cómo enseñarles alegría a los niños*. Norma, Colombia, 1997. p.130

3.1. El niño de 4 a 5 años y el juego.

“El programa actual de Educación preescolar está organizado a partir de competencias. Una competencia es un conjunto de capacidades que incluye, conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y procesos diversos.”³⁵

Centrar el trabajo en competencias implica que la educadora busque, mediante el diseño de situaciones didácticas que impliquen desafíos para los niños y avancen paulatinamente en sus niveles de logro (que piense, se expresen, propongan, distinguan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración, manifiesten actitudes favorables hacia el trabajo y la convivencia, etc.) para aprender más de lo que saben acerca del mundo y para que sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas.

El programa del nivel preescolar toma en cuenta las condiciones de trabajo y organización: pensado para que el docente pueda llevarlo a la práctica. Sitúa al niño como centro de atención del proceso educativo.

El actual programa también menciona que el juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.³⁶

En el juego varían no sólo la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación. Una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos.

“En este sentido el juego puede alcanzar niveles complejos por la iniciativa de los niños, como por la orientación de la educadora. Habrá ocasiones en que las

³⁵ SEP. *Programa de Educación Preescolar*. Comisión Nacional de los libros de texto gratuito. México, SEP, 2004, p.22.

³⁶ *Ibíd.* P.35-36

sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego y otras en las que deberá limitarse a abrir oportunidades para que este fluya espontáneamente, en ese equilibrio natural que buscan los niños en sus necesidades de juego físico, intelectual y simbólico.”³⁷

El programa escolar constata la participación activa de los niños y la interacción alumno-maestro, la actividad grupal y el diseño de los espacios físicos y los tiempos para las actividades. “Principalmente considera dar lugar de primera importancia al juego, la creatividad y la expresión libre del niño durante las actividades cotidianas como fuente de experiencias diversas para su aprendizaje y desarrollo en general.”³⁸

Por ello y ya que el niño es el centro de nuestra atención debemos conocer algunas de las características que lo definen y que serán puntualizadas de la siguiente manera.

Los niños y las niñas en edades de 4 a 5 años tienen una gran riqueza y un alto nivel de movimiento.

“En este grupo de edad son capaces de organizar y planificar su propia actividad, además de valorar el resultado de las acciones que ejecutan en la misma.”³⁹

En el juego de roles son capaces de organizar el área para jugar, colocando por propia iniciativa los materiales con los que desean actuar, de manera que satisfaga sus intereses en el juego seleccionado. Construyen con los equipos y materiales: caminos, puentes, u otras representaciones según el argumento del juego.

Los propios niños se encargan de distribuir los roles a ocupar y se ponen de acuerdo con las acciones que realizan en grupos, siendo capaces de compartir sus juguetes.

El hecho de que el niño de esta edad sea capaz de decidir qué va a jugar seleccionando los objetos y juguetes de acuerdo al juego o actividad y además se pongan de acuerdo entre ellos para hacerlo, es uno de los parámetros que nos permiten hablar de mayor independencia en estas edades y al mismo tiempo reconocer

³⁷ cfr. p. 37

³⁸ Áreas de trabajo. *Un ambiente de aprendizaje*. México, SEP. Septiembre 1992. p.7

³⁹ SEP. *Plan y programa de Educación Preescolar*. México, SEP, 1992. P.27

que se están creando bases sólidas para que el niño adquiera los conocimientos, partiendo de sus propias vivencias, lo que constituye la base para la creatividad.

Los pequeños muestran gran interés por los personajes de juegos imaginarios. En ocasiones les gusta ponerse vestuarios que simbolicen lo que quieren representar dando rienda suelta a la imaginación.

También conocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y diferenciarlos por su forma, color y tamaño, e incluso pueden señalar el lugar que ocupan en el espacio: si están arriba, abajo, cerca, lejos.

Se destaca en el desarrollo del pensamiento, el interés por conocer la causa de algunos fenómenos de la naturaleza; para qué, por qué, cómo, son algunas de las preguntas que continuamente se hacen los niños de esta edad.

En este sentido, el lenguaje del niño se hace más rico y coherente. Con frecuencia establecen diálogos, tanto cuando juegan solos como cuando lo hacen con otros niños.

También son capaces de narrar cuentos o historias que ellos mismos inventan, demostrando una vez más la gran imaginación que los caracteriza. Al respecto debo citar.

“Si uno puede imaginar, puede crear. Si puede crear puede hacer del mundo un lugar mejor.”⁴⁰

Debido a esto los niños establecen una relación entre lo que aprenden y su vida, sus necesidades, motivos e intereses, y esto ocurre dentro de otros factores, por el aumento cada vez de la atención la cual estará siempre que las actividades que los niños realicen sean de gran motivación para ellos.

Hay juegos que hacen a los niños desarrollar más su creatividad porque incluyen diversos estímulos que permiten más combinaciones, como son los juegos de música, versos, danzas.

⁴⁰ EYRE, Richard y Linda Esslin. Op. Cit.

