



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA SUR

ÁREA DE CONOCIMIENTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Departamento Académico de Ciencias Políticas y Administración Pública

TESIS DE MAESTRIA

Título

“JUGUETE TRADICIONAL, EXPRESION
CULTURAL, PROMOTOR DEL DESARROLLO
SOCIOECONOMICO E INFANTIL Y LA
ELABORACIÓN DE POLITICAS PUBLICAS PARA
SU PROMOCION Y DESARROLLO”

Presenta:

KARLA YESENIA GONZALEZ GAVARAIN

Para obtener el título de:

Maestro en Políticas Públicas y Administración

Director:

Plácido Roberto Cruz Chávez

La Paz, Baja California Sur

Noviembre del 2013.

Índice

INTRODUCCION.....	4
Planteamiento del problema.....	5
Objetivo general.....	8
Objetivos específicos.....	8
Justificación.....	8
Estructura de la tesis, Metodología de la investigación.....	10

EL JUGUETE

CAPITULO I

Antecedentes del juego y del juguete tradicional

1.1 El juego, los juguetes en el ámbito social.....	11
1.2 El juego, los juguetes en el ámbito psicológico.....	13
1.3 Antecedentes históricos del juego, juguete.....	19
1.4 Historia de alguno juegos y juguetes.....	22
1.5 Cronología del juguete.....	25
1.6 Síntesis cronológico de hechos significativos asociados al juguete Siglo XX.....	33
1.7 Antecedentes históricos del juguete tradicional mexicano.....	34
1.8 La miniatura artesanal mexicana.....	39
1.9 El juguete artesanal y el juguete industrial.....	41
1.10 Influencias históricas en el juguete tradicional mexicano.....	45
1.11 Conclusión del capítulo	

CAPITULO II

EL JUGUETE MEXICANO, ANALISIS DE LA INDUSTRIA JUGUETERA EN MEXICO

2.1 Concepto de juguete.....	46
2.2 Significado de jugar.....	47
2.3 El juguete tradicional, artesanal mexicano.....	49
2.4 El juego.....	50
2.5 La miniatura artesanal mexicana.....	52
2.6 Distintivos del juego y el juguete tradicional.....	53
2.7 Materiales utilizados en la elaboración del juguete tradicional...53	
2.8 Periodos de producción del juguete tradicional en México.....	57
2.9 Riqueza juguetera en México.....	60
2.10 Estados de la República con trascendencia.....	60
2.11 Del juguete tradicional al juguete globalizado.....	75
2.12 El juego, el juguete frente a los medios electrónicos.....	78
2.13 Cultura y elaboración del juguete.....	80

2.14 Conclusiones del Capitulo.....	82
-------------------------------------	----

CAPITULO III. ELEMENTOS DE POLITICA PÚBLICA

3.1 Introducción del Capitulo	83
3.2 Bondades y aplicaciones de Política Pública en el juguete artesanal.....	83
3.3 Experiencias del uso de Políticas Públicas en algunos sectores	83
3.4 Propuesta de Política Pública en la Industria Juguetera.....	84
3.4 Conclusiones del capítulo.....	85

CAPITULO IV

CONCLUSIONES

Conclusiones generales.....	87
------------------------------------	-----------

BIBLIOGRAFIA, referencias visitadas documentales e informáticas.....	91
---	----

Introducción.

El juguete tradicional ha ocupado un lugar primordial entre las niñas, los niños. A lo largo de siglos, los mexicanos nos hemos divertido, hemos retado a la suerte y hemos creado nuestros propios mundos a través juegos y juguetes.

Los juguetes, objeto de interés primordial en este estudio, son medios importantes en el desarrollo de habilidades y destrezas infantiles como también, en el aprendizaje y ejercicio de la asociación, cooperación y convivencia. Es decir, promueven y facilitan el desarrollo infantil y la socialización así como también, el juego.

El juguete tradicional mexicano, nace de las manos de los artesanos, siendo de elevada calidad artística junto a las demás artesanías; forma parte de la cultura local, regional, nacional.

En cada rincón de la República Mexicana principalmente, en zonas rurales y pequeñas ciudades, las menores, los menores usan los juguetes tradicionales y conocen la temporada de cada uno de los juegos, por ejemplo: cuando llega la temporada de Semana Santa, los artesanos sacan a vender juguetes especiales para estos días: la matraca, los silbatos, judas (figuras hechas de cartón) y periscopios de cartón. El Sábado de Gloria, los (las) infantes y adultos se regocijan con la quema de los “judas”.

