

 UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO   
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
LICENCIATURA EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN

PROSPECTIVA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES,  
PARA EL AÑO 2010: ESTUDIO SOBRE LA INCIDENCIA DE LA  
PUBLICIDAD TELEVISIVA EN NIÑOS DE LA COLONIA EL ROCÍO DE  
LA CIUDAD DE QUERÉTARO

**Ensayo Teórico y Trabajo de Campo**

PRESENTA  
Sayuri Muñoz Estrada

Para obtener el título de Licenciado en Periodismo y Comunicación.  
Opción de titulación: Curso. Prospectiva Aplicada a la Comunicación.

Santiago de Querétaro, Octubre 2004.

**BIBLIOTECA CENTRAL**  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

**:: ensayo teórico ::**

# INDICE

INTRODUCCIÓN .....	3
DESARROLLO: .....	7
I.-METODOS ADIVINATORIOS	
II.-LA COMUNICACIÓN Y LA PROSPECTIVA DE LOS JUGUETES TRADICIONALES MEXICANOS [ PLANTEAMIENTO DE ESCENARIOS] .....	17
CONCLUSIONES .....	31
FUENTES .....	35

"La Cigarra y la Hormiga"

Durante el verano, mientras la Hormiga trabajaba recolectando grano, la Cigarra cantaba. Cuando vino el invierno la Cigarra se encontró desprovista de víveres y acudió a casa de su amiga la Hormiga para pedir provisiones prestadas.

Entonces le preguntó:

¿Que hiciste durante el verano?. Y la Cigarra explicó:

¡Durante el verano, yo cantaba!.

A lo cual la hormiga le replicó:

¡Entonces, mi amiga, siga cantando!

## **Prospectiva en comunicación: juguetes tradicionales mexicanos**

### **INTRODUCCIÓN**

**E**l mundo gira y gira, las mentes pensantes y no pensantes dan vuelta y vuelta, todo cambia a la velocidad de la luz, y darse a la tarea de crear escenarios posibles futuros no es cosa fácil, ni de un día o dos o un mes o dos meses, lleva tiempo, pues para obtener una buena jugada o hacerle jaque al rey se tiene que jugar y arriesgar de una manera lógica y coherente, y ya que no existen los Reyes Magos en la actualidad o al menos los que vivieron siglos atrás, o el Sinter Claus holandés, pues habrá que darse a la tarea de tomar las riendas y construir nosotros el futuro o los futuros que deseamos mediante la observación y más allá de la observación, viendo no solamente por el espejo retrovisor de un autobús, o una motocicleta o cualquier vehículo, sino poniendo la vista al frente y un poco más lejos de lo que se pudiese observar.

Los humanos tenemos una característica nata, que es la posibilidad de visualizar, crear, imaginarse cambios, futuros diferentes, ayudándonos del distanciamiento inmediato, quedando de lado la pasividad, proyectándose como ser activo, quién y en la utopía, busca incansablemente por crear y obtener un

mundo feliz, o un mundo mejor, a su manera y en sus sueños, con diferentes alternativas para todos los gustos y sabores.

México, y sus colaboradores luchadores y revolucionarios de la justicia, que pasaron por diversas luchas y guerras de poder, crearon y forjaron un México Independiente, con un gobierno centralizado democrático, desapegándose de sus opresores conquistadores y quizá a través de un acto visual futurístico inconsciente lograron lo que se propusieron, derrotando y quitando personas para obtener lo que en su imaginación se plantearon.

Algunas veces se ha escuchado mencionar la frase de: "los niños son el futuro de México", y hasta en la voz del presidente de la República, de la boca de funcionarios, maestros, los abuelos, los padres, de los vecinos, entre otros... en fin, esa frase ronda y circula por ahí, pero, todas aquellas personas que de su boca salieron estas palabras ¿sabrán como se podrá llegar a ese tipo de futuro sin antes prever lo que se desea? o ¿cómo saber lo que es bueno y lo que es malo? o ¿cómo mantenerse receptivo para las cosas buenas que caen en lo malo o las malas que tienen vestido bueno?, y ¿a quién se beneficia?, si a muchos o unos cuantos pocos... como esas campañas publicitarias en contra de las famosas "mordidas" para prevenir que más niños y demás personas omitan este acto, antes de que todo se vuelva a la mafia, pero si esto desde las escuelas primarias se ve, con los famosos regalos que le dan al maestro por ser tan bueno y dejar que su hijo se quede y pase de año a pesar de las incontables faltas que ha tenido en su año de educación... toda hierba mala tiene que ser cortada de raíz y desde el lugar en donde crece, desde la casa.

Entre que si son peras o son kiwis, los niños y las niñas juegan y juegan, [según los derechos humanos] y ríen y cantan y lloran y se divierten por horas vistiendo a la Barbie y creándole mil historias con Ken y sus amigas, mientras que del otro lado de la calle los “chamacos” gritan, se entretienen y llenan los bolsillos de su pantalón con las canicas que se acaban de ganar después de un torneo de bolitas de vidrio multicolores.

Algunos otros apuestan por la tecnología, comprándose o influyendo en los regalitos del 6 de enero, o del día de su cumpleaños, o del día de su santo, o del día del niño, o de navidad, o de 14 de febrero, o por el día de la navidad o por el famoso santa, fecha festiva no falta, y la mercadotecnia se presenta, con sus anuncios y promocionales espectaculares donde la mejor publicidad es la que se hace presente, transformada en juguete para niño, para niña, para adulto o para ambos, pues según esa frase de uso corriente o popular dice que todos llevamos un niño adentro, [mejor conocido como el niño interior] la cima de popularidad se inclina hacia juegos conectados a la televisión, encableados por controles para poder jugar a matar o conquistar o recolectar y hasta cualquier perversión del ser humano... esta tecnología se presenta con el nombre de consolas de Nintendo, o de Game Boy, Game Cube y Nintendo 64.

Pero ¿dónde quedaron aquellos juegos de la infancia?, aquellos juegos de la muñequita de cartón, o las cebollitas, los listones, los quemados, el yoyo, el trompo, los atrapa novia, las rondas lúdicas de cantos, como Doña Blanca que esta cubierta de diamantes de oro y plata, o el Lobo Lobo ¿estás ahí?, un sin número de cantos se han perdido en el tiempo y se pueden olvidar, mientras que

la publicidad muestra cómo y a qué se debe jugar, pues jugar eso es lo que esta de moda, y está "in", según lo que se anuncia por la caja de pantalla oscura llamada televisor.

El principio de cada cosa, cada ser humano es muy importante, pues son los cimientos de lo que en el futuro será, y si se busca y se apuesta por una niñez sana, con criterio para decidir a qué y cómo jugar, se tiene un tramo del camino asegurado, que podrá generar hombres con visión y luchadores por su cultura.

"Cada época se identifica con una visión del tiempo y en la nuestra la presencia constante de las utopías revolucionarias delata el lugar privilegiado que tiene el futuro para nosotros. El pasado no es mejor que el presente: la perfección no está atrás de nosotros, sino adelante, no es un paraíso abandonado sino un territorio que debemos colonizar, una ciudad que debemos construir. (...)El camino hacia lo absoluto pasó por el tiempo, fue tiempo. A su vez, entre los diversos modos de tiempo, la siempre diferida perfección residió en el futuro. Los cambios y las revoluciones fueron encarnaciones del movimiento de los hombres hacia el futuro y sus paraísos"<sup>1</sup>

---

**IPAZ, Octavio.** Ruptura y Convergencia. En: La otra voz. Poesía y fin de siglo. Venezuela. 1990. Editorial Planeta Venezolana, S.A. Pp-34-35.



## DESARROLLO: I.-métodos adivinatorios

El saber que pasará en el futuro mañana, futuro pasado mañana, futuro la semana siguiente, futuro en un año, futuro en dos años, futuro tres, cuatro, cinco, seis, 10, 20 y hasta 30 años,(en el plano personal) y para esto se consultan desde el pronóstico del tiempo, a los que leen las líneas de las manos, los horóscopos semanales, mensuales y anuales, dependiendo de lo que se busque e incluso los pedidos a los que realizan cartas natales, astrológicas, de los ángeles, del amor, del trabajo, de la familia, de lo profesional, un sinnúmero de cartas por tema, dependiendo cuál pueda ser su preocupación por saber lo que sucederá en un "futuro".

Estas concepciones futurescas son un tema que a la mayoría de las personas les interesa, y esto no es cosa nueva, desde la antigüedad se han revelado y mostrado diferentes formas para predecir el futuro, uno de ellos el oráculo de Delfos, en la antigua Grecia, donde Apolo consultaba a las pitonisas y ellas le respondían las preguntas acerca de lo que iba a pasar en el futuro, o la Quiromancia, cual es todo un arte, ya que es una forma de predicción de lo venidero, para la persona, por medio de las líneas y protuberancias de la palma de la mano, y esto hace desde China allá por los años 3000 antes de Cristo, estas prácticas también se realizaban en la India, en el cercano Oriente y especialmente entre los gitanos de todas las épocas (y se dice que para descubrir si es gitano o no, debe saber este arte de predicción a través de las manos de la otra persona).

Los adivinos eran muy importantes en tiempos del Antiguo Testamento: En Egipto (los magos del faraón); en Roma, dependían de los auspicios. Por ejemplo: un relámpago que cayere de izquierda a derecha (favorable); de derecha a izquierda (desfavorable), entres otras formas<sup>2</sup>.

En el pueblo de Israel, cualquier tipo de adivinación o consulta con brujos era estar en contra de los mandatos de Dios, (y aún en la actualidad), como lo menciona el catecismo católico: "Todas las formas de adivinación deben rechazarse: el recurso a Satán o a los demonios, la evocación de los muertos, y otras prácticas que equivocadamente se supone "desvelan" el porvenir. La consulta de horóscopos, la astrología, la quiromancia, la interpretación de presagios y de suertes, los fenómenos de visión, el recurso "médium" encierran una voluntad de poder sobre el tiempo, la historia y, finalmente, los hombres, a la vez que un deseo de granjearse la protección de poderes ocultos. Están en contradicción con el honor y el respeto, mezclados de temor amoroso, que debemos solamente a Dios"<sup>3</sup>.

Así que si vemos lo que podría pasar en un futuro, estaríamos cometiendo un acto ilícito, y todos aquellos de las líneas psíquicas, como la de Walter o Madame Saszure; quien te garantiza decirte con quién ha estado tu marido, además de solucionarte los problemas existenciales de dinero y salud. Y todo aquél que ose en consultarlos, cometen pecado, va en contra de la religión

---

<sup>2</sup> **READER'S DIGEST EDITORES**, *Diccionario Ilustrado de Cultura Esencial*, segunda edición, México D.F., 1997, Pp.59-78

<sup>3</sup> **CORAZONES**, febrero 2003, Padre Jordi Rivero, extraída día 30 de mayo 2004; <http://www.corazones.org/apologetica/practicas/adivinacion.htm>

católica, pues podrían ser actos demoníacos o asociados con seres del inframundo.

Otro personaje preocupado por el futuro fue Pitágoras 570 a.C. gran filósofo y matemático griego. Convencido de que el pensamiento de las personas se reflejaba en ellas y solía exponerla una bola de cristal en su ventana para que se cargara de energía, durante las noches de luna llena<sup>4</sup>.

Al igual, Alejandro Magno 356 a.C. Empleaba la bola de cristal para descubrir cosas ocultas. El gran conquistador griego, tuvo como maestro a Aristóteles (384 a. C.) filósofo griego de quien heredó su afición a la adivinación, y quien era asesorado por astrólogos y videntes para fines de Estado.<sup>5</sup>

Michel de Notre Dame, mejor conocido como Nostradamus, astrólogo y médico francés quien escribió una extraña colección de oscuras profecías en verso; predijo en el 1555, la segunda Guerra Mundial.<sup>6</sup>

Y con los breves ejemplos históricos mencionados arriba, podemos saber que la adivinación se ha practicado y se practica en todas las culturas, además que existen decenas de métodos conocidos y según la clasificación de Joao Pequeño<sup>7</sup> define los campos de la profecía de la adivinación de la siguiente forma:  
Numerología: predicción por valores numéricos extraídos de nombres y fechas, así

---

<sup>4</sup> **READER'S DIGEST EDITORES**, *Diccionario Ilustrado de Cultura Esencial*, segunda edición, México D.F., 1997, Pp.104

<sup>5</sup> **LA BOLA DE CRISTAL**, junio 2003, Natal Belo, extraída el 31 de mayo del 2004; <http://www4.terra.es/horoscopo/artesdeadivinidad/0,2443,,00.html>

<sup>6</sup> *Ibíd.*

<sup>7</sup> **ADIVINACIÓN**, enero 2002, Joao Pequeño, extraída el día 27 de mayo de 2004; <http://www.wicca-mexico.4t.com/Adivinacion.htm>

como de ciertos números esotéricos con simbolismo mágico. Astromancia: predicción según el movimiento de los astros, casi siempre utilizando cartas astrales. Axinomancia: predicción por la observación de formas en los metales incandescentes. Necromancia: predicción dada casi siempre por la lectura de los órganos internos de los cadáveres. Astragalomancia: predicción por la forma de caer la taba o astrágalo (hueso del tarso) o por los dados. Belomancia: predicción según el modo de volar las flechas. Cartomancia: predicción por la lectura de naipes (tarot). Ceromancia: predicción por la interpretación de los restos de las velas. Cleidomancia: predicción por la posición que adoptan al caer las llaves. Cristalomancia: predicción por la bola de cristal o cristales solos. Espodomancia: predicción por la utilización de cenizas y residuos de fuego. Lampomancia: predicción por el movimiento y el color de la luz de las lámparas o velas. Hidromancia: predicción por medio del agua y su movimiento. Eneptomancia: predicción por el uso del espejo con un ritual específico. Lecanomancia: predicción por las piedras preciosas sumergidas en agua. Libanomancia: predicción por medio del humo del sahumerio. Litomancia: predicción por la interpretación de los cortes en las piedras. Ornitomancia: predicción según el vuelo de los pájaros. Quiromancia: predicción por la lectura de las líneas de las manos. Rabdomancia: predicción por el movimiento de péndulos o varas (radiestesia). Teomancia: predicción por la Cábala y, en general, cualquier libro sagrado como por ejemplo el I Ching, la Tora o el Tonalpohualli. Xilomancia: predicción por la madera. Psicometría: detección manual por medio objetos pertenecientes a alguien. Dominomancia: predicción por la disposición de las piezas del dominó. Temancia: predicción por los residuos del té en las

tazas. Cafeomancia: predicción por los restos del café a la turca. Runomancia: predicción por medio de runas. Alfabemancia: predicción de acuerdo al lugar que ocupan las letras en el nombre<sup>8</sup>.

En Francia el filósofo Gastón Berger, quién en 1964 fundó una disciplina a la que la llamó "prospectiva": "iluminar el presente con la luz del futuro"<sup>9</sup>. O también se puede considerar como una actitud mental de concebir el futuro para obrar en el presente, ver hacia enfrente y mas allá, quitando los obstáculos que pudiese haber en el camino.

Berger afirma que prever el futuro es un ejercicio muy riesgoso y que lo mejor es tomar la decisión de edificarlo desde ahora. Pues si el presente es heredero del pasado, el futuro a su vez es hijo del presente<sup>10</sup>, es sólo una actitud mental voluntaria, con la cual se podrá dar luz al futuro y poder trabajar sobre el presente, dando con esto una opción mas sobre los estudios del futuro, pues se atrevió a proponer lo contrario a lo que otros investigadores trabajaban, como el mirar hacia atrás y ver el presente para saber como estará el futuro, es parecido a un dicho: "Así como me ves, te verás" (eso si es hasta catastrófico) así que hacer caso a los pensamientos de Berger no suena tan disparatado, si se re lee lo anterior, esta nueva forma de ver la vida, dio un giro importante a todo aquél visionario, pues al asimilar los conceptos y quitar todo aquél obstáculo que impida ver hacia el frente y más allá, para así actuar conforme a las visiones y mejorar el

---

<sup>8</sup> Idem.

<sup>9</sup> CENTRO DE PENSAMIENTO ESTRATÉGICO Y PROSPECTIVA, enero 2004, Francisco José Mojica, extraído el 25 de mayo 2004; <http://administracion.uexternado.edu.co/centros/pensamiento/antecedentes.asp>

<sup>10</sup> CONSTRUCCIÓN DEL FUTURO. Septiembre 1999, ponencia pronunciada en el iii encuentro latinoamericano de prospectiva UNESCO - río de Janeiro, extraída el 26 de mayo 2004. <http://www.geocities.com/fjmojica/riojaneiro.htm>

presente por medio de mirar adelante y más delante de lo de adelante, con esto de ver hacia el futuro se podrían evitar grandes desastres naturales, en número uno si se pusieran a pensar todos aquellos taladores de árboles de la Selva de Amazonas y de las zonas boscosas del mundo y de las demás selvas tropicales, sabrían que perjudican gravemente e irreversiblemente el planeta tierra y a los pobladores de las siguientes generaciones, pero es cosa que los gobernadores, presidentes, mandatarios, reyes y reinas no están previendo lo que pudiese pasar, y si lo piensan se lo omiten de su boca pues hay dinero de por medio que en un futuro corto les beneficiará a ellos y su familia, gozando de unas vacaciones o abriendo cuentas congeladas en Suiza producto de los sobornos y robos, tan tan...