Los juguetes también deben estar elaborados con materiales variados y así favorecer la sensación visual, olfativa y táctil del niño. Como el niño es creativo por naturaleza, tiene la necesidad de explorar y experimentar lo único que necesita es apoyo. De ahí que pensemos, la importancia de tomar en cuenta que los juguetes más adecuados son los que se pueden armar y desarmar, los que pueden ser convertidos o usados para otra cosa; no los más caros ni los que sirven para contemplarse.

Esto nos lleva a la conclusión de que el educador debe permitir experimentar y hacer cosas inesperadas y diferentes. “La educación del juego exige siempre que se le inculque al niño la aspiración a un placer más integral que el de la simple contemplación.”⁴¹

Pensamos que hay que fomentar la iniciativa del niño que está en la etapa de esconder, buscar, tapar y destapar cosas , cuando él solo puede ya construir sus juguetes; todos los objetos del hogar o fuera de uso le sirven, como piedras y hojas, tapas de botes y cajitas, etc.

Para el niño debe ser más importante el aprender por sí mismo a ser cada vez más creativo que el mero hecho de crear algo.*

Es decir la búsqueda o el descubrimiento de sus potencialidades deben ser más importantes, como logra este proceso para alcanzar el fin, que el que él niño sólo pueda construir sus juguetes.

Por ello retomamos las siguientes recomendaciones que hace el autor como vía para educar la creatividad.

- ✓ **Deje a los niños que experimenten cosas nuevas sin miedo a disfrutarlas.**
- ✓ **No trate de enseñar siempre, aprenda de ellos también.**
- ✓ **No involucre emociones, el niño hará las cosas independientemente de la opinión que usted tenga de él.**

⁴¹ MAKARENKO, A., *Conferencias sobre educación infantil*. UNICEF, México, 1990. p.24

* Aquí existe una gran diferencia respecto de los adultos para quienes es más importante “crear cosas” que ser creativos, y olvidan que al utilizar su creatividad consiguen, además gobernar y utilizar su pensamiento. Es decir, para crear el niño no parte de la nada, parte de la serie de estímulos que ha recibido a través de ver y palpar los objetos y sentir su forma, tamaño, lejanía. Al combinar esas sensaciones y hacer composiciones es a lo que se llama creación.

- ✓ **Ante un problema, ensaye soluciones con los niños, ellos observan y eso reforzará su inventiva.**
- ✓ **Diseñe un espacio, disponga en el los objetos y utensilios adecuados.**⁴²

Realizamos el presente trabajo tratando de brindar alternativas sin que pretendamos que sea este un manual para enseñar la creatividad, sino que sirva para fomentarla, guiarla, rescatarla, para tener unos niños más creativos que el día de mañana hagan una sociedad productiva, más creativa desenvueltos en todas partes.

La principal finalidad del juego es divertir, gozar, dar placer, disfrutar y dar alegría, como ya lo hemos mencionado en este documento.

Algunas de las funciones intelectuales que desarrolla el juego son:

- Imaginación
- creatividad
- iniciativa
- superación de retos
- cumplimiento de reglas
- simbolizaciones
- internalización de roles sexuales y sociales.

El desarrollo de la imaginación y creatividad, son parte central de nuestro estudio, las consecuencias que se adquieren por vía del juego son beneficiosas para los niños, la función de padres y maestros debe orientarse a permitir el desempeño del juego pero sobre todo a estimularlo, impulsarlo, organizarlo, e integrarlo en el trabajo en el aula; para ello veremos la postura de la autora M. Montessori quién más que de juguetes y juegos de imaginación habló de “trabajo”, el contacto con la realidad, la actividad constructora; concibe el juego como uno de los factores para el desenvolvimiento de los sentidos y de las facultades intelectuales. Existe un vínculo muy estrecho entre el juego y el trabajo.⁴³

⁴² *Ibíd.* P. 35

⁴³ MONTESSORI, *María. La educación natural y el medio.* Trillas, México, 1989 (reimpresión 2001)

M. Montessori admitió el papel de la imaginación, convencida de que ésta constituye la fuerza en los niños. Sin embargo elimina en su escuela materna las fábulas, las historias imaginarias, los centros de interés que atraen a la fantasía e insistió en que ciertos juguetes de papel simbólico no favorecen el desarrollo normal.

La autora antes mencionada concibe el simbolismo como el resultado de una imaginación desenfrenada que puede conducir a la confusión mental y propiciar ilusiones en el espíritu infantil.

Montessori pensaba que si el niño enriquecía el conocimiento a partir de experiencias surgidas de la realidad, dejaría de imaginarse cosas que no puede obtener. Por tanto la imaginación creadora debe partir de lo real, así el espíritu infantil reconstruye un mundo correspondiente a la realidad.

Montessori no se opuso al hecho de que el desarrollo de la imaginación sea favorable. Únicamente no admitió que el método utilizado pretenda que el niño viva un mundo ficticio, desvinculado del mundo real.

En el siguiente apartado veremos otro autor que en contraparte con esta autora da mayor importancia a la imaginación y a la creatividad desde una concepción menos “drástica”, por llamarlo de alguna manera, al trabajo de la imaginación en el desarrollo de la creatividad.