En la elaboración de los juguetes tradicionales mexicanos participan prácticamente, todas las ramas de la artesanía: alfarería, cerería, hojalatería, cestería, cartonería, escultura, pintura; nuestra juguetería es una de las áreas de mayor riqueza en la producción artesanal.

Es inexistente en la mayoría de nosotros, los mexicanos, la conciencia de la conservación de la riqueza acumulada en el juguete tradicional, parte importante de nuestra sociedad como lo son también, la innovación o la invención; conservar quiere decir guardar cultura, conservar una tradición que por existir es importante en nuestra comunidad mas ahora, está frente al desarrollo industrial asociado a la producción del juguete que dificulta principalmente en zona urbanas, la existencia del juego y el juguete tradicional en la cotidianidad del juego infantil.

Otro problema que enfrenta el juguete tradicional es que los sectores gubernamental y privado desatienden al creador artesanal, tanto en el apoyo productivo como en el comercial impidiendo mejorar sus condiciones de vida.

Francisco Toledo, oaxaqueño, afirma: "No hay interés en los creadores de cultura, en este caso sí de cultura popular. Se crean museos personalizados lo cual es aberrante y un culto al ego de estas personas, pero no a la cultura." **La Jornada, 3 de enero de 2007. Artículo de Ericka Montaña Garfias, titulado “Mientras haya vida rural, el juguete tradicional mexicano persistirá: Florescano”**

En el interior del país, el uso del juguete artesanal y la práctica del juego tradicional son más frecuentes que en las grandes ciudades, debido a la competencia con los juguetes industriales producidos a gran escala, apoyados por enormes campañas de publicidad.

Los juguetes artesanales no dependen del vaivén de la moda generalmente, se mantienen durante mucho tiempo sin modificaciones aunque, de pronto ceden a la modernidad.

En cada época siempre, ha habido ese tipo de desafíos, de competencia y el juguete artesanal ha subsistido sin embargo, el desarrollo industrial y tecnológico característico del siglo pasado y, el desarrollo comercial internacional que ha caracterizado los últimos veinte años aunados al cambio en los sistemas de comunicación y acceso a la información en nuestro planeta, demandan innovar la producción, distribución, promoción y venta de este tipo de juguetes a fin, de mejorar las condiciones de vida de los artesanos, promover el desarrollo infantil y conservar nuestras manifestaciones culturales.

La planeación y operación de esta innovación requiere información previa que será el objeto de investigación de este escrito.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La juguetería artesanal mexicana al igual que la mayoría de la producción artesanal del país, México, enfrenta en el ámbito económico específicamente, en el comercial grandes dificultades. Existen micro, pequeñas y medianas empresas productoras de artesanías en madera, vidrio, barro, cerámica y de otros insumos (materias primas) que han tenido éxito, la mayoría de las cuáles crean principalmente, bienes tales como, artículos de decoración, vajillas, vasos, copas, zarapes, sombreros, muebles.

Frente al fenómeno de la globalización hay una clara desventaja frente a las grandes potencias de la economía mundial, es por eso que este estudio pretende dar una alternativa empresarial para mejorar la situación de los productores de juguetes artesanales mexicanos; encontrar nuevas alternativas, nuevos modelos que le permitan a los artesanos mejorar sus condiciones de trabajo y su nivel de tecnología, y de esta manera se conviertan en individuos más propositivos que den soluciones a problemas concretos, y que en sus pequeños talleres se interesen por lo que podríamos llamar la pequeña innovación cotidiana que se plantea como la conjunción de un proyecto pensado, estructurado con prospectiva y visión de conjunto.

La familia ha sido y es la base de nuestra sociedad mexicana y para nuestro objeto de investigación, la organización productiva, considerando que en su seno se gestiona y recrea el proceso de organización productiva, se adoptan innovaciones y estilos y se transmite el conocimiento, todo lo cual se convierte en un factor de etno-competividad, mantenido en cierta forma como un patrimonio familiar y de prestigio de la unidad productiva. Asimismo, a partir de la familia se organiza la comercialización de la producción, enfrentándose y llegando a acuerdos frente a la competencia entre los productores, en la

búsqueda de mejores ingresos o beneficios, principalmente para las unidades familiares.