Regresando al tema con Gastón Berger el concepto de Prospectiva supone la fuerza creadora del hombre para dominar y transformar la naturaleza y está estrechamente relacionado con la noción de libertad, entendida como la capacidad que tiene la voluntad para obrar de una manera o de otra<sup>11</sup>.

Esta es la opción del ser humano, entendida como libre albedrío, es por eso que se entiende y se realiza, y para la construcción del futuro se cuenta con la certeza sobre lo que se quiere y se desea obtener, a demás de tener un control sobre la situación, es por eso que estos ejercicios de prospectiva son de cierta manera complicados y difíciles pues como en el encuentro de Latinoamérica se dijo que si no se cumplen con estos requisitos, se esta volando sobre terrenos utópicos o imaginarios mas no como debería ser: planear sobre la realidad, con base en los anteriores requisitos.

---

<sup>11</sup> Ídem.

La idea de cambio puede sonar atractiva y mas si se obtiene por medio de ganar un concurso donde puedes ganarte mil ocho mil millones de pesos si tan solo marcas al numero 01900 787878787878977898, además de un coche modelo último de año y una casa en Lomas de Chapultepec, hasta ese momento parecería que todo puede cambiar a bien, pero hay de cambios a cambios y mas cuando se trata del destino de millones de personas y quizá de todo el mundo, como con la entrada del nuevo milenio. Hace un par de años, se cuestionaban algunas cosas, como que se iba a acabar el mundo después de eso y que iba a ser caos en todos lados, y algunos solo miraban al cielo esperando a que pasaran los jinetes del Apocalipsis, pues era la fecha indicada, un cierre de fecha, y como lo afirma Joseph Brodsky, una percepción milenarista del mundo, porque "cada vez que la cifra (la fecha) es redonda, tratase del final de un decenio, de un siglo o de un milenio, la sociedad, sin entender ella misma por qué, entra en efervescencia y miope, se entrega a un desenfreno de miradas a distancia y de especulaciones sobre el cambio del orden del mundo"<sup>12</sup>. Y mejor aún cuando se manifiesta el sentimiento del fin del siglo o en algunos casos del cambio de milenio, pues está en el umbral de lo indefinido o mejor conocida con el nombre de *utopía*: "un proyecto de reconstitución del sentido histórico de una sociedad"<sup>13</sup>, entre otras definiciones. Así que, con tener la noción de la palabra futuro implica, la noción y la búsqueda de otro tipo de sociedad, de un cambio de y en la historia.

---

<sup>12</sup> BRODSKY, Joseph. Visto de un Tiovivo. En: El Correo de la UNESCO. Año XLIII. París.1990. Pp.31.

<sup>13</sup> QUIJANO, Anibal. Estética de la Utopía. En: Revista Perfiles Liberales. N° 24. Colombia. Año 5.1991. Cuarta Edición. Pp. 40

En sí, el futuro cae en conocerlo de una manera inteligente con el objeto de poder actuar y hacer en este presente que mañana es pasado y ayer fue futuro,

El futuro es cuestión que atrae, pues en esta palabra puede ser que en ese futuro se hable de la no existencia de los planeadores, como en todo lo negro hay algo blanco y en todo lo bueno siempre existirá lo malo, pues en la presencia existe la ausencia y en la ausencia la presencia, así que para el futuro se planea aún sabiendo que existe la probabilidad de que no estemos ahí para ver nuestros esfuerzos, así que como don del ser humano es la manipulación, aquí no es caso excepcional y se busca conocer para después maniobrar y hacer permutas.

Al hablar del futuro se habla también de creación e innovación, así en palabras de Peter Drucker que "es el cambio lo que siempre proporciona la oportunidad a lo nuevo y diferente. Entonces la innovación sistemática consiste en la búsqueda organizada y con un objetivo, de cambios, y en el análisis sistemático de las oportunidades que ellos pueden ofrecer para la innovación social o económica"<sup>14</sup>

Así pues estamos en una era de cambio, de transformaciones, y para poder explicar lo que está pasando en el presente que mañana será pasado o hablar sobre lo que sucederá en el futuro, es necesario aclarar los problemas y también proponer soluciones, que se puede traducir como prospectiva, teniendo un plan por seguir para crear e innovar.

---

<sup>14</sup> DRUCKER, Peter. La Innovación y el Empresario Innovador. Argentina. 1992. Ed. Sudamericana. 3ra. Edición. Pp.163.



Lo que se necesita es obtener o transformar el concepto de futuro, quitando la concepción de la forma tradicional que supuestamente sigue, cual es de forma lineal, que va por el mismo camino, como una sucesión de puntos en un sentido recto, pues existen muchos caminos para no hacerlo tan predecible, existe la posibilidad de varios caminos, y como aquel dicho que dice "el que no arriesga no gana", se necesita hacer una inversión, para el futuro, con ayuda de la construcción de esquemas conceptuales, innovando, y creando estrategias para comenzar con el plan de una gestación deseable y tan esperada del futuro.

Otra forma de reflexión para definir el futuro, es el análisis prospectivo y el paradigma de la innovación, para que exista un menor índice de fatalidad en la prospectiva es mejor planear a más años, a un futuro lejano, pues permite prevalecer las necesidades contiguas, para el provenir en el campo de las estrategias de mercadeo, en donde la complejidad, la velocidad del cambio y la heterogeneidad de las innovaciones: incrementales, radicales, cambios sistémicos y revoluciones tecnológicas<sup>15</sup>, así contar con una visión a largo plazo que sea innovadora, pues podría decirse que es una forma adecuada, y no caer en una improvisación.

Aquellas preguntas en la clase de Psicología que los maestros hacían los exámenes que decían: ¿quién eres tu?, ¿hacia dónde vas?, ¿en dónde estás?, ¿qué es lo que quieres en la vida?; este tipo de preguntas existenciales, o como mi amiga Paula Muñoz les llama: preguntas para después de la muerte, pues al parecer los maestros no estaban locos como algunos pensaban en aquellos

---

<sup>15</sup> FREEMAN, Christopher. El Reto de la innovación. Venezuela. 1993. Editorial GALAC. 1ra. Edición. Pp.130.

momentos; se debe de tener un plan o varios planes para la vida, sobre lo que se desea ser o lo que se desea para las demás personas, tomando en cuenta lo que hacemos en este momento, teniendo una percepción del presente, para así construir escenarios futuros deseados, cuales pueden ser futuribles (posibles) o futurables (deseables): "La prospectiva permite estimar el escenario probable, el cual no es otra cosa que una visión de lo que podría acontecer si las cosas no varían significativamente. Y se ha podido contar con un escenario deseable que es lo que quisiéramos que fuera el futuro y que va a servir de referencia para emprender hacia él acciones y proyectos que permitan lograr metas significativas."<sup>16</sup>

Un suceso del presente puede desarrollarse de semejantes formas y presentarse de diferentes maneras en el futuro. Las formas son los futuros posibles, cuales Bertrand de Jouvenel los nombró como futuribles, que se pueden concebir como un complejo de los futuros alternativos posibles. Los futuros tienen una gran diversidad, existen algunos, en mayor parte que pueden suceder como lo son los futuros probables o factibles, pero hay que tener en cuenta que no siempre el futuro probable puede ser positivo, así que se buscará y se optará por la búsqueda del futuro deseado o también llamado futurible.

Conforme a la terminología en los estudios sobre el futuro cabe destacar y precisar que la palabra forecasting (creada en Estados Unidos) o prognostics concebida como un proceso lineal que va del pasado al presente, en cambio, los

---

<sup>16</sup> **MOJICA SASOQUE**, Francisco. *La Prospectiva. Técnicas para visualizar el Futuro*. Bogotá. 1991. Colección Manuales Prácticos para Gerentes. Legis Editores, S.A. p.x. Pp. 67

términos preferencia, pronóstico, predicción, previsión, proyección, la trayectoria de la prospectiva viene del porvenir hacia el presente, rebasando la proyección exclusiva de tendencias, para diseñar y construir alternativas que permitan un acercamiento progresivo al futuro deseado. También se puede distinguir al término futurología como la lógica del futuro como historia que es basado en el pasado.<sup>17</sup>

## II LA COMUNICACIÓN Y LA PROSPECTIVA DE LOS JUGUETES TRADICIONALES MEXICANOS [ PLANTEAMIENTO DE ESCENARIOS ]

...” y quién dice que los mexicanos no prevenimos” este es un comercial que se transmite por la televisión, en especial por los canales de Televisa<sup>18</sup>, y es acerca de lo que el mexicano hace para prevenir lo que pudiera suceder en un futuro inmediato, y hay algunas frases cómicas en este anuncio que dicen así: por sí las moscas (y el actor muestra una bolsa con agua... además que reflejan un poco de la cultura urbana de México, no son términos que cualquier persona pueda entender, así que este comercial no podría entrar en el término globalización, así que va dirigido solo a un sector de la población mundial y es la población mexicana) por si llueve, por si se ensucia, por si pierden, ...este comercial de impermeabilizantes muestra la vida cotidiana mexicana y crea una

---

17 17. **Las Tendencias del futuro.** 1999-2003. Soc. Carlos Enrique Guzmán Cárdenas. Extraído el 10 de Junio de 2004. <http://www.inovarium/Prospectiva/futuro.htm>.

18 “quién dice que los mexicanos no prevenimos”, Televisa y Televisión Azteca, México, 12 de junio 2004.

empatía con el tele espectador, pues quien mexicano alguna vez no ha mencionado la frase "... por si..." como el que la mamá menciona a su hijo: - ¡llévate un sandwich, por si te da hambre! O llévate un suéter por si te da frío, casi son casos de práctica de lógica que emplean premisas mayores, premisas menores y dan resultados.

Otro comercial que pasan últimamente por la televisión, es sobre un padre y un hijo, donde el señor comenta que para jugar con su hijo necesita de ocho manos para poder jugar con el pues el aún no sabe como le hace para jugar esos nuevos juegos<sup>19</sup>; en este comercial se refiere a los juegos de consolas de nintendo, como lo es el Play station, ya que en la imagen de segundo plano se ve un niño frente al televisor moviendo los dedos a gran velocidad como si la epilepsia le estuviera atacando, lo que anuncian en este comercial es un yogurt para niños.

Los comerciales televisivos muestran increíbles juegos, donde nada es aburrido, pues los juguetes que anuncian casi toman vida, al ponerse en manos del usuario, y según con el uso de la imaginación y unos muchos cuantos pesos puedes comprar los accesorios que se muestran y que se venden por separado para que puedas jugar igual o mejor de divertido que los niños que lo muestran en la televisión. Uno de los precursores y animadores de compra es el comediante que tiene su programa todos los domingos, el niño abuelito, Chabelo o como algunos lo llaman "chabuelo" en este programa anuncian toda la gama de juguetes para niños, además de ser un gancho de programa para toda la familia, pues así

---

<sup>19</sup> **Comercial Leche Nido**, Televisa y Televisión Azteca, México, 13 de junio de 2004.

es una forma de persuadir a toda la familia, principalmente a los papás para que le compren a sus hijos los juguetes que están de moda.

Y como lo menciona M. Alonso Erausquin, Luis Mantilla y Miguel Vazquez: “la cantidad de riqueza producida y la obvia necesidad de su consumo son factores que han colocado en un primer plano histórico a las masas como potenciales compradores de bienes para salvaguardar el equilibrio económico del sistema... como el niño pasa a convertirse paulatinamente en agente estimulador del consumo de sus padres y finalmente en consumidor él mismo...”<sup>20</sup>

Así pues el niño es quien favorece a la compra utilizando como medio de compra a los padres o tutores, pues son el mercado mejor moldeable y controlable para la obtención de recursos, por medio de la televisión, aunque el televisor en si no sea malo por si solo, sino mas bien es en la forma en que se le da uso, y la forma en que los padres le enseñan a utilizarlo a sus hijos “El televisor no es sino un instrumento más del proceso de emancipación de la infancia que el capitalismo desarrolla...”<sup>21</sup>

La televisión como ventana a otro tipo de culturas, es una muestra desde la comodidad del hogar, desde el sofá para ver lo que sucede allá y más allá, pero que pasa cuando la ventana se abre a los niños y muestra diferentes tipos de vida, unas, donde el lujo y la opulencia resalta del televisor, y las niñas de escasos 8 o 7 años de edad, son llevadas por su chofer en limusina a su escuela, a lado de sus

---

**20 ERAUSQUIN M.** Alonso, MANTILLA Luis, VAZQUEZ Miguel. Los Teleniños. México. 1984. Editorial Fontana. Pp. 121-122.

<sup>21</sup> Ibidem. Pp 123

demás compañeritas ricas, quienes hacen uso de la tecnología; como cuando el canal de Disney, transmitió una película una película hace un par de meses y es acerca de, una niña, que se levanta de su cama y se quita al antifaz que usa para poder dormir, y después de esa escena la niña prende la super computadora en color rosa y se comunica con su amiga la vecina que también se acababa de levantar y ponen un programa en línea donde muestran la ropa que tienen y las diferentes combinaciones que se pueden hacer y una niña virtual del mismo perfil que la usuaria se viste virtualmente con la ropa que seleccionó, así, sin hacer uso del espejo y de los cambios de prendas, solo ordena lo que quiere ponerse y en instantes está lista para salir a la calle, además lo que se puede resaltar de esa película es que esos niños de 8 años, ya no jugaban con juguetitos, sino con cosas de tecnología, como equipos de espionaje y cámaras rayos x, y demás cosas impensables que los niños podrían utilizar, a ese tipo de imágenes exponen sus ojos los niños que ven el Disney Chanel y a los padres les podrían exigir esa tecnología para jugar, y más si son vistos por los países tercer mundistas<sup>22</sup>.

La tecnología en los juguetes esta de moda, y las industrias jugueteras desean que sus productos se vendan, que los niños los adquieran y para eso dan uso de la imaginación y crean juguetes ultra nuevos, con mega tecnología, cuales las muñequitas de trapo quedan muy atrás de las expectativas de los niños, un ejemplo en caricatura es la película de los estudios Pixar, con "Toy Story" donde los juguetes "normales" tienen miedo de la tecnología, pues desplaza a los viejos juguetes, que solo hacen ruido por medio de un silbato interno y de hule, y todos

---

<sup>22</sup> **MAGGIE GREENWALD**, Get a Clue, Disney T.V, Estados Unidos, 2002, duración 95 minutos, clasificación A.

sienten el desplazamiento cuando llega el super juguete (como así lo llama Woody; el vaquerito de trapo que sólo habla si le jala la cuerda trasera), así cuando llega el astronauta que prende luces y tiene rayos paralizadores, y además puede volar, el Buzz Light Year, el juguete que lo hace todo<sup>23</sup>.

Pero que hay de los antiguos juguetes y juegos que en la infancia de los años ochenta hacia atrás jugábamos?, como aquellos, donde los niños corrían con sus carritos de plástico?, o las niñas con sus juegos de tazas de te, o muñecas de trapo o incluso los juegos en la calle, donde las cebollitas, las canicas, los listones, las rondas de Doña Blanca, o el Lobo Lobo ¿estás ahí?, estas prácticas de juego se han ido modificando al paso que la televisión y la tecnología evolucionan, la pregunta es ¿qué pasará con los juguetes tradicionales mexicanos?

En el campo de la prospectiva existen algunos métodos para realizar la visión hacia el futuro, entre ellos; donde el estudio del futuro se realiza desde el futuro mismo, en este ensayo se resaltarán solamente dos de los métodos prospectivos que son<sup>24</sup> :

Prospectiva Normativa (Prospectiva Prescriptiva): esta consiste en trazar una imagen del futuro deseado o escenario ideal, que sea una guía de definición de objetivos a mediano y corto plazo y parten de supuestos normativos, contrastados y compuestos, desarrollando un futuro posible y deseable.

---

<sup>23</sup> **PETER DOCTER**. Toy Story 2, Estudio Buenavista, Estados Unidos, 1999, duración 92 minutos, clasificación A.

<sup>24</sup> **Las Tendencias del futuro**. 1999-2003. Soc. Carlos Enrique Guzmán Cárdenas. Extraído el 10 de Junio de 2004. <http://www.inovarium/Prospectiva/futuro.htm>.

Prospectiva Extrapolativa (Prospectiva Extrapolativa): parten de tendencias de enmarcamiento generando futuros posibles, es decir busca definir la gama de futuros o escenarios factibles: posibles y algunos probables, de acuerdo con distintos valores de los parámetros del sistema.

Para el análisis se deben de tomar en cuenta entre las diferentes vías de aproximación para visualizar el futuro, que a menudo se pueden confundir con la elaboración de escenarios.