Desde mi punto de vista estoy de acuerdo en que debemos incorporar al niño al trabajo pero no de una manera tan sistemática, pues el desaparecer las actividades que ayudan al niño en el desarrollo de su imaginación, coartaríamos la libertad en su pensamiento de imaginar los cuentos y fábulas como en el caso en que menciona la autora inhibiendo la capacidad en el niño para crear; sin embargo podemos adecuar la fantasía con la realidad para guiar al niño en esta búsqueda entre lo creativo y el desempeño del trabajo escolar.

Para ello vemos que hay diversas opiniones sobre el concepto de creatividad, casi todas, las que aquí veremos, resaltan la importancia de ésta como facultad del ser humano.

3.2. Concepto de creatividad y su importancia.

A veces pensamos que un ser creativo es una persona excepcional, privilegiada, dotada de ciertas cualidades poco comunes, que lo convierten en un ser afortunado.

Existen muchas definiciones de creatividad, aunque ninguna de ellas agota el concepto de creador; es decir, se abandona la teoría de los genios como únicos creadores y se aplica a los que sobresalen en pensamiento divergente, en términos de Guilford se aplica no sólo a la inteligencia, sino que se amplía a toda la personalidad. Entendiéndose así al dotado de cierta originalidad, que sale de la norma habitual, el que se aparta de los caminos trillados y corrientes.⁴⁴

Vigotsky, definió la imaginación como la base de toda actividad creadora que se manifiesta por igual en todos los procesos de la vida cultural, posibilitando la creación artística, científica, y técnica. Desde aquí se puede afirmar que todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo natural, es producto de la imaginación y la creación humana.⁴⁵

Según el autor mencionado, la creatividad comporta los mismos elementos de otros procesos mentales: origen, leyes y niveles de desarrollo. Esta capacidad como los demás procesos mentales, se da de manera paulatina, desde las estructuras más sencillas hasta culminar con las estructuras más complejas.

Más aún, esta capacidad creadora actúa de manera concertada con todas las demás capacidades, haciendo uso de los demás procesos mentales y combinándose con ellos.

En relación a la vinculación entre la fantasía y la realidad de la conducta humana, Vigotsky menciona cuatro formas.

1.-Todo proceso de razonamiento siempre parte de elementos extraídos de la realidad en experiencias anteriores. No se puede crear algo a partir de la nada. Formula la primera ley." La actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa

⁴⁴ Vid. LINARES M., *Creatividad en los juegos*. Pax, México, 1994.

⁴⁵ [http://www.enep.org.mx./información teórica /educadores/Vigotsky/htm](http://www.enep.org.mx./información%20teórica/educadores/Vigotsky/htm).

con la variedad de riqueza de la experiencia acumulada por el hombre; por que esta experiencia es el material con que la fantasía erige sus edificios.”

2.-En la segunda fase de enlace dice que sólo es posible gracias a la experiencia ajena, es decir a la interacción social. Cuando los productos de la fantasía se confrontan de nuevo con la realidad, es que surge la creación.

3.-Mediante el “enlace emocional”, así cuando estamos alegres vemos las cosas de manera diferente a cuando estamos tristes. Nuestra percepción de los objetos externos es matizada por la influencia, Vigotski la llama “ley del signo emocional común”

4.-Se refiere a ciertas imágenes producto de la fantasía, que cobran realidad al convertirse en lo que Vigotski llama “imágenes cristalizadas.”⁴⁶

Según Vigotski, la función de la actividad creadora está orientada a buscar una plena adaptación del hombre al medio ambiente que lo rodea. De ahí que la base de toda actividad creadora reside en la adaptación, que siempre es fuente de necesidades, anhelos y deseo. Lo que motiva la creación es la necesidad de construir algo “nuevo”, la conciencia de lo ya conocido no nos sirve para nada si lo repetimos sin más.

Hoy la creatividad se sigue cotizando alto, pero sin desbordar el alcance de su imagen y significado; y podemos afirmar que no es ese caso cerrado, dote o adorno, privilegio de unos pocos sino que es facultad de todos los hombres aunque no todos la desarrollan y manifiestan del mismo modo.

Para nosotros la creatividad es una cualidad que tenemos los seres humanos y que desarrollarla va más allá de nosotros mismos, y debemos emplearla valiosamente en la sociedad; todos los hombres y mujeres somos creativos, pero muchos por falta de cultivo desvirtuamos esa creatividad.⁴⁷

Para muchos la creatividad es una aptitud para descubrir soluciones originales o bien que es una capacidad para saber utilizar bien unos conocimientos, es decir no basta pensar, es necesario crear, o bien pensar en grande. Podríamos decir que es una

⁴⁶ GARCIA, González, Enrique. *La construcción Histórica de la Psique*. Trillas, México, 2001, p. 70

⁴⁷ LEWIS, David. *Cómo potenciar el talento de su hijo*. Roca, España, 1982. p.39

combinación de la originalidad, curiosidad e inteligencia que surge de lo habitual, originando secuencias productivas.