La familia se convierte en el espacio de aprendizaje e innovación, que inicia desde la niñez al involucrarlos en el trabajo del taller artesanal, el cual va adquiriendo su propia fama y prestigio de acuerdo con la calidad, creatividad y estilos de las artesanías.

Los juguetes artesanales creado en pequeños talleres principalmente, familiares pueden distinguirse de modo general, tres grandes grupos:

1. El de los juguetes rígidos.
2. El de los articulados o de movimiento.
3. El de las miniaturas, aunque se consideran también, como de colección.

Los juegos y los juguetes son principalmente, por temporadas y por condición social. Aquí, cabe mencionar uno de los principales días en la venta de juguetes artesanales y los productos que se elaboran: el día de muertos: ataúdes de cartón, esqueletos de alambre, calaveras de dulce.

La producción artesanal juguetera se realiza, como lo hemos escrito anteriormente, en talleres de carácter familiar en pequeñas ciudades o bien, en comunidades rurales. Su pequeña producción se dirige al mercado turístico más cercano o bien, al tianguis importante de la zona geográfica en la que residen los artesanos. La juguetería mexicana es fabricada principalmente, por artesanos de Michoacán, Jalisco, Guanajuato, Chiapas y el Estado de México, producción que se distribuye mayormente en tiendas turísticas de la Ciudad de México, como el Mercado Artesanal de la Ciudadela, el Centro Artesanal Buena Vista o el Mercado de Sonora así como, también al participar en diversas Ferias o vender sus artesanías a participantes de ellas.

En la medida que van desapareciendo, muriendo los viejos maestros artesanos, desaparece a veces su experiencia y su estilo. Fenómeno social asociado a la necesidad de la mayoría de la población joven de generar mayores ingresos económicos aunados a la valoración de otras actividades labores. Este fenómeno encuentra entre otras alternativas, la posibilidad de modificarse al transformar estos talleres en empresas creadoras de juguetes artesanales de calidad con marca colectiva.

Entre los centros productores que tienen aún, mucha demanda de juguetes tradicionales están Puebla, Michoacán, el Estado de México, Oaxaca, Guerrero, Guanajuato, incluso el Distrito Federal.

A través del tiempo, la juguetería tradicional del arte popular ha cambiado y ha adoptado elementos ajenos a las costumbres; sin embargo, el juguete mexicano ha conservado elementos esenciales como el diseño, el colorido, la textura y los materiales originales que se encuentran al alcance de la persona que los elabora. Los artesanos para construir juguetes y darles vida utilizan barro, cartón, papel, fibras vegetales, madera, laca, plomo, pepita, chicle, azúcar, hojalata, etc. Las técnicas para su fabricación dependen de las necesidades específicas del objeto que se elabora además, en ellos se guarda el conocimiento ancestral heredado de padres a hijos.

En relación a los apoyos del sector gobierno municipal, estatal y el federal al sector juguetero artesanal, en el transcurso de los últimas cuatro décadas

principalmente, ha buscado apoyar a los artesanos al crear diversas instituciones gubernamentales, cuyas metas han centrado su atención en mejorar las condiciones socio-económicas y educativas de esta población a través de su capacitación laboral, la promoción y difusión nacional de sus productos, su comercialización, etc.

En México existe un esquema de hacer negocios llamado empresas integradoras la cual permite a las empresas organizarse y poder acceder a apoyos de crediticios. Hay acciones de instituciones gubernamentales realizadas a favor de los artesanos, que se coordinan con empresas integradoras que agrupan a empresas artesanales en toda la República.

Este tipo de empresa es defensora del llamado comercio justo, libre de cualquier tipo de intermediario, por lo cual buscan la relación directa entre los artesanos y sus clientes.

La empresa integradora es una forma de organización empresarial que asocia a personas físicas o morales de escala micro, pequeña y mediana (PYMES) formalmente, constituidas. Su objeto social es prestar servicios especializados a sus socios, tales como:

Gestionar el financiamiento, comprar de manera conjunta materias primas e insumos, vender de manera consolidada la producción. Mediante estos esquemas de asociación, las PYMES elevan su competitividad.