Proferencia: Se fundamenta en el pasado para construir el futuro<sup>25</sup>. Este grupo abarca proyecciones y extrapolaciones. Predicción: se basa en teorías determinísticas y presenta enunciados -no sujetos a controversias- que intentan ser exactos respecto a lo que sucederá en el futuro<sup>26</sup>. La predicción implica únicamente desentrañar el porvenir (futuro) partiendo del presente. Pronóstico: Se refiere a un enunciado condicionado, esto es, al desarrollo de *eventos* futuros generalmente probables. El pronóstico representa juicios razonados sobre algún resultado particular, que se cree el más adecuado para servir como base de un programa de acción. Se pueden encontrar pronósticos de carácter normativo o exploratorio, En sí, se refiere a un enunciado condicionado, esto es, al desarrollo de eventos futuros generalmente probables.<sup>27</sup> Proyección: Las proyecciones brindan información sobre la trayectoria de un evento ofreciendo una serie de alternativas a considerar, sean éstas deseables o indeseables<sup>28</sup>. Da una imagen del futuro asumiendo la continuación del patrón histórico de las tendencias

---

25 MIKLOS, Tello. Planeación Prospectiva. Noriega Editores. Pp. 42

26 Idem

27 Ibid. Pp.47

28 Ibid. Pp.50



actuales y pasadas. Previsión: Esta aproximación pretende dar una idea de los sucesos probables a los cuales será preciso adaptarse, conduciendo a decisiones inmediatamente ejecutables. Intenta descubrir un futuro probable o factible, mientras que la prospectiva trata de lo posible y deseable. El método privilegiado por la previsión son las técnicas exploratorias, donde se incluye la extrapolación de tendencias partiendo del presente. Prospectiva: A diferencia de la previsión, está consiste en atraer y concentrar la atención sobre el porvenir imaginándolo a partir del futuro y no del presente. A diferencia del pronóstico clásico: el pasado explica el futuro; la prospectiva: el futuro explica el pasado. Se propone hacer el futuro deseable (futable), más probable que los otros, trascendiendo lo exclusivamente posible (furable), pero sin dejar de incorporarlo también. Es asociada al análisis de sistemas y a lo que se llama el método o los métodos de escenarios<sup>29</sup>.

Michel Godet prospectivista francés (1991) en términos de prospectiva define escenario como: "...Un escenario es un conjunto formado por la descripción de una situación futura y la progresión de los acontecimientos que permiten pasar de la situación de origen a la situación de futuro..."<sup>30</sup>

Se puede definir también como una descripción de todos los futuros posibles o mejor llamado furable<sup>31</sup>, también de puede observar la existencia de 2 escenarios; que son los exploratorios y los normativos o también llamados de

---

<sup>29</sup> Idem.

<sup>30</sup> **GODET, Michel**. Problemas & Métodos de Prospectiva: Caja de Herramientas. Prospektiker Futuribles. UNESCO. 1ra. Edición. Febrero 1991. Pp 87.

<sup>31</sup> Imaginar el mañana. **SERRA, Jordi**. Extraído el día 30 de abril del 2004. <http://www.ciencia.vanguardia.es/ciencia/portada/p371.html>

anticipación; los primeros parten de algunas tendencias pasadas, y también presentes que llevan a un futuro potencial, el normativo se guía sobre las diferentes tipos de imágenes del futuro deseables o no deseables.

Para estas cuestiones prospectivas en forma de planeación de escenarios, se pueden traducir en cuatro preguntas<sup>32</sup> de las cuales se desglosan el de ¿en donde estamos?, cual sería la manera de apreciar el presente, la pregunta número dos se genera en cuanto al futuro probable ¿para donde vamos?, después se genera la siguiente pregunta con respecto al diseño del futuro deseado y la última o solución ¿hacia donde podemos ir? Pues aquí ya no solo basta con lo que uno desee sino expuesto con la realidad.

Existen diversas técnicas para realizar prospectiva una de ellas, propuesta por Michel Godet es la planeación de escenarios que es el siguiente método<sup>33</sup>:

#### # Primero: Delimitación Del Fenómeno Analizado:

A través de la fijación de las variables explicativas del sistema analizado, de los actores implicados en el mismo, de los factores del entorno general (económico, social y ambiental), del horizonte temporal (6 años) y del alcance del análisis (ámbitos internacional, nacional, macro-regional y metropolitano).

#### # Segundo: Identificación De Las Variables Clave

<sup>32</sup> **Las Tend encias del futuro.** 1999-2003. Soc. Carlos Enrique Guzmán Cárdenas. Extraído el 10 de Junio de 2004. <http://www.inovarium/Prospectiva/futuro.htm>

<sup>33</sup> Propuesto por Godet (1991), tomado de Planificación Estratégica de Ciudades.- José Miguel Fernández Güell.

Se describen las variables clave con sus correspondientes hipótesis, según los factores del entorno general.


#### Tercero Generación De Escenarios

En nuestro caso, se establecen tres tipos de escenarios: el tendencial; el deseable y el probable. Estos se describen en pocas frases o párrafos.

#### Cuarto: Elección De Escenarios Finales

De los escenarios generados, el escenario que sirve de marco de propuesta lo constituye el Escenario Probable. Este se define como “una proyección a futuro con una intencionalidad de pronóstico para que sirvan de marco orientador y referencial para ajustar la planificación de una estrategia”<sup>34</sup>

Se construirán escenarios tomando como referencia<sup>35</sup>:

-  Futuro Tendencial: Libres de sorpresa.
-  Futuro Deseable: Utópicos
-  Futuro Indeseable: Catastróficos
-  Futuros Factibles: Estratégicos

Los pasos por seguir para la construcción de escenarios es la siguiente:

- 1) Diagnóstico en donde se identifiquen los indicadores clave y los distintos comportamientos que estos tienen sobre el fenómeno de estudio.

---

<sup>34</sup> PLANEACIONES, sin fecha de origen, **Nilda Jelenie**. Instituto de Cooperación Alemana, extraído el 9 de Junio de 2004, [http://www.labor.org.pe/PEAM/5\\_%20CIUDAD%20POTENCIALIDADES](http://www.labor.org.pe/PEAM/5_%20CIUDAD%20POTENCIALIDADES)

<sup>35</sup> Dra. BAENA Guillermina, Diplomado: Prospectiva aplicada a la comunicación, Subnodo Futuro México, México 2004.

2) Determinar tiempos de ocurrencia, es decir, el lapso en que se ubica el fenómeno (6 años)

3) Además de describir con una palabra o concepto el ambiente predominante. Este elemento puede ser definido preferentemente con base en el diagnóstico elaborado previamente.(transición)

4) Finalmente se diseñan cuatro escenarios posibles; que son:

- ☆☆ Tendencial: ¿Qué pasaría de seguir todo como esta?
- ☆☆ Catastrófico: ¿Qué pasaría de empeorar todo?
- ☆☆ Utópico: ¿Qué deseo que pase?
- ☆☆ Factible: ¿Qué puedo hacer? y como voy a hacerlo para cambiar la tendencia, para evitar la catástrofe y conciliar mi utopía.

La prospectiva de los juguetes tradicionales mexicanos para el año 2010.

Actualmente la situación de los juguetes tradicionales se torna en que los juguetes altamente funcionales con equipo de tecnología, e increíbles movimientos y funciones van desplazando a los juguetes que anteriormente se jugaban, como lo son, los carritos de madera, los papalotes, las canicas, el yoyo, la pelota, el trompo, la matatena, las muñecas, la cuerda, las estatuas de marfil, los palillos chinos, las escondidas, los juegos de mesa, sálvese quien pueda, carrera de relevos, todos los juguetes que se puedan crear con madera o materiales resultado del reciclaje, juguetes salidos de la imaginación, en esta situación están

involucrados, los niños, los padres, la tecnología, la televisión, los países en desarrollo influenciadores, y en especial la globalización, y la entrada y bombardeo de la televisión japonesa y norteamericana a México, y con esto se vive un ambiente en estado de alerta, de transición.

Mis escenarios:

## **:: Tendencial ::**

¿qué pasaría de seguir tal y como esta? De seguir así. Los juguetes tradicionales se seguirán dejando en tercer término, sin que los niños les pidan a los reyes magos un carrito de madera o una cuerda para saltar o un hula hula, donde solo los venden en tiendas de artesanía junto a lámparas tipo vitrales y demás artesanías de madera que utilizan de adorno en casas u oficinas.

## **:: Catastrófico ::**

¿qué pasaría de empeorar todo? De empeorar todo la intuición dictaría, que este tipo de juguetes y juegos tradicionales desaparezcan, eso sería lo más grave, que ya los artesanos no pudieran fabricarlos mas, pues para hacerlos les saldría muy caro, y pues a tan elevado precio de producción la gente preferiría pagar esa misma cantidad pero por unos juegos de video, en lugar de unos cochecitos de madera que ni se mueven ni juegan solos, y además el material ya no se podrá obtener pues en la tierra los árboles cada vez hay menos y la sociedad ambiental o la green pace obtuvieron poder en la política y las sanciones son muy severas para todo aquel talador, pues en la selva Amazonas, principal distribuidor de madera se talan al rededor de 180 árboles diarios y la baja de árboles diariamente

y acumulada anualmente produce grandes cambios la ecosistema y al mundo (claro que para este escenario no basta con unos 6 años aproximadamente sino el doble de años, pues si es bastante drástico ese cambio)

## :: Utópico ::

¿Qué deseo que suceda? Se puede imaginar una igualdad de juegos y juguetes en manos de los niños, en cuanto a la tecnología y la tecnología imaginativa, pues debe de existir un equilibrio, sin llegar a los extremos, ya que pensar en un escenario en donde no se permita la entrada de nuevos juguetes de gran tecnología por influencia de países de primer mundo pues no sería correcto ya que existiría un estancamiento en información y tecnológica, pues para eso nos deben de cerrar las puertas comerciales como a Cuba, y para eso el gobierno mexicano tiene que enojarse con los Estados Unidos, pero pues eso no sucederá, así que creo en una igualdad de ventas, como poner parte de imaginación los imaginativos artesanos, para hacerlos novedosos los juguetes tradicionales y manipular a los niños por medio de buenos comerciales donde muestren a los niños divirtiéndose con una cuerda, pues si son buenos publicistas y mercadólogos venderán hasta piedras multiusos o pedazos de troncos, con los que puedes hacer mil maravillas, y con esto se abre un mercado potencial y se generan trabajo por y para mexicanos imaginativos que apuestan por la renovación y retorno a nuestra cultura de hace algunos años.

## :: Factible ::

Este escenario factible está muy apegado al escenario utópico, pues lo que se desea como futuro para los juguetes mexicanos no es extremo, esta muy apegado a la realidad y a lo que en verdad se pudiera realizar, no tan ideas descabelladas, pues lo que se desea debe tener certeza, y sobre lo que e verdad se puede realizar, así que para este apuesto por la conciliación de los productores mexicanos para que entren al mercado con juguetes tradicionales apoyados por el gobierno mexicano para así poder bajar el precio meta en el mercado, y con esto la baja de los costos, para que el productor pueda obtener ganancias, y se generaran más empleos para mexicanos de todas edades, desde la tercera edad hasta jóvenes profesionistas, pues para retomar las riendas de nuestra cultura se necesita de gente de todas edades, de los viejos para que enseñen y la transmitan a los mas jóvenes, en principio como capacitación, así después comenzar con el proceso de diseño, creación, y producción.

Para evitar la catástrofe se necesita de la participación de todos, pues esto se debe generar desde las escuelas, desde la familia, en principio como una campaña, que lo hará atractivo, y en primarias y desde el kinder darles un tiempo para jugar con estos juguetes y juegos de hace algunas décadas y llevarla hasta como una materia cultural, pero para esto se debe de capacitar a los maestros y los directores, pues todo es una cadena o un circulo, en donde una cosa siempre lleva a otra, y para hacerla funcionar se debe de contar la entrega y apoyo de todos y cada uno de los integrantes de la sociedad, y eso es lo que veo complicado, pues en México no se cuenta con una sociedad de apoyo o

hermandad, ni grupal, sino mas bien individualista, así, que eso es lo complicado pero no imposible.



## CONCLUSIONES

La visión hacia el futuro puede prever situaciones indeseadas o catastróficas, estos ejercicios son de gran utilidad para todos aquellos que les gusta prevenir y no lamentar, y esto se ha realizado muchísimos años atrás, y se aplica para un pequeño proyecto hasta empresas, tal es el caso de Holanda en compañías como Shell, que han realizado estudios sobre los diversos futuros, para así poder actuar en el presente manipulándolo y guiándolo sobre el camino que ya trazamos y conocemos sin palpar pero que vive en nuestras cabezas, esto es muy semejante al FODA, pero siendo intenso y de profundidad, pues al tener detectadas nuestras debilidades, sabremos como actuar en nuestros siguientes pasos.

En este trabajo de juguetes tradicionales mexicanos, se realizaron diversos escenarios, con diversos factores como el social, el económico, y al ambiental pues son factores que están inmiscuidos en todos los planes y hay que tomarse en cuenta, y generar los escenarios para estos factores, pues si esto esta bien, lo demás también estará bien, y es como todo funciona en partes pero unidas que trabajan al ritmo de una y otra.

Al principio del seminario, algunos no sabían lo que querían para su futuro, pero al analizar la situación sobre que pasaría si... y es bueno tener estos conocimientos para poder llegar a nuestro deseado destino, por las diferentes vías en que hemos trabajado.

En cuanto a los juguetes y el escenario trazado para México, Querétaro para el año del 2010, puede ser funcionable, pero se requiere de un esfuerzo de todos, y

para eso todos se tienen que enamorar del proyecto y si no se pueden enamorar, si su religión se los prohíbe, al menos mostrar interés en que se realicen y se retome la cultura, pues México siempre ha quedado como un país sin algo suyo, ya que cuando llegaron los españoles impusieron sus tradiciones y costumbres, y ahora de lo que se ha podido adueñar México, después de convertirse en la nueva España, llegan nuevos métodos para influenciar a la comunidad mexicana con bombardeo especializado, utilizando tecnologías motivacionales de consumo para absorber lo que se nos presente, pues de alguna manera hay que llenar el espacio de cultura, y si ya no se puede con la nuestra hay que tomarla de quien la ofrezca, como modo de imitación de otras culturas, para ser un móvil más de la dominación de los grandes países industrializados.

No se debe estar en contra de que los niños vean televisión y que quieran tal o cual juguete, pues las cosas en sí no son malas, se tornan mal cuando no se les da la función o el valor que deben, cuando se hace un uso incorrecto de las cosas, pues si se enseña a un niño a convivir con la cultura tradicional, y de repente llega algo nuevo, basta solo con conocerlo pero si se tienen buenos cimientos no se cambia algo que ya se está bien adueñado, es solo para conocer y saber que existe e interactuar, pero de ninguna forma sustituir la cultura, por la fast food.

La televisión juega un papel importante en la formación de los niños, pues de una época para acá, el individualismo generó desconfianza en la gente más no en la tecnología, y las niñeras golpeadoras fueron cambiadas por algo que más caro al principio pero más barato por hora, me refiero a la televisión, donde para que pagar más por menos si se puede dejar quieto y casi pasmado a un niño frente a

un televisor, pues este no va a abusar físicamente de él; mas si intelectualmente, pues el televisor no va a hacer nada mas que proyectar imágenes, (y los papás o tutores ¿no han visto la naranja mecánica, con la ultra violencia televisiva? ), aquí la situación es que la mercadotecnia se vale de pequeños agentes de compra, que son los niños; pequeños gigantes y monstruos de la alza de las ventas, los mejores persuasores y chantajistas que pudiesen existir, pues los juguetes están en casa, porque el niño o la niña así lo quiso, y al quererlo el padre o la madre ven como hacerle, o ven que vender para comprar lo que el pequeño desee, y con esto se generan y desencadenan varios factores que afectan a la economía nacional y demás sectores del país.

En cambio si se apostara por la recuperación de las cosas hechas en México la industria se volcaría a cifras positivas, cambiando los números rojos, y todos salen ganando, exceptuando concesiones extranjeras, y todo es un circulo en donde si hay una demanda de juguetes hechos en México, se generan empleos, se genera dinero, se generan exportaciones, mejores viviendas, mejores servicios, se crea una sociedad sana y protectora de su cultura.

Pero para esto necesitamos dar un vistazo al futuro, hacer prospectiva y ver lo que puede y no puede suceder, apostar a lo positivo, y ver los obstáculos antes de tropezarse con ellos, pues de eso se encarga a prospectiva, de ver hacia delante y mas allá, para ver lo que viene y lo que podría venir y así hacer un camino si tantos obstáculos auto puestos y sin darse cuenta, y generar diversos tipos de escenarios para no frustrarse si no se planeo lo que en numero uno pusimos, y tener diferentes fases para actuar y realizar lo que visualizamos para el futuro.

Después de realizar la prospectiva hacia los juguetes tradicionales puede ser que si se siguiera una campaña para fomentar la cultura funcionaría bastante bien además que esto beneficiaría a varios sectores de la población, pero un campo mas importante es no dejar perder la identidad cultural de México y no pertenecer a la era globalizacional, donde todo es copia de todo, y lo único que divide es el tiempo espacio, y aún estamos a tiempo para lograr re obtener nuestras raíces.

## FUENTES

### Bibliografía

**BRODSKY**, Joseph. Visto de un Tio vivo. En: El Correo de la UNESCO. Año XLIII. París. 1990.

**DRUCKER**, Peter. La Innovación y el Empresario Innovador. Argentina. 1992. Ed. Sudamericana. 3ra. Edición.

**ERAUSQUIN** M. Alonso, **MANTILLA** Luis, **VAZQUEZ** Miguel. Los Teleniños. México. 1984. Editorial Fontana.

**FREEMAN**, Christopher. El Reto de la innovación. Venezuela. 1993. Editorial GALAC. 1ra. Edición.

**GODET**, Michel. Problemas & Métodos de Prospectiva: Caja de Herramientas. Prospektiker Futuribles. UNESCO. 1ra. Edición. Febrero 1991.