Lawenfeld, habla acerca de “niños rodeados de abundantes juguetes que lloran desconsolados, tensos y sin saber que hacer con ellos, pues son incapaces de usar sus mentes y su imaginación en oposición con niños absolutamente absortos y contentos con un simple trozo de madera, que a veces le sirve de tren y otras veces zumba en el aire, simulando un avión.”⁴⁸

Lawenfeld se pregunta ¿qué hace que un niño se sienta desdichado a pesar de las aparentes ventajas, mientras otros se sienten felices aún careciendo de ellas?

Aunque a primera vista se podría pensar que los segundos son sujetos creativos, quizá sería mejor decir que los primeros han aprendido que la diversión y el gusto vienen de afuera mientras que los segundos han aprendido a confiar en su propia capacidad de experimentación y cualquier elemento en ellos se convierte en un pretexto para crear.

Por ello nosotros creemos que el desarrollo de la personalidad va inmerso en el desarrollo mismo del niño y forma parte del mismo proceso. Y en el cual debe apoyarse y fortalecerse, especialmente en los periodos en que los niños pasan por crisis propias de su desarrollo como individuos.

La educación creativa debe estar basada en la intervención creativa del maestro en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, que experimenta, que explora, que prueba ideas.

Observando a los niños es una forma de comprender a la creatividad, en que condiciones puede surgir y fomentarse; más adelante profundizaremos en la observación como principal elemento de la evaluación en el preescolar.

También sabemos que los niños que viven felices, es por que muestran su alegría ante la vida, aceptan sus logros, ya que ponen toda su capacidad y pueden sentirse satisfechos cuando luchan ante los retos.

⁴⁸ LAHEY, B. *Psicología educativa en el aula*. Concepto, México, 1993, p.13

Entonces tenemos que identificar en el niño no tanto los obstáculos si no las circunstancias y actitudes que nos van a facilitar el desarrollo de su creatividad; tal como ellos son libres, espontáneos , libres de ser ellos mismos, defendiendo su individualidad y sin el temor de ser originales.

Los niños que juegan están más ágiles de mente y cuerpo, ellos descubren el poder que tienen para controlar sus acciones.

En el juego de los encantados saben que si los tocan quedan sin moverse y por eso tratan de no ser atrapados, al inventar nombres tratan de buscar los más graciosos, usan su creatividad.

Esa energía es la que necesitan para el juego creativo, todo ese entusiasmo e interés y esa necesidad de explorar el niño lo tiene en su naturaleza. Lo que necesita es apoyo, motivación que lo capacite en su descubrir.

En el siguiente apartado hablaremos del juego creativo, y de las funciones en las que influye en las áreas de conocimiento del niño y sobre todo hacemos énfasis en los principios para lograr este desarrollo que son de utilidad para padres y maestros.

Con respecto a los autores antes mencionados estoy de acuerdo en que la creatividad sirve para el desarrollo del ser humano, sin embargo no todos podemos desarrollar esta energía y aplicarla adecuadamente, pero todos los individuos podemos usarla positivamente sobre todo cuando tenemos la oportunidad de transmitir a otras personas nuestros conocimientos y experiencias , tal es este caso en el que como educadores podemos despertar la creatividad propia y capacitar al niño en el descubrimiento de la misma; para el desarrollo de sus aptitudes y destrezas, un caso es el introducirlo en la elaboración de juguetes o invención de nuevos juegos.

3.3 El juego creativo, sugerencias para elaborar juguetes e innovar en los juegos.

En el apartado anterior hemos dicho que a la creatividad casi siempre se le enfoca en un contexto de eficiencia y productividad, en este veremos por qué creatividad y juego tienen cierta afinidad.

En el juego creativo se constituye un modelo de relación del sujeto consigo mismo, con los demás y con el juego natural y físico. El juego, al igual que la creatividad, supone actitud exploratoria, los niños que juegan ensayan, inventan, fantasean, sueñan despiertos.

Si la creatividad connota el juego es porque evoca y sugiere alegría, entusiasmo, novedad, sorpresa, euforia, diversión, gozo, buen humor; creatividad es probar cosas nuevas, transformar, rebasar la realidad, los sueños, la fantasía.

Los niños pueden jugar con luces, sombras, formas y colores, con sonidos y con sensaciones dejando volar la imaginación y experimentar. El vuelo imaginario permite comprender de manera más precisa cómo se desarrolla la capacidad lúdica desde su origen con el afán de demostrar la íntima relación entre el juego y la creatividad.⁴⁹

La imaginación nace del conocimiento de los objetos reales y ese conocimiento concreto de las formas, de los tamaños, de las texturas, de la capacidad para crear composiciones; es decir para que se comporte creativamente.

En el caso de selección de juguetes se necesita estar seguros de que llamarán la atención del niño y que por lo tanto le servirán para desarrollar alguna habilidad. Por ejemplo: les gusta jugar con las pompas de jabón porque vuelan, aparecen y desaparecen, y cambian de forma, tamaño, igual sucede al jugar con agua y arena.

A los niños se les debe guiar para que puedan captar con detalle los estímulos externos, por medio de juegos y juguetes para cada propósito. De esa manera contarán en su mente con el material necesario para la construcción de su imaginación, sin excesos por que la exageración de estímulos intoxica y sólo produce caos, no creatividad.