Aunado a lo anterior, existen múltiples ferias municipales, estatales y federales relacionadas a la artesanía mexicana que buscan promover su comercialización y por ende, apoyar su producción sin embargo, el objeto de interés de este documento, encuentra su espacio mas, por diversas razones, objeto de otra investigación, no encuentran un estímulo fuerte que los impulse a transformar sus talleres en pequeñas empresas exitosas, como son algunos ejemplos que han sido creados por población, considerada media socio-económicamente y que ha tenido acceso la mayoría a una formación universitaria, características que no son coincidentes con las de la mayoría de los productores artesanales de juguete en nuestro país.

Debido a lo anterior, es necesario considerar a la población creadora del juguete artesanal, objeto de interés del gobierno municipal, estatal y federal a fin, de que transformen su actual comercialización principalmente, en una pequeña empresa exitosa, lo que no sólo beneficiaría a sus hacedores, propietarios, sino también, a todas aquellas empresas y por ende, población relacionada a la comercialización y producción de estos juguetes.

La problemática con la que se encuentra el juguete tradicional es variada, tales como falta de apoyo gubernamental y de tecnología Así como la falta de organización y difusión propiciaron la crisis en la que se encuentra el juguete artesanal mexicano, estos entre otros puntos generan la situación actual del juguete artesanal. Estos puntos serán analizados a fondo en los siguientes capítulos.

Objetivo General:

Analizar los antecedentes, evolución y características del juguete tradicional en México. Conociendo algunas experiencias en su elaboración y usos, con el fin de proponer políticas públicas adecuadas para garantizar su valor.

Objetivos Específicos:

- Describir los antecedentes históricos del juguete.
- Sintetizar los hechos significativos en la elaboración del juguete en el siglo XX.
- Citar los antecedentes históricos del juego, el juguete tradicional mexicano.
- Mencionar el origen del juguete tradicional mexicano.
- Definir el concepto "juguete tradicional".
- Diferenciar el juguete tradicional del industrial.
- Conocer las funciones sociales y psicológicas que ejerce el juego y el juguete en el desarrollo humano y en su convivencia.
- Saber de la diversidad de juegos y juguetes tradicionales.
- Indicar las características distintivas de los juegos y juguetes tradicionales.
- Señalar las zonas geográficas nacionales donde se elaboran los juguetes tradicionales.
- Diferenciar los elementos del juego tradicional de los del juego moderno, posmoderno y global
- Determinar la función psicológica, cultural y socioeconómica que ejerce el juguete tradicional.
- Especificar las acciones necesarias para elevar la demanda y por ende, la oferta artesanal del juego y juguete tradicional.
- Determinar las políticas públicas que tiendan a modificar la situación actual de los artesanos y por ende la producción y difusión del juguete artesanal mexicano.

Justificación

A partir del siglo XIX, las innovaciones científicas y tecnológicas propiciaron la fabricación de juguetes en industria especializada, ello afectó directamente a la juguetería tradicional mexicana.

La anterior afirmación, exige dispongamos de información verídica del origen, desarrollo, tipos, características, funciones psicológicas, culturales y socioeconómicas de los juegos y juguetes tradicionales mexicanos así como también, de las áreas geográficas nacionales en las que radican los artesanos que los elaboran para ser capaces de analizar las condiciones que actualmente, presentan en el mercado nacional e internacional.

La recopilación de esta información abarca las áreas de conocimiento de: historia, sociología, psicología, antropología, mercadotecnia principalmente, sin limitar la investigación a ellas.

La investigación bibliográfica de carácter general a realizar, permitirá obtener esta información, la cuál será de gran utilidad para:

- Innovar la introducción y permanencia de los juegos y juguetes tradicionales, tanto en la sociedad mexicana como en otras, al generar las acciones necesarias en el mercado de la juguetería de México y demás países en beneficio de la infancia, los artesanos y por ende, de la sociedad mexicana; afrontando los mundos industriales, tecnológicos, comerciales, publicitarios, etc., y,
- Motivar y guiar posteriores investigaciones de temas específicos del juego y el juguete tradicional mexicano.
- Incluir la producción del Juguete mexicano como una política pública, que sea incluida en planes de gobierno.
- Concientizar a la sociedad mexicana sobre la importancia del juguete mexicano y el impacto positivo que tiene su consumo en la economía mexicana.

Metodología de la investigación.

Se ha expuesto hasta aquí, el planteamiento del problema, en él que se indica el objeto de interés de esta investigación, su actual situación, hechos que presenta así como también, las dificultades que enfrenta, señalando las alternativas para superarlas.

Los propósitos de este trabajo se manifiestan en el objetivo general y los específicos que se han redactado.