**MIKLOS**, Tello. Planeación Prospectiva. Noriega Editores.

**MOJICA SASTOQUE**, Francisco. La Prospectiva. Técnicas para visualizar el Futuro. Bogotá. 1991. Colección Manuales Prácticos para Gerentes. Legis Editores, S.A.

**PAZ**, Octavio. Ruptura y Convergencia. En: La otra voz. Poesía y fin de siglo. Venezuela. 1990. Editorial Planeta Venezolana, S.A.

**QUIJANO**, Aníbal. Estética de la Utopía. En: Revista Perfiles Liberales. N° 24. Colombia. Año 5. 1991. Cuarta Edición.

**SARTORI**, Giovanni. Homo Videns: La Sociedad Teledirigida. España, 1998. Taurus editores.

### Ciberografía

<http://www4.terra.es/horoscopo/artesdeadivinacion/0,2443,,00.html>

<http://administracion.uexternado.edu.co/centros/pensamiento/antecedentes.asp>

<http://www.ciencia.vanguardia.es/ciencia/portada/p371.html>

<http://www.corazones.org/apologetica/practicas/adivinacion.htm>

<http://www.geocities.com/fjmojica/riojaneiro.htm>

<http://www.inovarium/Prospectiva/futuro.htm>

[http://www.labor.org.pe/PEAM/5\\_%20CIUDAD%20POTENCIALIDADES](http://www.labor.org.pe/PEAM/5_%20CIUDAD%20POTENCIALIDADES)

## Videografía

**MAGGIE GREENWALD**, Get a Clue, Disney T.V, Estados Unidos, 2002, duración 95 minutos, clasificación A.

**PETER DOCTER**. Toy Story 2, Estudio Buenavista, Estados Unidos, 1999, duración 92 minutos, clasificación A.

**:: trabajo de campo ::**

# INDICE

<b>:: INTRODUCCIÓN ::</b>	<b>2</b>
- CAPÍTULO I -	7
[ Trabajos previos ]	7
[ Contexto : La Colonia El Rocío ]	11
- CAPÍTULO II -	16
:: EXPLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	16
- CAPÍTULO III -	18
:: DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	18
- CAPÍTULO IV -	21
:: RESULTADOS ::	21
PROSPECTIVA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES: ESTUDIO SOBRE LA INCIDENCIA DE LA PUBLICIDAD TELEVISIVA EN NIÑOS DE LA COLONIA EL ROCÍO DE LA CIUDAD DE QUERÉTARO	21
¿A QUE JUEGAN LOS NIÑOS EN EL 2004?	28
INVESTIGACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA COLONIA EL ROCIO	28
[ ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN ]	42
Escenarios	49
:: PROPUESTAS ::	55
<b>:: FUENTES ::</b>	<b>58</b>



## :: INTRODUCCIÓN ::

Los "listones", "las cebollitas" y "las ollitas" eran de los juegos preferidos de mis hermanas y primos cuando éramos niños, todavía recuerdo cuando salíamos a la calle y jugábamos durante horas a los encantados o a los "quemados", las cosas cambiaron cuando la pubertad nos llegó y los juegos también, así que los juegos de mesa ocuparon nuestros ratos libres y de ocio, pasando por el turista, el monopolio, y por todos los de la edición de Montecarlo, sin olvidar por supuesto al famoso "uno", gracias a estos se nos hicieron un poco más entretenidas nuestras tardes.

De esto pareciera que han pasado casi cien años, y es que al ver la televisión es curioso observar en que se entretienen y cómo juegan los niños de hoy. La publicidad y la mercadotecnia de hoy en día se ha encargado de transmitir una gran cantidad de juguetes con mucha mayor tecnología de la que tenía mi vieja muñeca que sólo lloraba, a las de hoy las cuales no sólo hablan sino que también se les puede cambiar y cortar el cabello y hacerlo volver crecer, sin olvidar los carritos que antes con sólo fricciónarlos en el piso corrían, los de ahora tienen controles con un sin número de botones y fuego por el escape, además un piloto autónomo que decide cuando caminar.

Los cambios son evidentes de los juegos y juguetes de hoy, a comparación de hace 15 años, además de los niños y niñas de ayer, dónde las ideologías y quizás el significado de jugar era diferente al de la actualidad. La tecnología se hace evidente en cada momento no sólo a través de comerciales, películas y

series animadas, donde pareciera que los niños de ahora buscan ser cómo el personaje que sale en la TV, o simplemente tener alguno de los objetos que anuncian a través de una publicidad vistosa y llamativa.

Aquí en Querétaro podemos observar claramente cómo la televisión ha influido en los niños de estos tiempos, los cuales es común verlos afuera de las escuelas a la hora de la salida tratando de cambiar las famosas tarjetas de YU GI OH, y hace un par de semanas los intercambios de las tarjetas realizadas por productores mexicanos llamadas Huevo Cartoon y hace a apenas tres años eran las de POKEMON y DIGIMON, y eso cuando pasaron de moda las de Dragón Ball, y hace diez años unas tarjetas muy "bonitas" de gatos y perritos de origen mexicano, sin olvidar a los de luchadores, las cuales carecían de superpoderes y la única finalidad era coleccionarlas y llenar el álbum, las de ahora tienen la ventaja de poseer poderes mágicos con los cuales se puede dominar y destruir al oponente.

Al ver la televisión, en especial el canal cinco, el cual está dirigido a los niños especialmente, se pueden observar una cantidad de productos diversos entre juegos, juguetes y dulces. Pero quizás en especial el rubro de los juegos y juguetes es el que mayor espacio ocupa dentro de la programación.

Los juguetes ya no sólo se clasifican en los de niños y niñas, sino que ahora la moda de películas, y caricaturas de origen norteamericano y japonesa, que al parecer a muchos niños se les ha hecho muy llamativo.

Esto sin mencionar que actualmente en la ciudad y en los grandes centros comerciales se han abierto una serie de establecimientos que entretienen no sólo a los niños, sino a adolescentes y adultos también a través de videojuegos, en los cuales hay una gran diversidad de tipos y temas, algunos semejan participar en algún deporte cómo carrera de autos, surfing o motociclismo, mientras que otros se enfocan a peleas entre seres super poderosos, algunos otros ponen a prueba la imaginación, donde se pueden crear desde parques de diversiones con increíbles montañas rusas y algunos otros buscan la invención de ciudades ideales, donde se puede jugar a ser Dios y decidir el numero de pobladores, además de destrozarse la ciudad cuando quieras y cómo lo desees.

Después de ver la televisión por un largo rato, durante varias semanas, y leer un poco acerca de la influencia que la televisión tiene sobre las personas y más sobre los niños, además de algunos textos que mencionan algo sobre los juegos y los juguetes realmente pude encontrar trabajos bastante interesantes. Es así que para ir contextualizándome con esto los juegos y los juguetes se buscaron artículos o libros que hicieran mención sobre esto.

Pareciera en primera instancia que este es un tema sin importancia y no muy novedoso, pero al parecer este rubro interesó a algunos investigadores desde finales de la década de los 50's, desde ese entonces se propusieron diversas teorías sobre los juegos y los juguetes en la vida de los niños y los cuales no son sólo parte de la diversión, sino que también conforman parte de la cultura y de la vida social.

Quizá en estos momentos la televisión es el medio más frecuente por el cual las personas se informan de lo que pasa en el exterior. Aunque algunos investigadores ya se han empezado a preocupar que tanto influye la televisión en la conducta de las personas, inclusive algunos la consideran cómo determinante en la toma de decisiones, cómo es el caso de Alonso Erausquin, el cual menciona cómo la televisión enajena a los niños, a la vez que los hace parte del país capitalista en el cual vivimos, al hacerlos consumistas de lo que se anuncia dentro de esta.<sup>1</sup>

Pero la televisión por si sola, no es la que atrapa a las personas que la observan, en este caso los niños, sino toda esa propaganda con slogans e imágenes que buscan que los niños deseen tal o cual producto.

Así cómo este hay una diversidad de artículos donde se habla de este desplazamiento, y donde los niños al parecer son los clientes más moldeables, para adquirir ciertos productos, lo cual se ha visto reflejado en la adquisición de determinados juguetes, sino también en la forma de jugar.

Hoy en el año 2004 tendríamos que preguntarnos ¿a que juegan los niños?, hoy en día en que la tecnología y los medios de comunicación se encuentran mucho más desarrollados, donde a través de la televisión podemos no sólo enterarnos de lo que pasa en el mundo entero, sino que además algunos de los países industriales han ocupado este medio para imponer una serie de

---

<sup>1</sup> ERAUSQUIN., Alonso & MANTILLA, Luis, & VAZQUEZ, Miguel, Los Teleniños, México D.F, Ed. FONTAMARÍA, 2000, p.121

estereotipos, productos e ideologías, a través de imágenes y señales presentada a través de propaganda vistosa y llamativa.

Así como este factor, hay muchos otros que en la actualidad que pueden incidir sobre nuestra conducta y algunas de nuestras decisiones, es así que los niños del nuevo milenio también están expuestos a la tan famosa globalización. La intención de este proyecto es describir etnográficamente algunos de los juegos que los niños de la Colonia El Rocío practican, considerando cuales son los juegos de moda y cuales de los juegos considerados como tradicionales han perdurado, como parte de algunos de los cambios culturales que se han generado a través del tiempo.

Se pueden seguir haciendo mención de artículos y trabajos sobre este aspecto vinculados a la incidencia que han tenido la televisión en los juegos y juguetes de hoy, sin embargo en el estado de Querétaro este rubro ha sido poco investigado, por lo cual con este trabajo se busca dar una pequeña aproximación sobre a que juegan algunos niños queretanos hoy en día y en que medida afecta la televisión en la decisión de la compra de juguetes y los juegos de hoy en día.

Con este trabajo se pretende construir futuros sobre los juegos tradicionales mexicanos, además de brindar conocimiento sobre cuales son los juegos y juguetes que utilizan actualmente algunos niños, considerando en que medida la televisión determina que juguete comprar y cómo jugar.

Específicamente investigar en el segundo andador del Diluvio en la Colonia El Rocío a que juegan algunos niños y niñas por la tarde, considerando los

nombres de los juegos, la duración de los mismos y la forma en la cual se desarrollan y se llevan a cabo, ya sea individual o colectivamente

## - Capítulo I -

### [ Trabajos previos ]

De los trabajos que se pueden encontrar sobre el tema de los juegos está el de Roger Callois, el cual ve en los juegos no sólo son una manera de entretener a los que los practican, sino que también involucra otro tipo de perspectivas entre las cuales se abordan las actitudes sociales que el individuo adopta al practicar determinado juego, las cuales se retratan en su conducta por sus representaciones de la realidad, por lo que el aspecto psicológico también es importante para este autor. Dentro de lo más característico de este estudio es la división que hace de los juegos entre los cuales se distinguen: 1) los de competición que se desarrollan la rivalidad entre los dos opuestos y en los cuales el objetivo principal es vencer; 2) los juegos de azar en los cuales el resultado está basado concretamente en el destino; 3) los de imitación en los cuales los niños no sólo se limitan a imitar a los adultos, sino todo lo que les rodea esto incluye las reproducciones a escala; 4) este último se refiere a las sensaciones que se experimentan cómo el vértigo o cómo el lo llama "pánico" momentáneo.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> CALLOIS, Roger Teoría de los juegos, Barcelona, Editorial. Seix Barral, 1958. Pp.68-72

Así cómo Callois en este tiempo y aún antes formulaban teorías enfocadas a tratar de definir los juegos, así cómo las implicaciones que generaban estos en los niños, dentro del artículo de recopilación de Roberto Darío Frassinetti, no sólo habla de las propuestas de Callois, sino también menciona otras cómo la de Karl Goos, el cual propone los juegos cómo la forma en que los niños se preparan para su vida adulta, esta teoría está más enfocada a la forma en que educan estas actividades y cómo van desarrollando capacidades, inteligencia, así cómo las habilidades. Así cómo estas teorías están las de Wundt y Schiller los cuales el juego lo enfocan cómo el trabajo que tiene el niño, el cual es una actividad seria que tiene cómo consecuencia la imitación de la realidad en la que viven y que esta se vera reflejada en el momento que crezcan.<sup>3</sup>

Más recientemente se pueden observar otro tipo de estudios aquí en México, los cuales han tomado cómo referencia estas teorías ya planteadas, donde ahora los juegos y juguetes no sólo son la replica de la sociedad, sino que también tienen que ver con un simbolismo, cómo lo menciona Lucía Mantilla, la cual hace un análisis socio histórico, en donde los juguetes y juegos también están relacionados con el género, los cuales a su vez generan reglas implícitas y explícitas cómo las establecidas dentro de la organización en la vida social, y de esta manera también determinan sus futuras relaciones cómo adultos, en los cuales también se marcan los roles sociales de cada genero, en donde las niñas

---

<sup>3</sup> FRASSINETTI, Roberto (1999-2003). Museos, juegos y juguetes. Extraído el 23 de junio de 2004 desde :

<http://www.ba-toymuseum.com.ar/esp/juegos%20juguetes/caillois.html>

juegan a ser las mamás y amas de casa, mientras que los varones son los que juegan a tener el poder y el control.<sup>4</sup>

Es claro que los tiempos cambian y el tema de los juegos y juguetes ya no sólo se limitan a la definición y clasificación de los mismos, sino que ahora este tema a tomado otras vías por las cuales se pueden analizar, y cómo dije los tiempos cambian, y en estos momentos que el Internet, los medios de comunicación en especial la televisión que influyen muchas veces en la toma de decisiones en nuestra vida cotidiana, los niños no se han visto exentos de esto. De esta manera los juegos y juguetes han tomado un cambio muy drástico, lo cierto es que los niños de hoy ya no se divierten cómo antes lo hacíamos nosotros o nuestros abuelos, la incidencia de productos de origen norteamericano y japonés ha sido evidente en los últimos años, algunos artículos con respecto a este tema pueden encontrarse en revistas o artículos donde no sólo en México sino también en varias partes del mundo se ha podido observar este fenómeno del consumismo en los niños, no sólo en juguetes, sino en ropa y dulces también.

Investigadores de la UNAM al parecer son los que más se han dedicado a hablar de este asunto cómo lo fue en el caso en una exposición que se hizo en este centro de estudios donde invitaron a un artesano Chintete, quién es productor y promotor de juguetes mexicanos, el hablo sobre el desplazamiento de los juguetes tradicionales, por los llamados juegos electrónicos, y que son

---

<sup>4</sup> MANTILLA, Lucía . Clasificación de los juegos y su practica regulada y vigilada en torno al género. \* Investigadora del Departamento de Estudios Educativos de la Universidad de Guadalajara. Revista de Educación y Cultura "La Tarea". Extraído el 14 de mayo de 2004 desde : <http://www.latarea.com.mx/articu/articu8/mantilla8.htm>



exhaustivamente difundidos por los medios de comunicación. Este artesano por supuesto que está en favor de que los juguetes mexicanos se promuevan dentro del mercado infantil, pero quizás estos se han relegado a considerarse en la actualidad cómo piezas de artesanías, por lo que los niños ya no los desean.<sup>5</sup>

Hace algunos días se consiguió un artículo más apegado al trabajo de los juguetes tradicionales mexicanos, en el cual se hace una descripción de los juegos que se practican en la Colonia Carrillo, de Santiago de Querétaro. Este es un trabajo realizado por la Antropóloga Gloria Rosas, cuál es un ensayo sobre juegos, en dónde narra sobre lo que trata cada uno y la forma en que se practica. Este trabajo se realizó en 1999, por lo que esta investigación puede ser un punto de referencia para comparar si ha habido cambios en relación a los juegos.<sup>6</sup>

Se pueden seguir haciendo mención de artículos y trabajos sobre este aspecto vinculados no sólo a los juegos y juguetes, sin embargo en el estado de Querétaro este rubro ha sido poco investigado, por lo cual con esta investigación se busca dar una pequeña aproximación sobre a que juegan algunos niños queretanos hoy en día, y quizás en algún momento se pueda dar una investigación más profunda sobre este aspecto.

---

<sup>5</sup> UNAM, DESPLAZAN A LOS JUGUETES TRADICIONALES LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y LA COMPUTADORA. ( 2004, abril 30) Extraído 15 de mayo 2004 de: [Boletín UNAM-DGCS-319](#)  
Ciudad

Universitaria <http://bine.iztacala.unam.mx/ptl/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=883&mode=thread&order=0&thold=0>

Bine la comunidad académica en línea

<sup>6</sup> ROSAS, Gloria., “¿A qué juegan los niños carrillenses? Ensayo antropológico”, Voces Universitarias, Revista de análisis y Divulgación de la escuela de Bachilleres. Santiago de Querétaro, año 1, número 1, 2002.

## [ Contexto : La Colonia El Rocío ]

La colonia "El Rocío" pertenece a la delegación Félix Osores, que comprende las colonias Satélite, Insurgentes, Cerrito Colorado, Sauces y la ya mencionada.

- croquis -

Esta colonia se encuentra al norte de la ciudad, las colonias con las que colinda, son Los Sauces, Puertas de Sol, San Pedro Mártir, Don Manuel y el Fraccionamiento el Rocío II.