⁴⁹ RODRIGUEZ, Mauro. *Creatividad en los juegos y juguetes*. Romont, México, 1986. p.41

Una característica del juego es que es espontáneo y tiene un fin en sí mismo, proporciona placer más que una utilidad definida, lleva a una satisfacción inmediata a diferencia del trabajo que tiene una realización mediata. Los niños aprenden mientras juegan. ¡Que magnífica idea poder jugar y aprender a la vez!⁵⁰

El juego influye a seis áreas principales del desarrollo: Los conocimientos personales, el bienestar emocional, la socialización, la comunicación, la cognición, las habilidades motoras y perceptivas. Saber jugar bien es el colmo del desarrollo de los niños de 3 a 5 años.

Estos elementos muestran de manera general las importantes funciones que el juego en sus características proporciona al niño para la estructuración de una personalidad armónica y creativa.

Bruner menciona que “el juego lleva a aprender en la situación menos arriesgada, sin la presión de un objetivo”,⁵¹ de acuerdo con la Teoría Estructuralista reduce el costo cognoscitivo y evita la frustración. La realización del juego en sí mismo es placentera, se pueden ensayar conductas que en condiciones normales serían presionantes.

Debemos principalmente tener en cuenta los siguientes consejos para el desarrollo de la creatividad tanto padres de familia como maestros:

- ***Tratar con respeto las preguntas del niño***
- ***Respetar las ideas imaginativas***
- ***Tomar en cuenta las ideas del niño***
- ***Hacer que los niños propongan y dispongan de periodos de ejercitación libres de la amenaza de evaluación.***
- ***Tratar de buscar siempre en la evaluación de los niños la conexión causa-efecto***⁵².

El maestro debe de estar consciente de la utilidad y aplicabilidad de la información que adquiera el niño en relación con su medio, y de que no sólo es necesario estimular el

⁵⁰ Ibídem. P. 42

⁵¹ BERNAL Álvarez Yolanda Op. Cit. p. 115

⁵² MAURO Rodríguez Op. Cit. p.35

área de la memoria sino que la información sufre en el niño un procesamiento y que tiene una utilidad práctica. Pues lo que se busca en el niño es desarrollar sujetos productivos, originales, capaces de construir y explotar sus propios conocimientos en nuevos aprendizajes nuevas soluciones.

Una de las tareas más importantes es la de concienciar al padre de familia, en la actitud de respeto y apertura hacia los trabajos de los niños, pues deben valorarse por que al cabo de un tiempo son tirados a la basura pero, ¿por qué no? mejor restaurarlos y donarlos. Es negativo que cuando un niño no realiza bien un trabajo, se utilicen palabras de desagrado para el menor. Es mejor alentarlo a mejorar y motivar su realización.

Ser creativo no significa tener éxito o ser aclamado en el mundo del arte. Se puede ser creativo en cualquier actividad de la vida cotidiana, al hacer o representar, en forma original, aquello que tiene un sentido personal. De ahí que una creación pueda ser cualquier cosa que un niño produzca y tenga que ver con su modo personal de ver la vida y la realidad que lo rodea.

El maestro con base en la observación como principal elemento para entender las conductas creativas expresadas en los niños, en sus juegos e intereses; puede seguir los puntos clave que a continuación mencionamos.

- Un punto clave es observar a los niños en el juego libre.
- Otro punto es que la observación que haga el maestro debe de ser muy cuidadosa sobre todo en los materiales, el tiempo y el espacio.
- Ser muy cuidadosos también en el momento de intervención como instructores del juego. Es decir no observar de manera esporádica sino más bien precisa.
- Anotar las observaciones y entrevistar a los niños sobre qué juegos les gustan más y qué juguetes prefieren o cuáles son los que realmente tienen.
- Sobre todo es bueno observar a los hijos con los padres cuando asisten a una mañana de trabajo o en los parques en el caso que así lo fuese.⁵³

⁵³ LEWIS, David. Op.cit. p.39

Por otra parte la elaboración de juguetes con material de rehusó son una muy buena oportunidad para ejercer la creatividad.

Debe haber participación de todos, principalmente la de los niños, es mejor que los adultos sólo ayudemos, los guíemos empezando por juguetes sencillos, hasta llegar a algo más complicado sin querer enseñarle que el adulto sabe más o lo hace mejor que los niños. Muy importante tomar en cuenta que sin gozo y esparcimiento la actividad resulta tediosa.

En estas tareas todos pueden participar, lo primero es recolectar los materiales, ayudar en la mano de obra y en la organización de esta misma, así los niños también contribuyen limpiando, acomodando, guardando y se hacen más responsables.

Al elaborar juguetes podemos combatir un poco el consumismo y ejercitar habilidades en los niños, buscando en todo momento que ellos respondan creativamente sin evaluar los resultados. Así el niño pensará: He creado algo valioso por que yo lo hice, yo soy valioso.

Impulsar la iniciativa personal como una oportunidad para usar el ingenio, en este caso cuando se hace un juguete se debe planear, revisar las indicaciones del material requerido los útiles necesarios y los pasos a seguir.