Posteriormente a ellos, se encuentran las razones de carácter teórico, metodológico y práctico en la justificación del presente estudio.

En el marco de referencia: teórico, conceptual ha conocido la información que fundamenta el proceso de conocimiento y la definición de los conceptos de interés de esta investigación.

Al finalizar el marco antes mencionado, la hipótesis de 2º grado exhibe la proposición fundamentada en una relación causa – efecto del objeto de estudio.

Afirmación que a continuación, se demuestra y verifica por su vinculación con la información recopilada de las fuentes secundarias investigadas.

Para el efecto en el anterior párrafo citado, se ha utilizado:

Estudio exploratorio al ser el punto de partida para la formulación de otras investigaciones de mayor nivel de profundidad y,

Estudio descriptivo a fin, de identificar las características generales del universo de investigación y describir, comprobar la asociación entre variables.

Los estudios antes descritos, se realizan en este trabajo con el método de investigación deductivo pues, se inició la investigación de las situaciones generales explicadas por el marco teórico general, las cuáles se aplican a la realidad mexicana contemporánea.

EL JUGUETE

CAPITULO I

ANTECEDENTES DEL JUEGO Y JUGUETE TRADICIONAL.

1.1 El juego, los juguetes en el ámbito social.

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación y, en el desarrollo histórico-social del ser humano tienen una misma ontogénesis de ahí, que sea imposible separar uno del otro.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de lo que eventualmente, encontraban en su deambular nómada, los niños y las niñas participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente en la tarea común de la subsistencia por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aún cuando, progresivamente, el ser humano va asentándose y abandonando su vida trashumante cuando surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a residir en lugares definidos, los (las) infantes seguían incorporándose al proceso productivo, colaborando en el trabajo común con instrumentos apropiados a su tamaño y posibilidades físicas. Aunque, los objetos que les daban tenían un tamaño en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la maza golpeaba por lo que solo eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo humano, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes en la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto tendrá una repercusión importante en el desarrollo de la especie humana pues, puede entonces, dedicar tiempo a actividades no directamente relacionadas al proceso productivo, antes imposibles de realizar, constituyendo paulatinamente, un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado.

¿Y qué sucedía entonces, con los niños y las niñas? Como ya les era imposible participar directamente, en la labor productiva por su progresiva complejidad, el ser humano crea objetos que aunque, reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquél, sino un nuevo tipo de objeto que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para practicarla, “hacer como si”, para ejercitarse en la función a realizar en la vida adulta. Es entonces, cuando surge el juguete como una reproducción del instrumento, en

él que está impresa su futura función social mas, no su estructura verdadera, reflejando de manera aproximada su diseño y objetivo.

Lo anterior, demanda en el desarrollo humano, la formación de una etapa preparatoria en la que los infantes se entrenan y ejercitan para su vida futura, surgiendo la infancia como período de preparación a la vida adulta.

A su vez, en ese lapso los niños y las niñas al los juguetes especialmente, creados por y para ellos, reflejan en su entrenamiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, originando el juego como vía y medio de hacer al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo de la humanidad al caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños y niñas tendrán cuando alcancen la edad adulta.

Por lo tanto, la infancia, el juego y el juguete, son un producto del desarrollo social de la humanidad. Son sociales, tanto por su origen, su contenido, como por su significación.

La infancia tiene un desarrollo social progresivo, él que se demuestra en su progresiva extensión. Hay evidencias históricas de que en un principio alcanzaba solamente unos pocos años, como sucedía en la Edad Media, en la medida de la paulatina complicación de la sociedad, la infancia ha sido, poco a poco, considerada cada vez más amplia, hasta la actualidad en que abarca a la adolescencia e incluso al joven como tal.

El juguete representa en sí mismo la esencia de la infancia al igual que el juego. El juguete ha ido ampliándose progresivamente en su concepción en la misma medida en que en la de la infancia; como producto de la actividad social, refleja en sí mismo, el nivel de desarrollo de la sociedad que lo crea, tiene grabado en sí y materializado en su estructura el desarrollo histórico-social de la humanidad, de la misma forma que cualquier otro producto de la actividad humana.

El concepto de juego e infancia como las características de los juguetes van modificándose a lo largo de la historia conforme va cambiando la sociedad.