El fraccionamiento fue construido por parte de Infonavit el 27 de abril de 1989, los encargados fueron el Arquitecto Silvestre López Portillo Castillo, y el Jefe de Área de Servicios Jurídicos Lic. Oscar Miguel Chávez Rivas. Cuenta con una superficie de 156,848.55 metros cuadrados. La superficie a favor del municipio correspondiente a equipamiento urbano fue de 15,740.00 metros cuadrados.<sup>7</sup>

Entre los servicios con los que las viviendas cuentan es de 1,496 con energía eléctrica; la utilización de gas para cocinar es ocupada por 1,478; mientras que 1,482 cuentan con sanitario exclusivo. Las viviendas cuentan con drenaje conectado a la red pública, no hay ninguna fosa séptica. El agua es entubada; aunque hay algunos que utilizan el acarreo de otras casas. La mayoría de las viviendas son propias, aunque una parte de las personas que habitan este lugar están rentando la casa.<sup>8</sup>

La colonia cuenta con un Kinder y una primaria, los niños que viven en la colonia, una parte asiste a estas instituciones, otros, asisten a escuelas que se encuentran en colonias cercanas como Los Sauces, Satélite, o inclusive en escuelas de gobierno y privadas que se encuentran en la zona centro de Querétaro. Algunos de los niños que asisten a escuelas privadas son becados por medio de la SEP. No se cuenta con secundaria dentro de la colonia por lo que la mayoría asiste a la Secundaria # 6 que se encuentra ubicada en la colonia Carrillo Puerto.

---

<sup>7</sup> Archivo general de la Ciudad de Querétaro, "La sombra de Arteaga", 1989.

<sup>8</sup> INEGI., XII Censo General de Población y vivienda 2000, Aguascalientes 2001

En cuanto a la educación media superior, los hombres jóvenes al terminar la secundaria; los que continúan estudiando, la mayoría de ellos opta por carreras técnicas, asistiendo al CONALEP, u otras instituciones; los que estudian la preparatoria eligen planteles como Preparatoria Norte y Sur, mientras que algunos otros entran al colegio de Bachilleres.

Los que siguen la educación superior prefieren instituciones como la Universidad Autónoma de Querétaro y el Tecnológico de Querétaro, por ser accesibles; en cuanto a precio.

En cuestión de información básicamente la gente se mantiene informada por radio, televisión, correo, antenas parabólicas, cable, teléfono, fax, Internet, periódico, etc.

La población total en la colonia es de 7,122, registrándose un mayor porcentaje de mujeres, 3,670. que de hombres 3, 452, abarcando edades de un año hasta 65 años.

La mayoría de las familias son nucleares, compuestas por el padre, la madre y los hijos, en algunos casos viven con ellos los abuelos, o los tíos, el número de hijos va de 3 a 4 por familia, así que no hay incidencia de familias extensas.

Existen casos de madres solteras a partir de los 14 años, las cuales viven con sus padres, en los casos que se llegan a casar, los padres amplían las casas, ya sea construyendo un segundo piso u ocupando el patio trasero para levantar otras

cómo "Vidriera" o "Mabe", otros empleos se relacionan con en departamento de intendencia y lavandería del Seguro Social y las mujeres trabajan cómo secretarias en este mismo lugar.

Otros habitantes cuentan con un determinado oficio en el cual se desempeñan ya sea en la misma colonia o en otras, cómo panaderos, herreros, fontaneros, carpinteros y mecánicos. Existen personas que cuentan con una profesión cómo lo son: licenciados, administradores de empresas y doctores.

La religión que prevalece es la católica, pero hay grupos practicantes de otras creencias cómo : Cristianos, Evangelistas, Mormones y Testigos de Jehová. Aunque existe gente la cual no practica ninguna religión.

En el lugar se cuenta con una Iglesia "Nuestra Señora del Rocío", la cual fue edificada el 23 de Noviembre de 1991 por Mario de Gasperín. Existen dos casas en las que se reúnen los miembros de la comunidad Cristiana.

Cómo centros de recreación solamente se cuenta con una cancha de Básquet- ball, la cual se encuentra en abandono, los jóvenes muy pocas veces acuden a ella y prefieren ir a la "Unidad Deportiva" que se encuentra en la Colonia Carrillo Puerto. Las áreas verdes son escasas por lo que los niños juegan partidos de fútbol en las calles, esto se dificulta debido a que son calles transitables y otras son empedradas.

La mayoría las familias, en ocasiones se puede ver sobre todo los fines de semana cómo acuden a la zona centro de la ciudad, al cine, o inclusive a circos o ferias que se instalan en colonias vecinas.

## - Capítulo II -

### :: EXPLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA ::

Cómo primer paso se realizó un protocolo de investigación en el cual se definieron los objetivos principales delimitando el tiempo y espacio del trabajo, además de la realización de un análisis de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del tema (que se desglosarán mas adelante del trabajo).

Para la recopilación de información se llevó a cabo, cómo apoyo, la descripción etnográfica a través de la observación, también se elaboró una encuesta, la cual se aplicó a diez niños, cinco niñas y cinco varones, de diez años de edad pertenecientes a la Colonia El Rocío, para facilitar la observación esto se realizó en una de las calles de esta colonia, en el segundo andador de Diluvio de dicha colonia, la observación se realizara durante una semana de las cinco a las seis de la tarde. La entrevista se hizo de forma libre en la cual se indagara sobre los juegos de moda, la duración de los mismos, y la forma en la cual se desarrollan.

Se revisaron trabajos existentes sobre el tema ya sea en Bibliotecas, o Internet para el apoyo bibliográfico en la conformación de antecedentes y marco teórico.

Se tomó una muestra de catorce niños para la investigación, debido a que este trabajo sólo pretende dar un acercamiento al fenómeno de los juegos que

practican los niños en la actualidad, para después con los resultados obtenidos y los trabajos consultados y con la observación, realizar una serie de escenarios prospectivos para el futuro de los juguetes tradicionales infantiles.

La encuesta está diseñada de acuerdo a los objetivos de la investigación, y se aplicó el último día de observación, a los niños que con más frecuencia jugaron durante la semana, además de que se realizó de manera que parezca una plática, para no incomodar a los niños. La entrevista cubrió sexo y edad, además de la indagación del tema a través de siete preguntas, las cuales se realizaron, en primer término, como una encuesta piloto, para saber si estas preguntas eran las adecuadas para así, poder continuar con las encuestas [ en la parte de la descripción del trabajo se detalla acerca de las preguntas y los resultados de las preguntas ] y estas estaban dirigidas sobre : ***¿Cómo se llama el juego?***, esto en caso de que se este jugando a algo en especial; ***¿Porqué terminaste de jugar?*** , con esta pregunta se tratara de indagar acerca de porque se aburren los niños de jugar tal o cual juego; ***¿De que trata el juego?***, con esta pregunta está dirigida a que él niño por si sólo narre de lo que se trata el juego; ***¿Qué juegos o juguetes crees que estén de moda?***, la pregunta se realizara para saber los niños cuales son los juguetes que los niños más utilizan actualmente; esta pregunta está referida acerca de por que ellos consideran que tal o cual juego es el que los niños juegan más actualmente, la última pregunta está referida sobre la forma en la cual han tenido conocimiento de algún juguete o juego.

Posteriormente después de las entrevistas se procedió a la ordenación y clasificación de la información y posteriormente a la redacción en forma y final del trabajo, creando cuatro escenarios prospectivos en tres dimensiones, cómo lo son la dimensión económica, social y ambiental, además se incluirá el resultado de las encuestas y su interpretación.

Para empezar y hablar sobre las características generales del lugar de la investigación, en este caso de "La Colonia El Rocío", se recurrió a INEGI para obtener los datos básicos de censo y población, así mismo se completó la información con un trabajo etnográfico de este sector.

Para la realización del marco conceptual y los antecedentes bibliográficos, se buscó información en Internet, así cómo apoyo bibliográfico en las bibliotecas, cómo lo son la biblioteca Dr. Carlos Dorantes, que pertenece a la Facultad de Ciencias Políticas Y Sociales y la biblioteca Bernardo Quintana perteneciente a la Facultad de Filosofía y Veterinaria.

## - Capítulo III -

### :: DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO ::

Por principio desglosaré el análisis FODA (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas) para saber que tan fuerte es el tema, así como las cuestiones negativas a las que se tendrá que enfrentar el tema de investigación, se agregará a manera de esquema para una consulta rápida:



FORTALEZAS	OPORTUNIDADES	DEBILIDADES	AMENAZAS
Los juguetes tradicionales mexicanos, son juguetes y por lo tanto divierten	Aún no existen muchos trabajos sobre prospectiva de los juguetes mexicanos	Estos juguetes tradicionales carecen de tecnología	Los padres no les interese hacer la tradición oral y enseñarles a los niños a los que jugaban
Los juguetes tradicionales traen recuerdos a las personas mayores, por lo tanto existe apoyo para el retorno	La publicidad hace maravillas y si se de vender se trata, seguramente se pueden poner de moda los juguetes tradicionales, con muy buenas campañas de publicidad	Su venta de los juguetes tradicionales, es sólo en lugares de artesanía, y algunas veces son difícil comprarlos. Y los juegos lúdicos están perdiendo fuerza por las canciones de moda	Los niños les interesa la tecnología, lo de hoy, y es difícil la aceptación

El trabajo de etnografía se empezó a realizar el 20 de junio de 2004, en donde en el andador se observó a algunos niños jugar durante una hora, entre las 17:00 horas a las 18:00 horas, la observación de los niños y los juegos que practicaban se realizó hasta el domingo 25 de junio, este mismo día se encuestó a siete niños y siete niñas que más frecuentaban el andador, por vivir cerca de él.

Por otro lado hubo algunas complicaciones para realizar las entrevistas, debido a que no se pudo usar grabadora, debido a que los niños se cohibían con esta y no platicaban, es así que las entrevistas se realizaron con lápiz y papel, pero, aún así los niños mostraban cierto nerviosismo al platicar.

Algunas preguntas de la encuesta fueron modificadas, ya que los juegos que se estaban jugando, eran juegos conocidos y de cierta forma tradicionales, sólo había algunas variantes por lo que hubo un nuevo diseño de entrevista, en la cual se modificaron las tres primeras preguntas, es así que la primera pregunta en lugar de referirse sobre **¿Cómo se llama el juego?**, se cambió por **¿A qué juegas con frecuencia?**, esto para indagar sobre cuales son los juegos preferidos de los niños, ya sea en la escuela o en sus casas.

La segunda pregunta que estaba referida sobre **¿Por qué terminaste de jugarlo?**, el cambio fue sobre **¿A que hora juegas y cuanto tiempo duras jugando?**, esta pregunta se hizo con la intención de saber el tiempo al cual le dedican al juego y el horario en el cual lo practican. La tercera y última pregunta que se modificó fue **¿Por qué terminaste de jugarlo?** a **¿Este año que le pediste a los reyes?**, esta con la intención de saber que tipo de juegos o juguetes son los que les atraen más a los niños, el resto de las preguntas permaneció igual. Cabe mencionar que estas preguntas no se realizaron en forma de encuesta debido a que los niños no les gusta contestar de esta manera, por lo que sólo se hicieron en forma de plática. Los dos formatos de las entrevistas se añadirán en los anexos.

Por otro lado algunas madres de estos niños se encontraban en el lugar y animaron a sus hijos a contestar las preguntas, lo que hizo más fácil que los niños hablaran.

Otro punto que se incluyó fue la visión que tienen las madres y los padres de los niños, y las personas mayores; de las cuales sólo fueron dos preguntas las

que realicé a 2 padres de familia y una persona mayor, las dos preguntas se referían a: **¿Cuándo usted era pequeño a que jugaba?, y ¿Cómo ve el futuro de los juegos tradicionales mexicanos?** Y mediante la plática respondieron estas dos breves preguntas. No se entrevistó a mas personas, pues para la dimensión del trabajo, es sólo una aproximación, y el tiempo no es mucho, así que solamente se tomaron a tres personas mayores, o padres de familia y abuelos.

Después de esto se empezó a realizar a partir del 21 de junio la clasificación de los datos, de acuerdo con los tópicos de la entrevista, también se recurrió al programa Excell para realizar las gráficas en computadora, y la elaboración de tablas para los cuatro diferentes escenarios prospectivos, para terminar con la redacción final del informe final.

## - Capítulo IV -

### :: RESULTADOS ::

#### PROSPECTIVA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES: ESTUDIO SOBRE LA INCIDENCIA DE LA PUBLICIDAD TELEVISIVA EN NIÑOS DE LA COLONIA EL ROCÍO DE LA CIUDAD DE QUERÉTARO

“ ¡!!!Te atrape!!!! “, fue de las primeros gritos que se escucharon cuando llegamos al andador, niños y niñas corrían por todos lados, eran a penas las cinco de la tarde y algunos otros niños iban llegando poco a poco, con un balón o una que otra muñeca.

Mientras pasaba el tiempo, se podían reconocer algunos de los juegos que quizá eran de los más tradicionales, o al menos era de los que se jugaban en la escuela primaria, allá por los años. Es así que cuatro niños contra cinco más corrían y hacían lo posible por meter un balón en la portería contraria.

**“El Fútbol o EL Fucho”**, cómo lo llaman algunos, es un juego que se ve bastante entretenido para los niños, ya que algunos duraron más de una hora jugando, y la dinámica es bastante simple en la cual se forman dos equipos, el número en este caso no importó, ya que vario de tres a cinco integrantes, y en el cual no necesariamente participaron solamente niños, sino niñas también. El juego es bastante simple, se desarrolla habitualmente en una cancha, sólo que en esta ocasión fue en la calle, la cual se divide en dos, cada equipo escoge una de las mitades de la calle y cada uno tiene una portería ( dos piedras), y el elemento fundamental es un balón, puede variar y en esta ocasión fue de las clásicas pelotas de hule, y el objetivo principal es llevar el balón de un lado a otro y finalmente gana quien meta más goles en la portería contraria, por supuesto al grito de ¡!!!goooooo!!!!!!!. Los jugadores al parecer tiene cada uno un rol dentro del juego, es así que están los de la defensa, delanteros y el portero, aunque a la hora del juego todos jugaron la posición que mejor pudieron, el caso era poder defender la portería de los contrarios.

Es así que mientras algunos jugaban fútbol por un lado, por el otro lado estaban los que muy risueños jugaban a los **“Atrapados”**, niños y niñas se involucraban bastante bien en este juego, el número de integrantes en este caso

sólo eran cuatro pero aún así durante treinta minutos disfrutaron el juego. La forma en la cual se juega es sencilla, en la cual consiste en que uno de los niños a través del azar es el designado para "corrtear" a los demás hasta atraparlo, de aquí el nombre del juego, es así que el resto de los participantes corren en diferentes lados, esperando escapar de aquél que los quiere atrapar, que al conseguir su objetivo grita fuertemente ¡ATRAPADO!!, el que ha sido atrapado ahora es el encargado de atrapar a los demás.

Otro de los juegos famoso y que posiblemente muchos jugaron en su infancia, o al menos han escuchado hablar de el son "**Las escondidas**", este juego al igual que lo juegan niños o niñas e inclusive de forma mixta, en esta ocasión pude observar que mínimo una hora duraron jugando. El tema del juego cómo lo indica el nombre es básicamente designar de a "dedazo" quien de los cinco que estaban presentes sería el que contaría hasta veinte volteado a la pared para no ver cómo los demás se esconden. Las forma de esconderse fue por todos lados o por donde pudieran, esto incluía debajo de carros, jardines y hasta casas ajenas, el caso es no dejar encontrarse, y por supuesto pierde al que encuentren primero.

Entre algunos juguetes de los niños que se pudieron ve por ahí, fue el famoso **Max Steel**, el cual dos niños bastante emocionados jugaban con él, aunque duraron cómo veinte minutos con este muñeco de aproximadamente 30 cm., y con un cuerpo bastante músculo, y muy galán, al parecer es el prototipo de deportista

extremo, el cual por supuesto le sale todo bien, además que cuenta con una serie de accesorios, que por supuesto se venden por separado.

Las niñas por supuesto también tienen sus juegos preferidos entre los cuales se encuentra el **Voley-ball**, en el cual al igual que en el Fútbol se forman dos equipos, en este caso también el número no importa mucho ya que fue de dos a cuatro, fueron rotando las niñas, la dinámica del juego es muy sencilla, se forman dos equipos y cada uno se colocan frente a frente, usualmente cada equipo es separado por una red, pero en esta ocasión no hubo tal, pero el elemento base para la realización de este juego es por supuesto el balón, el cual es impulsado con las yemas de los dedos hacia el cielo, y aventándolo al equipo contrario, tratando de no dejarlo caer. Este juego sólo lo jugaron las niñas, y la duración fue de aproximadamente unos treinta minutos.

Durante la semana otro de los juegos que más se destacó en este caso en las niñas fueron el de **"Las traes"**, este juego otro de los tantos que muchos en aquella tierna niñez jugaron, y de aquellas época ochentera o setentera para acá no ha cambiado mucho lo único que se necesita son a más de tres participantes y decidir por "unanimidad" quien las debe de "traer" y posteriormente "darse a la fuga" o cómo se decía en aquellos tiempos echarse a correr, tratando de escapar, para que no te las puedan "pegar", que al momento de hacer esto claramente se grita "LAS TRAES", el tiempo del juego puede variar, en esta ocasión las niñas se veían contentas de estar corriendo una a a tras de la otra, aunque también por el

esfuerzo físico de estar corriendo, después de unos 45 minutos, decidieron descansar sentándose en una de las banquetas.