Algunas actividades pueden ser dirigidas por los padres y maestros otras pueden ser muy sencillas, que los niños las pueden manejar solos o con un poco de supervisión.

A continuación presentaremos algunas ideas para elaborar juguetes y para realizar nuevos juegos, en esta capacidad de aplicar la creatividad para producir más respuestas y disfrutar el juego y nuestro trabajo.

- Elaborar una lista de 15 o más juegos que no necesiten juguete. (se entiende sin juguete convencional)
- Hagan construcciones con juegos de bloques de madera. Permitan que algunos niños hagan lo mismo.
- improvisen un juego entre un niño y un adulto. Describan la manera de organizarlo y si requiere de algún objeto.

- Diseñen un juego de pescar botellas con diversos materiales por ejemplo con palos de escoba y ganchos.
- Diseñen un juego de ensartar tapas de frascos de comida para bebe cuando estas van girando. Pueden pintarlas de diversos colores.
- Hagan diferentes rondas en las que inventen sus propias canciones. Pueden manifestar diversos movimientos del cuerpo o mímicas para representar diversos animales, por ejemplo imitar una hormiga, abeja, delfín; podemos salir de lo habitual no siempre tienen que ser el caballo o la vaca.
- Realizan cinco modos de propiciar actividades creativas y lúdicas en clase, un ejemplo colorear al ritmo de una música.
- Inventen entre todos un nuevo chiste. Puede ser una variante de algún chiste ya conocido.
- Improvisen entre los presentes algún juego sin juguete
- Encuentren modos de jugar un mismo juego con determinados objetos.
- Denle la funcionalidad de juguetes a diversos materiales como. 10 Botellas de refresco vacías, 4 cajas de zapatos vacías, 8 rollos de papel higiénico, 6 botes de los de leche para bebé con tapa.
- Confeccionen con alambre diferentes utensilios de diferentes formas y tamaños para hacer pompas de jabón.
- Den alternativas diferentes para jugar un juego clásico. Por ejemplo elaborar tarjetas con números o figuras para pequeño domino.
- Investiguen acerca de juegos tradicionales ya olvidados y practiquen en grupo, pueden hacer adaptaciones.
- Observen un juguete industrializado. Propongan un juguete artesanal que lo pueda sustituir. Pida a los niños que lleven algunos de éstos a clase y jueguen con ellos
- Pueden hacer variaciones para juegos como la matatena, la pirinola, los dados, la cuerda de saltar, el boliche, la lotería etc.
- Inventen diversos trabalenguas y adivinanzas.
- Diseñen un equipo para el juego al aire libre con materiales de desecho.
- De acuerdo a la edad del niño, utilicen diferentes materiales para su fabricación.

- Describan maneras de romper la rutina en las actividades: Adoptar una actitud juguetona para realizar esa actividad.
- Pueden diseñar juegos con agua, arena, pelotas, aros, palillos.
- Los maestros pueden ponerse de acuerdo con algunos padres de familia o con otros maestros para inventar juegos que fomenten la solidaridad, la cooperación, optimismo, humanismo, sinceridad, memoria, percepción, valores, etc. Un ejemplo los niños pueden ayudar a mamá y echar carreras cortas con bolsas con mandado y sacarlas frutas o verduras y gana quién acabe primero.
- Podemos inventar juegos musicales con o sin instrumentos, juguetes científicos, juegos de mesa para la integración familiar, juegos de hacer y deshacer, juguetes para la imaginación, o elaborar un juguete exclusivamente con materiales de la naturaleza, inventar un nuevo uso para los juguetes dañados o incompletos, etc.⁵⁴

Podemos concluir este trabajo con el pleno convencimiento de que los niños que reproducen mecánicamente alguna tarea iluminar figuras recortadas, pegarlas en un lugar determinado, usar todos los niños los mismos colores, hacer todos los niños la misma actividad etc. significa inutilizarlos y anularlos como individuos, dejarlos atrapados sin creatividad. Nosotros concluimos de esta manera: crear significa inscribir los sentimientos, afectos o impulsos; el juego creación por excelencia, puede considerarse como un texto donde se puede leer ese mundo interno, lo que el niño siente y piensa.

Finalmente se quiere dejar claro que esta investigación es una simple inquietud de la zozobra y sobre todo de las vivencias que en el ámbito educativo palpa quién la escribió.

⁵⁴ Cfr. KETCHUM, Martha. *Creatividad en los juegos y juguetes*. Pax, México, 1995, p 168.

CONCLUSIONES.

Alcanzar una meta requiere de un gran esfuerzo para lograrla. Hace unos años concluí la licenciatura y la adversidad me llevó consigo, enfrentándome con obstáculos que bloquearon mi camino.

Retomar la investigación no fue sencillo, aún teniendo un porcentaje avanzado; me inundaba de angustia el tiempo que había dejado pasar. Afortunadamente contaba ya con algo del problema que iba a investigar, pese a que uno de los mayores obstáculos fue la escasa habilidad para redactar e interpretar los textos.