En la sociedad de hoy, la tecnología invade nuestro quehacer cotidiano y atrae fuertemente, la atención de los menores por lo que los juegos y juguetes técnicos entran cada vez más en el terreno de sus actividades y conocimientos.

1.2 - El juego, los juguetes en el ámbito psicológico.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente, se le asocia con la infancia, lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

El juego posee una gran trascendencia, ya que a través de él, las culturas se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educa a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones, lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad, no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien, porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad lo cierto es, que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía). Lázarus (1883) por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901), concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del preejercicio).

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación). Freud por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo y, con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado, tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Sternberg (1989) al comentar la teoría piagetiana, señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano, la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997).

Además, Piaget también, fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura). Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1964, 1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: el predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la enculturación).

Vygotsky (1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego, es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego, transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba en

esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

Elkonin (1980), perteneciente a la escuela histórico-cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo principal en el juego, es la naturaleza social de los papeles representados por el niño que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico-cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores, han superado también, la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, enfatizan en la interacción entre el niño y el adulto o entre un niño y otro niño como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje, es el instrumento fundamental de transmisión de cultural y de educación evidentemente, existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto.

La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (Bruner, 1984; Rogoff, 1993). A que el andamiaje sea efectivo contribuye sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones... etc., actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes.

Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia puesto que, el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente, zonas de desarrollo próximo.

Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan actividades de juego, imaginarias o reales al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos de los juegos de representación de roles, en los que los menores representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

Desde una perspectiva norteamericana, los juegos utilizados como instrumento educativo en la Unión Soviética elevarían notablemente, el nivel de conformidad social y sometimiento a la autoridad de los niños.

Bronfenbrenner (1987) por su parte, opina que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además, considera que varios aspectos del juego, no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía sino también, con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico.

Es importante el papel del juego no solo porque desarrolla la capacidad intelectual sino también, porque potencia otros valores humanos, como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente, si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Son muchos los autores que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo, tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además, de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego, el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o a papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además, de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

1) La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad.

El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

También, en ocasiones el niño, se encuentra en situaciones conflictivas para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene

necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces, en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además, necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo.

En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una adecuada afectividad.

En otras ocasiones, el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad y, por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además, de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales y, adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos

3) La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá, tanto de las potencialidades genéticas como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse "causa". Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis, desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

4) La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se

ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

Más tarde, tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente, similar para todos o al menos interrelacionada, centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer, bien una rivalidad lúdica irreconciliable o por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un adecuado entendimiento recíproco.

En último lugar, se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también, ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Es a través de la acción y la experimentación cómo el niño por un lado expresa sus intereses y motivaciones y, por otro descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. La forma de acción o actividad esencial de un pequeño es el juego. El juego es la fuente de aprendizaje, estimulando la acción, reflexión y la expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

El alto potencial lúdico y educativo que encierran los juegos y en consecuencia los juguetes que dan origen a ellos, deben aprovecharse para estimular sus capacidades. Existen gran variedad de juegos o actividades que desarrollan en el niño de manera integral sus diferentes habilidades visuales, motoras, auditivas, gráficas, lógicas y sociales, permitiéndole desarrollar su inteligencia.

1.3 Antecedentes históricos del juego, juguete.

Hace más de 4,000 años, los niños jugaban como actualmente juegan los pequeños de las comunidades apartadas: con piedras para lanzar, vainas con semillas para hacerlas sonar, maderas, palitos y lodo para tallar y modelar, etcétera. Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de entretenerse, competir y ocupar el rato de ocio mediante juegos.

En la Edad de Piedra los hombres primitivos, nómadas hasta entonces, usaban piedras de todo tipo para utilizarlas como armas, como utensilios domésticos y herramientas para elaborar vestidos. Fue hasta la Edad de Bronce cuando surgieron los primeros juguetes con figuras antropomorfas y zoomorfas en barro y tallas en madera.

Los primeros juguetes hechos para la actividad lúdica fueron encontrados en Fenicia del año 1453 A.C.: eran pequeñas puntas de flecha de bronce destinadas al juego infantil. Casi medio milenio después, (1050 A.C.) en Jerusalén, los arqueólogos hallaron animalitos y muebles diminutos en barro además, de bolitas de piedra (canicas) y carretas.

El juego considerado el más viejo del mundo, es el de Ur, debe su nombre a que fue descubierto en Ur, Mesopotamia. Quizás, sea el antecesor del backgammon y del jacquet. A la vez, era similar al semet jugado en el Egipto antiguo.