Durante la semana hubo días cómo a eso de las cinco, e inclusive más temprano que había niñas que jugaban muy entretenidas con los muy famosos juegos de té, los cuales sirven muy bien para jugar a **“La comidita”**, definitivamente es un juego de “niñas”, ya que por lo menos nunca vi a ningún niño tratar de acercarse a jugar sobre esto, el número de participantes fue variando de dos a tres. Los juegos de té regularmente se componen de cosas básicas cómo tazas, platos, teteras, cubiertos, y en algunas ocasiones se añaden instrumentos que las niñas tienen en su casa, en este caso bien se pudo ver algunos vasos y hasta manteles. Los dulces y pastelitos de “marinela” claramente ayudaron a efectuar todo este ritual, donde las niñas juegan a ser grandes amigas las cuales se cuentan cosas de sus maridos y sus hijos, si porque estos últimos también acuden a la reunión, cómo buenas madres los alimentan y los cuidan mientras preparan el té, con agua o refresco. Los “hijos” de estas jóvenes madres variaron entre un nenuco, una muñeca algo destartalada hasta un perrito.

El juego prosiguió inclusive después de que se retiró del lugar, por lo que este junto con el fútbol fueron de los de más larga duración, o por lo menos con los que les entretuvo más y por un largo rato.

La tarde pasaba y algunas niñas lo lejos se veían jugando el famoso juego de la **“Cuerda”**, este es el más sencillo de todos lo única que se necesitan son tres candidatas, dos para sostener una cuerda, del material que sea, ya que está por lo

que alcancé a ver era de plástico, la cual entre las dos niñas giraban hacia un mismo lado, mientras la otra niña saltaba con mucho entusiasmo, este juego no duró mucho y fue cambiado por otro de los de la nostalgia el **“Resorte”** el cual también con sólo conseguir un resorte de más o menos de 5 centímetros de ancho y de largo cómo se acomoden, en el juego participan al menos tres, dos de estas se colocan el resorte en los tobillos separando las piernas unos 10 centímetros, se colocan frente a frente y se separan por lo menos un metro de distancia, la tercera que participa brinca de una manera muy peculiar, brinca de lado para entrar por un costado del resorte sin pisarlo, esto quiere decir que queda con una pierna afuera y otra adentro del rectángulo que sus compañeras formaron con el resorte, esto se repite en el otro lado del resorte. El siguiente brinco es para pisar cada lado del resorte, izquierda y derecha con un sólo pie, posteriormente se pisan los dos lados, por supuesto con las dos piernas, el siguiente brinco es para pisar con las dos piernas fuera del resorte , mientras queda enfrente de alguna de sus amigas, luego girando las piernas hacia el lado derecho, con esto el resorte se enreda o se tuerce en las piernas de la que ha saltado todo este tiempo y por ultimo salta para salir fuera del resorte o del rectángulo. Pareciera fácil al verlo, pero todo se complica ya que esta misma participante tiene que volver a saltar pero con la diferencia de que el resorte de las dos que han formado el rectángulo va subiendo, esto es que primero el resorte se coloca en los tobillos, a la siguiente vuelta queda en la pantorrilla y el tercer nivel llega hasta las rodillas, por lo que los saltos deben de ser cada vez más altos y más rápidos, y pierde pro supuesto si falla en alguno de los niveles.



Por ultimo durante la semana también se pudo observar cómo algunas niñas aunque solas y sin jugar con nadie llevaban sus **Barbies**, estas muñecas pues tienen su historia y al menos también es de los juguetes que más se pueden recordar que las niñas deseaban y. Y por supuesto estas muñecas varían en vestidos y oficios, y sin duda en la actualidad hay una gran diversidad de estas muñecas, la cual inclusive hasta familia tiene y lo mejor de todo es que nunca envejece, aunque hace un par de días se notificó que Barbie iba a terminar su noviazgo con Ken después de 48 años, pues ella ya tiene un nuevo novio, es australiano y de cabello rizado, además de ser más delgado que Ken.<sup>10</sup>

Durante esta semana estos juegos fueron variando, aunque todos los días el que nunca faltó fue el fútbol; mientras que todos los demás variaron en la semana.

---

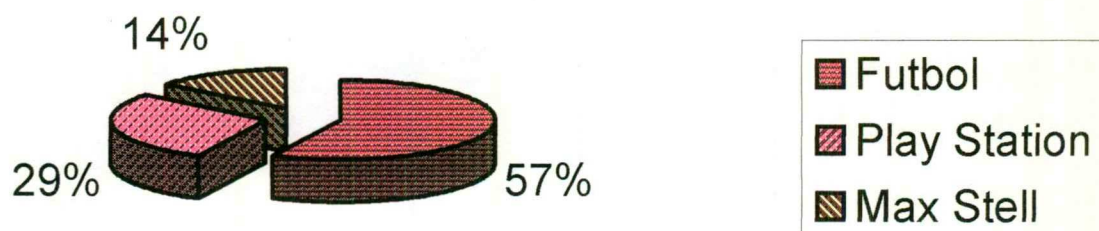
<sup>10</sup> cfr. [www.barbie.com](http://www.barbie.com)

# ¿A QUE JUEGAN LOS NIÑOS EN EL 2004? INVESTIGACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA COLONIA EL ROCIO

## Preguntas y respuestas.

De acuerdo con las entrevistas que se realizaron el pasado 25 de junio en la calle segundo andador de Diluvio, en la Colonia El Rocío, los resultado de los 14 niños entrevistados, siete niños y siete niñas arrojó la siguiente información:

## Juegos más frecuentes entre niños de 9 y 10 años



Las entrevistas se realizaron el Domingo por la tarde a partir de las 17:00 hrs a las 18:00 hrs, la primera pregunta de la entrevista sobre **¿A qué juegas con frecuencia?**, de los siete niños que se entrevistaron las respuestas variaron,

cómo lo muestra la tabla 1, y la **Grafica 1. Resultado de entrevistas a niños de 9 y 10 años sobre lo que juegan frecuentemente en la Col. El Rocío, 2004** <sup>11</sup>

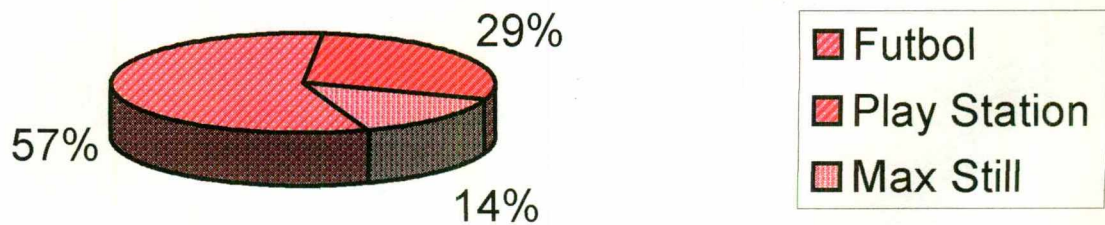
<i>¿A que juegas frecuentemente?</i>	<i>Respuestas</i>
Futbol	4
Play Station	2
Max Steel	1

*Tabla de datos 1. Col. Rocío. A qué juegas frecuentemente los niños*

La mayoría mencionaron el fútbol, el cual practicaban en ese momento, dos de los entrevistados mencionaron jugar más frecuentemente con el Play Station, un juego en especial llamado CRASH, el cual según contaron se trata de un zorro que tiene que realizar misiones, y alcanzando diferentes niveles, el cual va avanzando por diferentes lugares y escenarios, en el cual tiene que recolectar determinados puntos en forma de joyas para poder ganar. El último de los entrevistados menciona jugar con los "monos" o mejor conocido cómo Max Steel.

<sup>11</sup> *Grafica 1. Resultado de entrevistas a niños de 9 y 10 años sobre lo que juegan frecuentemente en la Col. El Rocío, 2004* <sup>11</sup>

# Juegos más frecuentes entre niños de 9 y 10 años



*Grafica 1.* Resultado de entrevistas a niños de 9 y 10 años sobre lo que juegan frecuentemente en la Col. El Rocío, 2004

De acuerdo con la siguiente gráfica en base a los resultados obtenidos, se puede apreciar que el fútbol sigue siendo uno de los juegos preferidos de los niños, aunque al parecer consolas como el Play Station también está entrando en el gusto de los mismos.

En el caso de los muñecos de acción en este caso "Max Steel", salieron a la venta aproximadamente desde tres o cuatro años, ya que los comerciales sobre este juguete invadieron los canales de televisión exclusivos para niños tanto en sistema abierto como privado.

El caso de las niñas, de las siete que se entrevistaron las respuestas también variaron según cómo lo muestra la tabla siguiente:

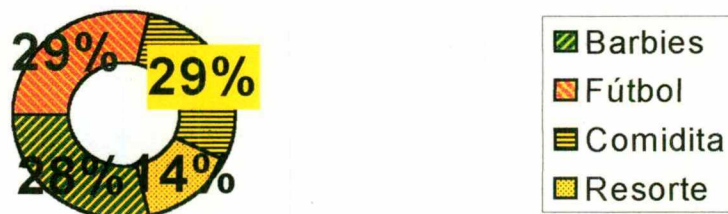
<i>¿A que juegas frecuentemente?</i>	<i>Respuestas</i>
Barbies	2
Fútbol	2
Comidita	2

Resorte	1
---------	---

Tabla de datos 2. A que juegan frecuentemente las niñas, Col. Rocío.

De acuerdo a las respuestas que las niñas de nueve y diez años dieron, hay un equilibrio y una diversidad en cuanto a lo que juegan, o inclusive se pueden combinar algunos de estos juegos cómo es el caso de las Barbies y la Comidita. Cómo dato interesante es ver cómo las niñas también les gusta jugar el fútbol, y ya no solamente juegos de “niñas”.

### Juegos frecuentes en niñas de 9 y 10 años



Gráfica 2. Resultado de las entrevistas de niñas de 9 y 10 años de la Col. El Rocío sobre con lo que juegan frecuentemente

Las Barbies por lo que cuentan las niñas ya hay una diversidad en estilos de este tipo de muñecas, en las cuales sobresalen las hadas y las brujas, las cuales inclusive el color de piel varia entre azul y verde, por lo que al parecer la industria de estas muñecas ya no sólo se ha limitado a explorar el terreno de los oficios, sino que ahora la Barbie ya trasciende en el plano sobrenatural.

Con la segunda pregunta sobre los horarios en los cuales los niños juegan, depende según ellos de la hora en la que terminaran la tarea, y los juegos en los

cuales se entretienen, pero entre los horarios en los cuales juegan regularmente de lunes a viernes :

*Tabla de datos 3. Horarios de juego de los niños en la Col. Rocío*

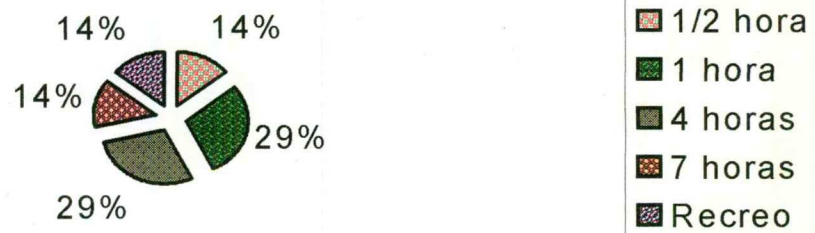
<i>¿A qué hora juegas y cuanto tiempo?</i>	<i>Respuestas</i>
15:00 a 16:00 hrs	1
17:00 a 20:00 hrs	2
18:00 a 18:30 hrs	1
19:00 a 20:00 hrs	1
15:00 a 20:00 hrs	1
Recreo	1

De acuerdo a los resultados los horarios en los cuales se juega es a partir de la salida

de la escuela, de entre las tres de la tarde a las nueve de la noche, aunque hay que tomar en cuenta que los niños entrevistados acuden a la escuela en la mañana por lo cual, los niños que acuden a la escuela por las tardes deben tener otros horarios para jugar.

*Grafica 3. Horarios de juegos de los niños de la Col. El Rocío. 2004*

### Horarios de los juegos de los niños



En la Gráfica 3 se puede observar claramente que se estima un promedio de 1 a 4 horas en las que se dedica al juego, aunque uno de los niños que cuenta que juega aproximadamente 7 horas, al preguntarle con que jugaba, contesto que con el Play Station. Por último sólo un niño mencionó jugar sólo en la escuela, ya que en la colonia no tiene amigos con quien jugar.

En el caso de las niñas los horarios en los cuales se juega es similar al de los niños por la tarde, en este caso al parecer empiezan más tarde y terminan también más tarde, esto de las 16: 30 hrs a 22:30 hrs, lo que comentaban a cerca de este horario es que algunas en su casa les dan permiso en determinados horarios, cómo lo muestra la tabla 4.

<i>¿A que hora juegas y cuanto tiempo?</i>	<i>Respuestas</i>
16:30 a 17:30 hrs	1
17:00 a 19:00 hrs	1
17:00 a 20:00 hrs.	1
18:00 a 20:00 hrs	1
19:00 a 19:15 hrs	1
19:00 a 20:00 hrs	1
20:00 a 22:00 hrs	1

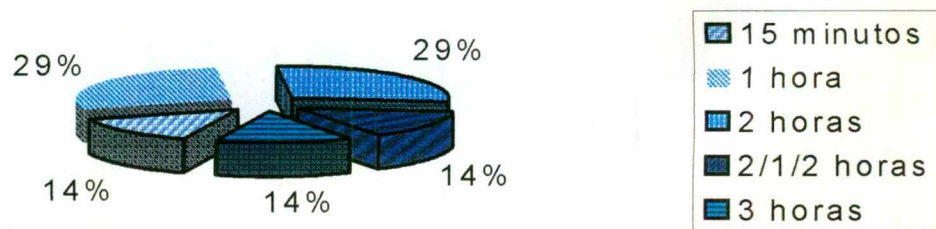
*Tabla de datos 4; horarios de juegos de las niñas en la Col. El Rocío*

En la gráfica 4 se puede observar cómo hay una diversidad de horarios, en cuanto a las niñas y debe mencionarse que mientras algunas se iban otras llegaban y era así que había un cierta dinámica durante el juego. Por otro lado

hubo una de las entrevistadas que dijo jugar sólo 15 minutos, por lo cual está en duda esta respuesta.

Gráfica 4. Horarios de juegos de las niñas en la Col. El Rocío, 2004.

### Horarios de los juegos de las niñas



Con respecto a la pregunta sobre los juguetes que les pidieron a los Reyes Magos este año, los niños fueron muy concretos en las repuestas que se muestran en la siguiente tabla.

<i>¿Que le pediste a los Reyes Magos?</i>	<i>Respuestas</i>
Autopista Hot wills	1
Max Steel	1
Patineta	1
Balón	1
Bicicleta	2
Helicóptero	1

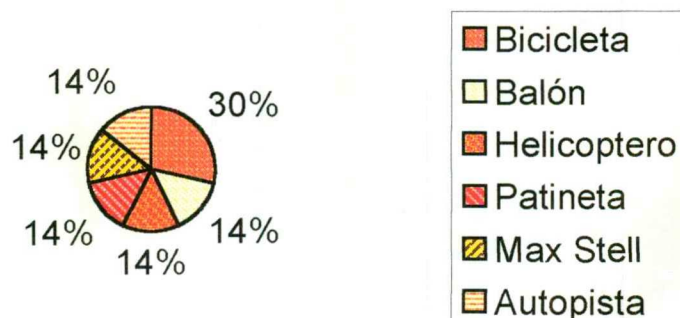
<sup>1</sup>Tabla de datos 5, sobre lo que los niños le pidieron a los Reyes Magos este año.

Los juguetes que al parecer los niños siguen prefiriendo son la bicicleta, el balón, y la patinete, mientras que quizás de los juguetes cómo Max Steel, están entre el gusto de los niños. En la gráfica siguiente podemos ver la diversidad de juguetes que los niños desean.

<sup>1</sup>Gráfica 5, Juguetes que los niños pidieron a los Reyes este año, Co.l El Rocío 2004.



## Juguetes preferios por los niños



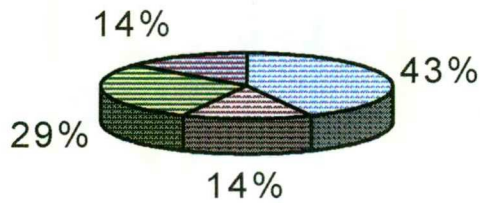
En el caso de las respuestas de la niñas, estas coincidieron más por lo que al parecer hay una predilección por lo que son lo 'Patines del Diablo', cómo lo muestra la tabla de datos:

<i>¿ Qué le pediste a los Reyes este año?</i>	<i>Respuestas</i>
Patín del Diablo	3
Patines	2
Bicicleta	1
Hornito	1

*Tabla de datos 6. Juguetes que pidieron las niñas a los Reyes este año*

Los juguetes que las niñas al parecer desean o deseaban tener, varía mucho del prototipo de los juguetes para 'niñas', en este caso el patín del diablo y los patines son de los preferidos por las niñas, esta muestra también se puede apreciar en la siguiente gráfica:

### Juguetes preferidos de las niñas



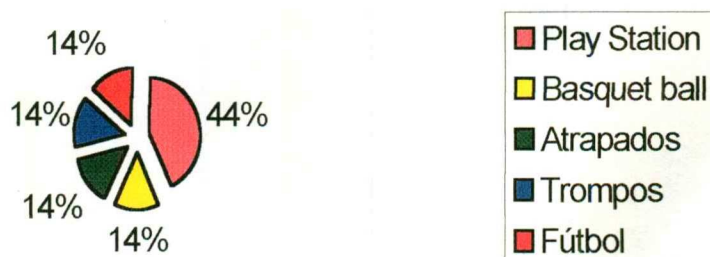
Al preguntar sobre los juegos o juguetes que están de moda, o aquellos que más practican sus amigos o compañeros de clase los niños contestaron lo siguiente:

<i>¿Cuáles crees que sean los juguetes de moda?</i>	<i>Respuestas</i>
Play Station	3
Fútbol	1
Basquet ball	1
Atrapados	1
Trompos	1

Al parecer estas respuestas hacen referencia a que las consolas de vídeo juego son las que los niños están prefiriendo más o están de moda, aunque juegos como fútbol y trompos aún siguen estando vigentes, tal y como se puede observar en la siguiente gráfica:

Gráfica 7. Juegos y Juguetes de moda entre los niños, Col. El Rocío.