El siguiente paso fue acomodar la información teórica que constituía el primer acercamiento a la realidad y conocerla me permitía ascender sobre mi objeto de estudio, en el inicio de la reorganización personal a nivel mental y social fue el reconocer que se tienen fallas y que pueden ser mejoradas como sucedió con el documento. Cuando eso pasó estuve en condiciones de escribir, de construir el proyecto y la investigación.

Aprender a investigar requiere de hacer investigación sin duda alguna y sólo así se puede adquirir experiencia en ese contexto. Además reflexionar ahora en torno a ese procedimiento es cosa sencilla, ya que considero he logrado derribar la mayor parte de los obstáculos. Circunstancia por la que estoy sorprendida y satisfecha.

Enriquecerme con cada lectura ha ampliado las posibilidades para comprender y reflexionar acerca de mi práctica docente, ahora sé que innovar no es imposible, si podemos crear podremos entonces innovar.

En el caso particular de la investigación y después de haber transitado teóricamente puedo asegurar que la interrogante planteada al inicio de la labor fue contestada satisfactoriamente. Por ello podemos concluir que el juguete artesanal desarrolla en el individuo (niño) todos sus sentidos, al grado de desembocar en la sensibilización de su creatividad y socialización.

Así, la elaboración de juguetes lúdicos propicia en los niños la agudización de su sentido psicomotriz, como elemento esencial para el aprendizaje. El juego es una actividad que a través del juguete forma valores y conserva tradiciones en el desarrollo cultural del niño.

Los argumentos se encuentran a lo largo de todo el documento a favor de que el niño despierte su creatividad por medio del juego y tal encomienda se encuentra mediada por el docente y el padre, así el niño se ve favorecido.

Establecimos que debido a la comercialización y publicidad de los juguetes extranjeros, los artesanales han perdido presencia en los hogares mexicanos.

Ante tal situación es necesaria la participación de los profesores en los primeros años de estudio de los infantes, ya que, es elemental para el desarrollo de las sensaciones visuales, olfativas, táctiles, así como de vocabulario, en beneficio de su desempeño escolar, condición que traslada a las actividades que desempeña cotidianamente ya sea de tipo escolar o social.

Por lo tanto el objeto de conservar los valores y tradiciones de los juguetes en la escuela y traspasarlos al exterior de la institución escolar tiene como fin el descubrimiento de la creatividad en el niño al realizar los juguetes y combatir el consumismo.

Puedo decir que el objetivo de la investigación fue logrado, en la medida que la intención del mismo fue solamente la fundamentación teórica, como queda dicho en alguna parte del documento.

Observamos que con la ayuda de las teorías desarrolladas por los expertos en el campo, la elaboración de los propios juguetes, los artesanales, y el trabajo de profesores permitirán avanzar en todos los sentidos con nuestros alumnos.

Durante el proceso de construcción de este trabajo más que pensar en la reflexión teórica he anhelado poner en práctica mucho de lo aquí expuesto, ya que si está explícito, ¿por qué no hacerlo? Aunque los tiempos para la elaboración de este trabajo no fueron los suficientes, para abarcar más allá de la teoría, se logró promover entre compañeros, familiares y amigos, y con gusto pude ver que en algunos casos como en el de mi abuela, en un pequeño viaje a Uruapan Michoacán, trajo de regalo juguetes para cuatro de sus biznietos, entre ellos dos niños y dos niñas. Eran unas matracas

hechas de madera y una sonaja, así como un balero. El fruto de este trabajo está a la vista.

El recorrido histórico que se hizo del objeto de estudio permitió encontrar ventajas sobre nuestros juguetes mexicanos, como se explicitó anteriormente, ya que fueron usados por nuestros abuelos, nuestros padres. Son bonitos y baratos.

Finalmente, se estableció que debemos enseñar a los niños las ventajas y desventajas entre un juguete comercial y artesanal, para que tome conciencia que puede jugar con ellos de manera equilibrada, de igual manera debe haber un equilibrio en el uso de los videojuegos ya que por un lado tienen efectos positivos y vimos que esto puede lograrse informándose sobre el tema adecuando las actividades.

Pero sobre todo se pudo dar la oportunidad de reiterar que el docente juega y jugará un rol importante dentro del proceso enseñanza aprendizaje, o sea el maestro constituye el primer eje del acto educativo y solo su creatividad, disposición y actitud comprometida con la educación podrán guiar al niño en el desarrollo creativo, pues al reconocer su papel y valor adquiere verdadera magnitud y sentido de su práctica docente.

FUENTES DE CONSULTA.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.