### Juguetes de moda



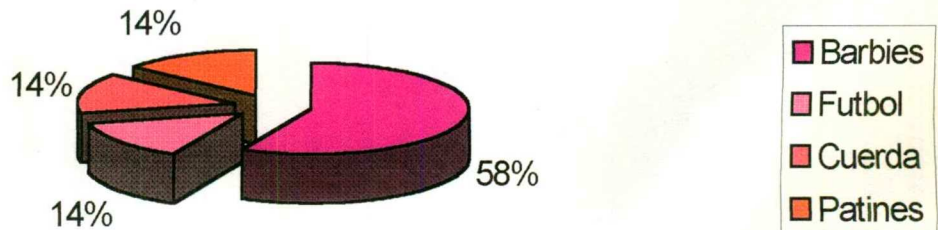
Por otro lado las niñas contestaron de la siguiente forma:

<i>¿Cuáles crees que sean los juguetes de moda?</i>	<i>Respuestas</i>
Barbies	4
Fútbol	1
Cuerda	1
Patines	1

Tabla de datos 8. Juguetes de moda entre las niñas.

Las Barbies al parecer están a la cabeza entre los juegos de moda, y de cierta forma ya forman parte de los juegos "tradicionales" aunque no mexicanos, pero juegos como la cuerda e inclusive el fútbol parece que se están poniendo de moda entre las niñas, como lo muestra la siguiente gráfica:

### Juguetes de moda entre las niñas



La última pregunta realizada sobre el lugar donde más se han visto anunciados estos productos fue casi uniforme en niños y niñas en los dos lados cómo lo muestra la siguiente gráfica:

Gráfica 9 ., Medio por el cual se han enterado de los juegos y juguetes de moda.

### Medio en el cual se anuncian juegos y juguetes



La televisión es el medio por el cual los niños frecuentemente se enteran de la existencia de determinados juegos y juguetes, dos niños solamente mencionaron haberse enterado a través de revistas.

Los padres de familia contestaron lo siguiente:

Sexo: femenino

Edad: 52

(s) ¿ A qué jugaba cuando era pequeña?

(e) A pues había muchos juegos en ese entonces, yo por ejemplo jugaba a los encantados, al coyotito – y con alegría comenzó a tararear la canción y unos cuantos segundos después que se acordó cómo iba, la comenzó a cantar- Coyotito ¿a dónde vas?

-voy a la hacienda de San Nicolás

¿ A qué vas?

-a comer pollito asado

¿no, nos das?

-no, no les doy

comerás patadas

Ay! cómo me divertía con mis amigas y mis hermanas, también jugábamos a las estatuas de Marfil [se hacía una rueda y se cantaba “ a las estatuas de marfil, uno dos y tres así, y el que se mueva baila el twist con su tía la lombriz”, y se quedan quietos y el que se movía primero era el que perdía ], a las cebollitas [ se hacía una fila, todos sentados, con las piernas abiertas y uno enfrente de otro, dando la espalda al de atrás y tomados por la cintura fuertemente para que el que sacara las cebollitas (los jugadores) tuviera que tirar fuerte de los brazos de quién estaba sentado para sacarlo de los brazos de su compañero de atrás ], a la víbora de la mar [ se hacía una fila y todos tomados de la cintura corrían, simulando una serpiente, pasaban por debajo de los brazos de dos personas que hacían la forma de una casita y al finalizar la canción el que quedara atrapado dentro de los brazos de los jugadores, era el que iba a atrapar al siguiente compañero y se cantaba “ a la víbora víbora de la mar de la mar, por aquí pueden pasar los de adelante corren

mucho y los de atrás se quedarán tras tras tras, una mexicana que fruta vendía ciruela chabacano melón o sandía verbena, verbena, la virgen de la cueva, campanita de oro déjame pasar con todos mis hijos menos el de atrás, será melón será sandía será la vieja del otro día, día día ] , o también cantábamos arroz con leche me quiero casar con una señorita de San Nicolás, que sepa bordar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar; bueno me gustaba cantar esa canción, cuando hacíamos un circulo y dábamos de vueltas, también jugaba la matatena; esta se jugaba con huesos de chabacano pintados de colores, también jugaba al avión; se pintaba con gis en el piso, y se hacía la forma de un avión, construida con cuadrados y un circulo al final, se mojaba un papel y en la primera ronda se tiraba en el número uno, y así hasta el número 10, después de 2 en dos, y después donde lanzaras el papel y se tenía que brincar con una pierna y la otra encogida para llegar hasta el número 10, a las muñecas, a la tiendita; utilizábamos las bolitas rojas de los árboles como si fueran jitomates, la madera como si fuera canela, todo lo ocupábamos y la imaginación era lo principal, pues no jugábamos con productos de verdad, no tenía dinero, y mis papás eran pobres, en si eran muchos juegos y no necesitábamos juegos lujosos, sí, nos divertíamos bien.

(S) ¿Cómo ve el futuro de los juegos tradicionales, con respecto a los de hoy?

(e) Pues cada día es mas complicado, pues utilizan todo eso de tecnología, y yo pienso que eso sólo les altera el sistema nervioso, y es nocivo para los niños, cómo ese juego que se llama Play Station, eso es pura agresión, y violencia, que no les deja nada bueno.

El siguiente entrevistado, respondió lo siguiente:

Sexo: masculino

Edad: 55 años

(s) ¿A qué jugaba usted cuándo era pequeño?

(e) yo jugaba a los quemados; se hacían unos hoyos en el piso, pues cómo antes no había banquetas y era pura tierra, pues se hacían unos agujeros, pequeños, uno por cada jugador, y cada hoyo tenía un numero que correspondía a cada niño, después uno tiraba una pelota de hule espuma y tenía que atinarle a un número y

dependiendo al número que le tocara tenía que correr pues los demás le pegaban en la espalda con la pelota, también jugaba al trompo, se hacía un círculo en el piso y adentro del círculo se dibujaba un cuadrado, y adentro del cuadrado se ponían monedas de 20 y 50 centavos, una por cada jugador, y después se aventaba el trompo en el cuadrado para sacar las monedas, el que las sacaba era el que ganaba, también jugaba a los diabolos, que era un hilo con dos palos uno en cada extremo y adentro el diablo se lanzaba al aire y se atrapaba con el mismo hilo, también a las canicas, y coleccionaba los muñecos de Disney que cambiaba la Coca Cola, estos eran de color blanco y te cambiaban las cocholatas por pinturas de la Loda para que pintaras a los personajes, y además aprendías a pintar, por lo regular se jugaba todo aquello que cambiaba la Pepsi y la Coca-Cola, o se coleccionaban los larines para llenar el álbum de luchadores.

(s) ¿Cuál será el futuro de los juegos tradicionales mexicanos?, con respecto a los juegos de hoy?

Pues lo electrónico ya superó a todo lo manual, aunque el Fútbol, ese sí, no pasa de moda.

La siguiente entrevista la realicé a una mujer de edad avanzada.

Sexo: femenino

Edad: ya ni me acuerdo, son como 68

¿A qué jugaba cuando era pequeña?

-UY, pues todo era muy diferente, recuerdo que jugaba con mi muñeca de trapo que mi papá me regaló, cuando fue a un viaje a la capital, estaba muy bonita, y a pesar de que era de trapo tenía cabello de estambre, y jugaba a peinarla, y cómo fui hija única, pues platicaba con ella, no era sólo una muñeca, era mi amiga, también jugaba a correr con un aro y un palo, al ir corriendo el aro giraba y lo guiaba con el palo, jugaba a cantar, canciones que me enseñó mi mamá, pero de esas ya ni me acuerdo, con mi edad ya todo se olvida, pero me divertía mucho con mi muñeca, y también tenía una cuerda para saltar.

(s) ¿Cómo ve el futuro de los juguetes tradicionales mexicanos?, con respecto a los de hoy.

-pues si yo ya los estoy olvidando, y mis nietos sólo quieren jugar con las maquinitas y al dragon all o ¿cómo se llama?, ese que tiene los pelos parados.

(s) ¿será dragon ball?

-Ándale si, ese, pues ya están desapareciendo porque no se les ha dado seguimiento, los papás ya no les enseñan a jugar esos juegos, cómo cuando se cantaba en grupo, cómo a la víbora de la mar, esas canciones bonitas que eran alegres, no, pues ahora ya no se hace nada de eso, y creo que ya no se harán.

## [ ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN ]

Los Juegos y juguetes van y vienen con los años, y después de realizar esta pequeña investigación está claro que algunos de los juegos siguen vigentes por lo menos desde hace veinte años. Entre los niños es evidente que el fútbol es de los juegos que más les gusta y juegan sin aburrirse ya que lo pueden jugar durante toda la semana y varias horas al día.

Es claro que también hay cambios dentro de la dinámica de los mismos, ya que el fútbol pareciera tener el estereotipo de juego para hombres, o por lo menos es algo que siempre se manejó, pero definitivamente las cosas han cambiado y ahora las mujeres también lo practican, inclusive algunas niñas se apasionan más con el juego que los mismos niños, así que este cambio y este interés de las niñas por juegos de hombres es evidente, aunque por lo pronto no pude ver lo contrario, el hecho de que los niños se interesaran en jugar juegos estereotipados para niñas, cómo podría ser las Barbies o a la comidita.



Juegos cómo las "escondidas", "las traes" o los "atrapados" son juegos que a pesar de no tener ningún objeto o algún elemento con el cual jugar, sólo con un par de reglas y ganas de divertirse, son condiciones ideales para jugarlo, por supuesto que la condición física es indispensable, pero pareciera que el correr o hacer cualquier actividad física los entretiene bastante, y que por supuesto desgastan las energías propias de su edad.

En las niñas los juegos cómo la "comidita", "la cuerda y el "resorte", son juegos igual con un estereotipo, y al parecer en el caso de la "comidita" un juego parte del rol que las mujeres juegan dentro de la sociedad. Jugar con la cuerda o con el resorte, son juegos que no requieren mayor complicación así mismo que son extremadamente baratos por lo cual cualquier niña puede jugarlos, inclusive hasta gratis basta con quitarle el resorte a alguna falda vieja y ya está, aunque cabe mencionar que estos no están tan de moda, cómo el patín del diablo, que en realidad también es un juguete que algunos de los padres de familia jugaron por lo cual también vienen de regreso juegos que hace muchos años estuvieron de moda.

Otros juguetes que aún alcanzan el presupuesto de los padres son las Barbies o un Max Steel , este tipo de muñecos llama la atención, a las niñas quizás es el estereotipo de belleza el cual representan, es decir delgadas, "bonitas" y cierto estilo de ropa. En el caso del Max Steel, es un muñeco que posiblemente también llame la atención a los niños por el cuerpo y por lo que representa, la fuerza y la masculinidad del tipo, el cual quizá los niños quisieran ser en determinado momento.

Aunque los juegos que recientemente han salido con eso de la tecnología y la globalización, son los video juegos los cuales definitivamente son realmente caros, en este caso se mencionó mucho el Play Station el cual la sola consola vale poco más de \$2,000.00 pesos, sin mencionar que los discos varían de precio entre los que oscilan desde los \$250.00 hasta \$1,000.00 pesos, es así que este tipo de juegos no todos tienen el acceso a los mismos, aunque también existen las versiones piratas que en cualquier tianguis se puede conseguir, por tan sólo 20 pesos, y bueno si compras nueva la consola, tienes que agregarle un chip, por tan sólo cien pesos te lo instalan y ¡listo! Podrás jugar con el producto mermado a manos de la piratería, aunque no es conveniente utilizar estos medios, pero son válidos.

Es claro que los juegos y juguetes son más que simples instrumentos de entretenimiento para los niños y que definitivamente tienen toda una connotación que incide en lo económico, en lo ideológico y finalmente en todo lo cultural. El jugar es parte de la educación de los niños y niñas, esto lo podemos ver a través de cómo los padres educan a sus hijos sobre cómo jugar, o con que jugar. La escuela también es parte fundamental ya que a través de esta los niños se relacionan y aprenden actividades y juegos en equipos. Actualmente la televisión también es hoy en día parte de la educación de los niños, es así que a través de programas de televisión y la publicidad les presenta las alternativas que hay en el mercado. Ahora los niños desean jugar con juegos de vídeo por que están de moda, lo mismo que en algún momento lo estuvieron las Barbies, o inclusive el trompo o los yoyos. El caso es que en todo momento hubo una moda sobre juegos o juguetes ya fuera por los avances tecnológicos o por retomar juegos pasados,

que en la mentalidad de ahora el retomar cosas de tiempos pasados está muy "retro", aunque claro los niños aún no se fijan en ese tipo de cuestiones, pero las personas que manejan todos estos productos, es decir los grandes empresarios manejan toda una mercadotecnia con la cual buscan llegar a los diferentes sectores infantiles, y al vez obtener grandes ganancias de estos, o más bien de los bolsillos de sus papas.

Pero realmente los deseos de los niños y sus aspiraciones van mucho más allá de tener tal o cual juego, y esto simplemente me vasto con verlo, cuando los niños juegan fútbol, sería bueno preguntarnos que piensan cuando juegan, y es que a lo mejor desean ser grandes futbolistas o sencillamente divertirse con sus amigos, lo cierto es que esto es parte de la ideología y quizás no tanto el tener tal o cual juguete.

A veces pensamos los que estamos muy involucrados en todos estos aspectos sociales, nos complicamos demasiado la existencia tratando de indagar más allá de lo que se ve tratando de encontrar detalles al hablar, o al realizar cualquier actividad, pensando en todo un enredo de eventos que lo llevan a las personas hacer tal o cual cosa, y a lo mejor así es, pero realmente las cosas son cómo pensamos, es decir antes de empezar este trabajo se estaba con la idea de que los juegos que más se destacaban entre los niños de hoy eran los videojuegos, y todo esa idea de la colonización por medio de la televisión y ya no por medio de la fuerza cómo en alguna época lo fue.

Sí, es evidente que actualmente los medios influyen en nosotros, pero también hay que tomar en cuenta que los niños además de ver televisión, creo desde mi punto de vista saben lo que quieren, y la forma en que lo expresaron al

hacer las entrevistas, fue cómo definitivamente entrar en otro contexto, donde si la televisión influye es algo a lo que no dan mucha importancia a la hora de jugar. Simplemente porque con cosas o elementos tan sencillos cómo un resorte o una cuerda o un balón las tardes se hacen más cortas y muy entretenidas.

Videojuegos y muñecos se les hacen llamativos por algún tiempo, pero no dejan o por lo menos siguen arraigados a juegos que podrían considerarse cómo tradicionales, y no solamente mexicanos, ya que la Barbie no es mexicana pero de cierta forma ya es una muñeca tradicional que toda niña que se precie de serlo quiere una, aunque luego la muñeca cómo tal pierda todo el glamour con el tiempo y las "arrastradas" que les dan sus dueñas.

La colonización es evidente que se quiere aplicar en esta tierna infancia a través de estos productos de procedencia norteamericana y japonesa, que son las consolas Play, y realmente se ha creado toda una mercadotecnia en cuanto a este tipo de juegos, y quizás dentro de cinco años salga una nueva consola mucho mejor que esta, y quizás será lo mismo, lo único es que los precios de estos artículos no están a la mano de todos, y aún suponiendo que se tenga la consola, los juegos son igual de caros, que claro siempre queda la piratería y todo se puede conseguir en "esta viña del Señor", pero aún así no deja de ser un gasto y un problema para los padres de familia.

Podría hablarse una colonización ideológica, aunque creo que sólo para un sector, el sector que económicamente puede comprar este tipo de productos, ya

que los que no pueden hacerlo a lo mejor añoran llegar a jugarlos, pero se siguen divirtiendo con cosas simples y sencillas.

Los cambios culturales en la manera de jugar son notorios, los niños no juegan lo mismo que hace una década, pero lo cierto es que aún se conservan juegos, unos regresan y otros simple y sencillamente desaparecen, pero lo cierto es que los niños salen a la calle a jugar y a divertirse, a lo mejor a disfrutar eso que ya muchos perdimos en algún momento vivir de "fantasías" y disfrutar la vida sin preocupaciones, más que si el equipo de enfrente llega a meter un gol.

El mundo de los niños no es tan complicado cómo lo suponemos, y es que al realizar este trabajo muchos recuerdos me trajo y recuerdo que lo único que importaba en ese entonces era jugar y ya. No sé cuanto haya cambiado esa ideología, pero por lo que vi no mucho, y por lo menos en este pequeño grupo de niños prefirieron salir a jugar que ver televisión y eso ya es ganancia, contra la colonización. ***¿A que juegan los niños? , juegan a jugar simplemente.***

Los padres de los niños, casi lloraban al recordar las canciones y se iluminaban los ojos cuando hacían memoria, y la platica con estos dos padres, fue enriquecedora, alguno pueden saber el nombre algunos juegos, pero en realidad, no saben cómo se jugaban, cómo los quemados, o correr tras la rueda o la famosa matatena, y dentro de la sencillez de la naturaleza de los productos que se utilizaban, tenían mucho de destreza para pensar y actuar, eran juegos para despertar las actividades motrices de los niños, además de estimular el cerebro para saber cómo manejar la situación, al igual todos los juegos de mesa, se están

perdiendo, aunque aún en las ferias aun se juega a la lotería, haciendo uso de los cantos al alzar una ficha para llenar los cartones.

Los juegos de antes, algunos, resurgen cómo lo son el diabolo, pues en la calle se ha visto hace algún tiempo que los que hacen malabares callejeros, lo juegan en sitios abiertos, y algunos pensaran que esos eran juegos nuevos, la única diferencia es que ya no los obtienes por medio de la Coca o la Pepsi, si no en tiendas especializadas de malabares, el yoyo y el trompo no dejan de funcionar, sólo re surgen de una manera diferente, con materiales distintos, e incluso con tecnología, cómo hay algunos que son con luces integradas y de plástico, pero el objetivo ya cambia y es por temporadas, ya que en la actualidad se realizan competencias por medio de un distribuidor, para ganar algún premio, así, los jugadores, compran mas y mas trompos y yoyos en la época.

La mujer de edad avanzada, con toda razón respondió acerca de que los padres no les enseñan a los niños a jugar cómo ellos lo hacían, y los niños no tienen inquietudes por preguntar ¿a que jugaban cuando eran niños?, pues lo que prevalece es jugar a lo nuevo, a lo de hoy, a jugar y entretenerse, con los demás amigos de la calle.

Conforme a lo realizado y vivido, se retoman la parte de los escenarios posibles, que son el tendencial, catastrófico, utópico y factible, pues lo importante en este trabajo es la realización de la prospectiva de los juguetes tradicionales mexicanos, así que lo desglosaré en cuadros dimensionales, mis escenarios utópico y factible los uniré pues mis planteamientos son idénticos, ya que están basado en la coherencia y en lo que verdaderamente puede ser, pues lo que se quiere para el futuro de los juguetes tradicionales, es cómo lo que se podría hacer factible.

## Escenarios

### :: Tendencial ::

¿Qué pasaría de seguir tal y como esta? De seguir así. Los juguetes tradicionales se seguirán dejando en tercer término, sin que los niños les pidan a los reyes magos un carrito de madera o una cuerda para saltar o un hula hula, donde solo los venden en tiendas de artesanía junto a lámparas tipo vitrales y demás artesanías de madera que utilizan de adorno en casas u oficinas.

### :: Catastrófico ::

¿Qué pasaría de empeorar todo? De empeorar todo la intuición dictaría, que este tipo de juguetes y juegos tradicionales desaparezcan, eso sería lo más grave, que ya los artesanos no pudieran fabricarlos mas, pues para hacerlos les saldría muy caro, y pues a tan elevado precio de producción la gente preferiría pagar esa misma cantidad pero por unos juegos de video, en lugar de unos cochecitos de madera que ni se mueven ni juegan solos, y además el material ya no se podrá obtener pues en la tierra los árboles cada vez hay menos y la sociedad ambiental o la green pace obtuvieron poder en la política y las sanciones son muy severas para todo aquel talador, pues en la selva Amazonas, principal distribuidor de madera se talan al rededor de 180 árboles diarios y la baja de árboles diariamente y acumulada anualmente produce grandes cambios la ecosistema y al mundo (claro que para este escenario no basta con unos 6 años aproximadamente sino el doble de años, pues si es bastante drástico ese cambio)

## **:: Utópico ::**

¿Qué se desea que suceda? Se puede imaginar una igualdad de juegos y juguetes en manos de los niños, en cuanto a la tecnología y la tecnología imaginativa, pues debe de existir un equilibrio, sin llegar a los extremos, ya que pensar en un escenario en donde no se permita la entrada de nuevos juguetes de gran tecnología por influencia de países de primer mundo pues no sería correcto ya que existiría un estancamiento en información y tecnológica, pues para eso nos deben de cerrar las puertas comerciales como a Cuba, y para eso el gobierno mexicano tiene que enojarse con los Estados Unidos, pero pues eso no sucederá, así que creo en una igualdad de ventas, como poner parte de imaginación los imaginativos artesanos, para hacerlos novedosos los juguetes tradicionales y manipular a los niños por medio de buenos comerciales donde muestren a los niños divirtiéndose con una cuerda, pues si son buenos publicistas y mercadólogos venderán hasta piedras multiusos o pedazos de troncos, con los que puedes hacer mil maravillas, y con esto se abre un mercado potencial y se generan trabajo por y para mexicanos imaginativos que apuestan por la renovación y retorno a nuestra cultura de hace algunos años.

## **:: Factible ::**

Este escenario factible está muy apegado al escenario utópico, pues lo que se desea como futuro para los juguetes mexicanos no es extremo, esta muy apegado a la realidad y a lo que en verdad se pudiera realizar, no tan ideas



descabelladas, pues lo que se desea debe tener certeza, y sobre lo que e verdad se puede realizar, así que para este se apuesta por la conciliación de los productores mexicanos para que entren al mercado con juguetes tradicionales apoyados por el gobierno mexicano para así poder bajar el precio meta en el mercado, y con esto la baja de los costos, para que el productor pueda obtener ganancias, y se generaran más empleos para mexicanos de todas edades, desde la tercera edad hasta jóvenes profesionistas, pues para retomar las riendas de nuestra cultura se necesita de gente de todas edades, de los viejos para que enseñen y la transmitan a los mas jóvenes, en principio como capacitación, así después comenzar con el proceso de diseño, creación, y producción.

Para evitar la catástrofe se necesita de la participación de todos, pues esto se debe generar desde las escuelas, desde la familia, en principio como una campaña, que lo hará atractivo, y en primarias y desde el kinder darles un tiempo para jugar con estos juguetes y juegos de hace algunas décadas y llevarla hasta como una materia cultural, pero para esto se debe de capacitar a los maestros y los directores, pues todo es una cadena o un circulo, en donde una cosa siempre lleva a otra, y para hacerla funcionar se debe de contar la entrega y apoyo de todos y cada uno de los integrantes de la sociedad, y eso es lo que veo complicado, pues en México no se cuenta con una sociedad de apoyo o hermandad, ni grupal, sino mas bien individualista, así, que eso es lo complicado pero no imposible.

[ T E N D E N C I A L 2010 ]

:: dimensión económica ::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
Los juguetes tradicionales mexicanos siguen siendo adquiridos por extranjeros, en sus visitas a México, obteniéndolos como mercancía de colección o de ornamento.	Los productores de Juguetes, siguen vendiéndolos en sus tiendas de artesanía, sin incrementar el número de sus ventas, pero tampoco disminuyéndolo	Los productores de la región ven un negocio rentable, como lo es la ciudad de Guanajuato por su continuo número de visitantes que tiene el estado.

:: dimensión social ::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
La globalización se escucha, y de lo que los continentes comparten, sin embargo, los juguetes tradicionales mexicanos no están de moda en Estados Unidos, y prevalece los juegos conectados a la televisión y a las computadoras, con nuevos lanzamientos de tecnología como juegos integrados a la ropa, toda la tecnología en la chamarra.	Aún existe un esfuerzo por mantener la identidad cultural, pero la dejan de lado pues aún hay más juegos de Disney por mostrar y deja más dinero otros recursos como la entrada de nuevos juguetes resultado de la globalización, así que se dejan para segundo término de nuevo.	Los niños juegan al resorte, las canicas, el yoyo y al fútbol, y esperan las novedades del yoyo, pues hay rumores que tenga nueva tecnología.

:: dimensión ambiental ::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
Se busca la forma de contaminar menos el planeta y se retoma la idea de Pepsi y Coca de cambiar corcholatas más dinero por resortes para brincar, cuerdas para	Se está al cuidado de los bosques, por lo tanto, los juguetes realizados de madera, se realizan de nuevos materiales, materiales que no son provenientes directamente	Las rondas son poco utilizadas, pues lugares para esparcimiento al aire libre casi no existen, los parques no tienen árboles, y el aire en la ciudad no es nada bueno, así que

<p>saltar, y trompos para bailar, mientras se ponen de acuerdo en el control de contaminación ambiental y reciclaje de juguetes.</p>	<p>de los árboles, así que siguen con la imitación trompo, yoyo por medio de basura reciclada, o de plástico,</p>	<p>mejor s meten a sus casas a ver la televisión o a jugar con las consolas de video.</p>
--	---	---

**[ C A T A S T R Ó F I C O , 2 0 1 0 ]**

¿Qué pasaría de empeorar todo?

:: dimensión económico::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
<p>Los chinos obtienen la patente de los juguetes tradicionales mexicanos y ahora los trompos serán fabricados en CHINA</p>	<p>Los productores ya no quieren producir mas juguetes tradicionales, pues invierten mucho y ganan poco.</p>	<p>Los niños ya no juegan con los amiguitos al trompo, o con la pelota, sino ya juegan con carritos de alta tecnología, y las consolas japonesas y norteamericanas sacaron nuevos juegos de pelea y de aventura que ya nadie se preocupa por seguir jugando con lo que sus padres les gustaba jugar</p>

:: dimensión social ::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
<p>Los extranjeros venden artesanías mexicanas a mexicanos exóticos que coleccionan con lo que jugaron sus padres y sus abuelos.</p>	<p>Perdida completa de la identidad cultural con respecto a los juegos que antes jugaban, ya nadie quiere saber de ellos.</p>	<p>Los padres no les interesa enseñarles a los hijos las rondas infantiles y se les hace mas fácil y de mas entretenimiento ponerlos a jugar en la computadora algún simulador de construcción de parques de diversiones.</p>

:: dimensión ambiental::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
Los juguetes tradicionales mexicanos son fabricados con diferentes materiales de origen dudoso y hasta nocivos si se llevan a la boca, y los chinos ponen la moda de jugar con los trompos y yoyos electrónicos, que sacan trucos mediante secuencias.	Los niños ya no salen a jugar a los parques, pues aparte de que no hay árboles o renovadores del aire, los juguetes tradicionales, ya casi no se conocen o se les hace extraño jugarlo o no le encuentran el chiste para jugarlo, a sí que se entretienen de otras formas.	Las maestras de las guarderías, y primarias prefieren tener controlados a los niños con actividades, cómo lo son mas tiempo con la plastilina, o con otro tipo de actividad y los juguetes tradicionales se los enseñan cómo una parte mas de la historia de México, y en ilustraciones pues existen pocos ejemplares de ellos, y por lo tanto son de valor alto en el mercado.

**[ UTÓPICO y FACTIBLE 2010 ]**

:: dimensión económico::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
Baja el mercado en México, de consolas japonesas y americanas, y hasta en china juegan a las estatuas de marfil.	Los juguetes mexicanos por excelencia se posicionan en el mercado con precios módicos y todos quieren uno, pues son divertidos.	Los juguetes toman un nuevo aire y los yoyos aunque tengan diferencias de materiales, los venden con instructivo de posibles juegos, retomados de los tiempos viejos.

:: dimensión social::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
Por Internet se propagan diferentes versiones de cantos para niños, revelando estudios, sobre los bienestares físicos y psicológicos que crea cantar y jugar con juguetes de madera y los tradicionales mexicanos.	Hay campañas para la re culturalización, mediante los juegos de ayer, en las escuelas lo implementan.	Los padres y abuelos les enseñan a los pequeños diferentes modos de divertirse entre ellos, los cantos lúdicos, y crean seres grupales y no individuales

:: dimensión ambiental::

INTERNACIONAL	NACIONAL	REGIONAL
Hay una campaña de globalización, y juguetes de todo el mundo son intercambiados, entre países, los juguetes mexicanos por se de precios bajos y de alto entretenimiento se conservan en los juegos preferidos a nivel mundial.	Las actividades al aire libre se retoman pues hay menos riesgo de contraer enfermedades por medio de la contaminación ambiental y los juegos pueden realizarse a cualquier hora del día.	Se generan nuevas campañas pro salud mental y ambiental mediante el uso de juguetes tradicionales Mexicanos.

## :: PROPUESTAS ::

Para realizar el escenario utópico y factible se necesita de un esfuerzo colectivo, y ganas de querer realizarlo, pues es un trabajo en equipo, pro retomar una parte de la cultura mexicana, pues sin cultura no hay identificación, no hay identidad, y después de que los españoles llegaron a colonizar o mejor dicho a apoderarse de lo que no les correspondía, arrebataron lo que ya estaba edificado, nuestra cultura, y ahora en estos tiempos, la cultura que se refleja a través de los instrumentos de cada pueblo, hay una parte en esto que son los juguetes de la infancia, el principio de cada hombre; los juguetes tradicionales mexicanos, en esta época se encuentran en un momento de estar alerta, es cómo estar a la mitad, en un 50 50 donde si se mueve a la derecha puede ser la perdida total o la izquierda poder recobrarlos.

Los niños hoy en día, y uno que otro adulto no está enterado sobre lo que jugaban sus padres e incluso los abuelos, la tradición oral cada vez es mas pobre, y ya no se recurre muchas veces a platicar, a la unidad familiar, y por lo tanto la comunicación pobre, va dejando en el olvido, pequeñas partes que conforman a la cultura mexicana, ahora los niños están siendo criados por un monstruo televisivo, una ventana que muestra de todo a todo, y la violencia está en un grado límite, por esa ventana los niños pueden ver cómo decapitan a un chino a manos de grupos armados, así, cómo es un cuchillo, sangre, y muerte, pero este es sólo un utensilio para mostrar un mundo, y porque mejor no cortar esto y regresar a las prácticas lúdicas, pues si, el tiempo va mas a prisa, o lo hacen ver mas aprisa, que los padres ya no tienen mucho tiempo para estar con los niños, pues o están trabajando o tomando cursos de especialización, y las madres que eran las que estaban mas tiempo en la casa, salen a vender ilusiones, a vender maquillajes de "Mary Kay" o zapatos por catálogo, entonces ya no les queda mucho tiempo para hablar con los hijos, y a los hijos no les importa mucho si hablan o no con ellos, pues sólo en casa para alimentarse y divertirse con la tele, estos son sólo algunos casos que podría imaginarme, pero ¿cómo hacer para que se retomen los juegos y juguetes que antes se utilizaban en México?, una solución sería, ponerlos de moda, mediante la publicidad y la imaginación y con mucho esfuerzo, eso por una parte, además de implementarlos en las escuelas cómo parte obligatoria, donde jugar sea obligación y aprender esos juegos sea divertido, además en las casas la comunicación es fundamental y sería bueno si se capacita a los padres para que estos puedan transmitir la información a sus hijos, así cómo la creación de libros de texto gratuitos, donde se muestren vías de cómo jugar y cantos que se están

perdiendo, así cómo material de audio para reforzar lo que se aprenderá, ahora bien, si se tiene el apoyo de la sociedad y el compromiso para realizarlo y tomar nuestra cultura, nuestros juguetes, con el esfuerzo de todos, se puede obtener buenos resultados favorables.

Ah y por si alguien no creen sobre que cantar hace bien, y llena de alegría, que canten algunos de los cantos de juegos para que sientan la diferencia de cantar mesa a quien mas aplauda o esos cantos de "table dance", y re hacerlo con la ronda, retomar esos ejercicios y tomar la alegría que la origina, con los juegos tradicionales mexicanos.

## **:: FUENTES ::**

### Bibliografía

CALLOIS, Roger, Teoría de los juegos, Barcelona, Edt. Seix Barral, 1958.

### Ciberografía

FRASSINETTI, Roberto (1999-2003). Museos, juegos y juguetes, Extraído el 15 de mayo de 2004 desde :

<http://www.ba-toymuseum.com.ar/esp/juegos%20juguetes/caillois.html>

MANTILLA, Lucía . Clasificación de los juegos y su practica regulada y vigilada en torno al género. \* Investigadora del Departamento de Estudios Educativos de la Universidad de Guadalajara. Revista de Educación y Cultura "La Tarea". Extraído el 14 de mayo de 2004 desde :

<http://www.latarea.com.mx/articu/articu8/mantilla8.htm>

UNAM, DESPLAZAN A LOS JUGUETES TRADICIONALES LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS Y LA COMPUTADORA. ( 2004, abril 30) Extraído 15 de mayo 2004 de: [Boletín UNAM-DGCS-319](#)

Ciudad

Universitaria <http://bine.iztacala.unam.mx/ptl/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=883&mode=thread&order=0&thold=0>

Bine la comunidad académica en línea



## Fuentes de campo

Antonia Hernández, Colonia El Rocío, Santiago de Querétaro, Sábado, 26 de junio de 2004

Magdalena Contreras, Colonia El Rocío, Santiago de Querétaro, Sábado, 26 de junio de 2004.

Omar Saldaña, Colonia El Rocío, Santiago de Querétaro, Sábado, 26 de junio de 2004.