- CABRERA Angulo, Antonio. **El juego en educación preescolar.** Desarrollo Social y Cognoscitivo del niño. UPN, México, 1995.
- CHANAN Gabriel, Francis H. **Juegos y juguetes de los niños del mundo.** Barcelona, España, 1984.
- DELVAL, J. **Crecer y pensar.** Paidós, México, 1997.
- DUVIGNAUD, J. **El juego del juego.** Fondo de Cultura Económica, México, 1992.
- EYRE Richard, Linda. **Como enseñarles alegría a los niños.** Norma, México, 1987.
- FROMM, Erich. **El arte de amar.** Unwin Books, Londres, 1971.
- FROMM, Erich. **Ética y Psicoanálisis.** Fondo de Cultura Económica, México, 1973.
- GARCIA González, Enrique. **La construcción Histórica de la Psique.** Trillas, México, 2001.
- GOURLAT, C. **Ideas para divertir a los niños.** Roca, México, 1987.
- HUXLEY, A. **Un mundo feliz.** Editores Mexicanos, México, 1991.
- LAHEY, B. **Psicología Educativa en el Aula.** Concepto, México, 1993.
- LEWIS, D. **Como potenciar el talento de su hijo (el niño hasta los cinco años.)** Mtz. Roca, Barcelona, 1982.
- LINARES, M. **Juegos y juguetes tradicionales Latinoamericanos: a la rueda, rueda...** SEP. UNICEF, México, 1992.
- LOPEZ Austin, Alfredo. **Juegos rituales aztecas.** Romont, México, 1982.
- MILLAR, S. **Psicología del juego.** Fontanella, Barcelona, 1972.
- MONTESSORI, María. **La Educación natural y el medio.** Trillas, México. 2001.
- MONTESSORI, María. **La mente absorbente.** Diana, México, 1991.
- NIKITIN, B. **Juegos inteligentes.** Pedagógica, Moscú, 1985.
- PIAGET, Jean. **La formación del símbolo en el niño.** Fondo de Cultura Económica, México, 1973.

- RUBIN De la Borbolla, Daniel. **Arte popular mexicano**. Fondo de Cultura Económica.
- RUIZ Anaya, Armando. **Todos los niños pueden aprender**. Lipa, México, 1996.
- SANCHEZ, J. **Llévame contigo. Rondas, cantos y juegos infantiles**. Trillas, México, 1989.
- SEP. **Áreas de Trabajo. Un ambiente de aprendizaje**. SEP, México, 1992.
- SEP. **Bloques de juegos y actividades en el jardín de niños**. SEP, México, 1992.
- SEP. **Método de proyectos**. SEP, Toluca, México, 1997.
- SEP. **Programa de Educación Preescolar**. SEP, México, 2004.
- SIMON, S. **Juegos creativos para niños**. Selector, México, 1989.
UNESCO, España, 1984.
- UPN. **Reglamento general para la titulación profesional de licenciatura de la Universidad Pedagógica Nacional**. UPN. México, 2000.
- WATTS, Alan. **La autonomía como finalidad de la educación**. UNICEF, México, 1980.
- WOOLF, Virginia. **Un cuarto propio**. Colofón, México, 1991.
- YAÑEZ, Agustín, **Flor de juegos Antiguos**. Romont, México, 1982.
- ZAPATA, Oscar. **Juego y aprendizaje escolar**. Arte y Tierra, México, 1997.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA.

- CASTELLO De Iturbide, Teresa. **El juguete popular**. Artes de México, 1969.
- CHANAN Gabriel, Francis H. **Juegos y juguetes de los niños del mundo**. UNESCO .Barcelona, España, 1984.
- DELVAL, J. **Crecer y pensar**. Paidós, México, 1997.
- JAULIN, Robert. **Juegos y juguetes**. Diana, México, 1990.
- RODRIGUEZ Estrada, Mauro y Martha Ketchum. **Creatividad en los juegos y juguetes**. Romant, México, 1995.
- MOLINA Alicia, Alcocer M. **La televisión y los niños**. UNICEF-PROCEF, México, 1986.

- MONTESSORI, María. **El método de la pedagogía científica**. Auraluce, Barcelona, 1972.
- MONTESSORI, María. **El secreto de la infancia**. Auraluce, Barcelona, 1968.
- SALINAS, Martha. **Al rescate de los juguetes mexicanos**. Herrero, México, 2000.
- STEELE, Valerie. **Barbie Millicent Roberts**. Panteón Books, USA, 1998.
- TRAVEN, Bruno. **Canasta de juegos mexicanos**. Selector, México, 1998.
- WATTS, Alan. **Tha wisdom of insecurity**, Vantage, USA, 1989.
- ZAPATA, Oscar. **El aprendizaje por el juego en la escuela primaria**. PAX, México, 1989.

HEMEROGRÁFICAS

- Diario Oficial de la Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, México, 1999.
- Educación 2001. **Los niños y los juguetes**. Mexicali, C.P. 06370, México, enero 1998.
- MARISCAL, Lucia. **Gaceta de México vivo**, CONACULTA, México, 1998.
- Orientaciones para el material y juegos educativos**. SEP. Argentina #28 C.P. 06020, 1998.
- Propaganda Navideña.
- SEP. **Catálogo de material de rehúso y la naturaleza**. Ajusco. México, 1992.

ELECTRÓNICAS

- [http://www.La revista&el universal.com.mx](http://www.La%20revista&el%20universal.com.mx)
- <http://www.enep.org.mx/información/teorica/educadores/Montessori/Vigotsky/Piaget.htm>.
- [http// www.hp//Juguetes mexicanos.com](http://www.hp//Juguetes%20mexicanos.com).
- [http// www.México.org.Barbie.3.html](http://www.México.org.Barbie.3.html).