Uno de los más antiguos es el Alquerque, que luego tomó el nombre de “Juego del Molino”, del que se encuentran testimonios en Egipto, alrededor del 1900 antes de Cristo. Fue introducido por las árabes en Europa y logró difundirse en la Edad Media, evolucionando posteriormente, se conoció como Juego de Damas.

Una leyenda cuenta que el columpio fue inventado por el Dios Baco por lo que entre los romanos conservó un carácter simbólico religioso.

En México, resalta la presencia de figuritas de barro cocido con ruedas en la cultura olmeca (Tres Zapotes, periodo anterior a Cristo) y muñecas de barro cocido con extremidades móviles y denominadas nenetl (de ahí vienen las palabras nene y nena) de la cultura nahua. Muchas de estas piezas pudieron ser elaboradas también, como ofrendas del arte funerario prehispánico y, asimismo, para usos de intención mágica aunque, su función esencial aparente debió ser el juego infantil.

También, otro juego que fue atribuido a los dioses es el juego de dados, invento que Platón atribuye al Dios egipcio Thot.

Las marionetas tuvieron su origen en China y Egipto, donde se les utilizaba en celebraciones religiosas.

Un caso contundente es el de China pues, se encontraron gran variedad de artefactos cuya finalidad es el juego, entre los que cabe destacar: papalotes, boliche, los juegos de cartas, dados, soldaditos de plomo, figuras talladas en hueso y marfil. Tiempo más tarde, en las ciudades de Egipto, Grecia, Roma además, de otras regiones de Europa.

La Conquista Española en el siglo XVI atrajo al país, como en todas las actividades u disciplinas, la presencia de otros juegos y juguetes que por obra del mestizaje, generaron otros objetos y formas de distracción infantil y adulta porque la actividad lúdica no es exclusiva de los primeros. El trompo, el balero, los rehiletes, los papalotes (de origen chino) proceden del periodo colonial.

El trompo data de milenios atrás, aunque la denominación surge en el Siglo XVI en Francia; y el azar de cara o cruz aparece casi paralelo al uso de la moneda.

Después, surgieron los juegos de salón y hacia el siglo XVIII, juegos de construcción y autómatas, lo anterior nos lleva a una clara visión de cómo las civilizaciones más desarrolladas inventaron infinidad de juguetes para niños y adultos.

Los primeros fabricantes de los bellos e increíbles autómatas, fueron los franceses: Jacques de Vaucanson, Jaquet-Droz, su hijo Henry Louis y Jean Frederic Leschot principalmente, quiénes combinaron su producción primaria de relojes con el diseño y construcción de músicos, malabaristas y pajaritos cantores destinados más que nada a divertir a adultos y niños.

La evolución del juguete marchó al parejo de las revoluciones industriales, lo que generó una infinita variedad de juguetes como los carruseles, el billar, los patines y los vestuarios de intención lúdica entre los que figuran las máscaras y los disfraces.

En 1723, se fijaron las reglas complejas del juego. Peralikatuma se denomina la variante que se practica en Sri Lanka (Ceilán).

Aparecen: los “asombrosos vuelos en globos aerostáticos” en 1835; en la exhibición el primer “gran circo extranjero (el de mister Green de Nueva York) en 1831; el Circo Chiarini, italiano, en 1867 y, el Circo Orrín, escisión del anterior, en 1881.

En el siglo XIX, los niños mexicanos jugaban con muñecos de diferentes materiales, casas de muñecas con su mobiliario, juegos de té, caballos de madera, títeres, juguetes de cuerda que representaban figuras humanas o animales, algunos hechos en nuestro país, otros importados; así mismo, en los mercados, se vendían pequeños trenecitos de madera, cartón o lámina entre otras miniaturas.

En 1903 se llevó a cabo, por primera vez, la Feria Internacional Americana del Juguete, organizada por los fabricantes de la época con la finalidad de exhibir las novedades de la industria. En esta gran reunión, que aún se sigue

celebrando, fueron introducidos al mercado en los años que siguieron muchos de los más famosos y exitosos juguetes de la historia, como el Monopolio y la muñeca Barbie.

Tras la revolución industrial y el establecimiento de una sociedad de consumo para una mayor parte de la población de los países avanzados, los juegos de mesa experimentarán una época de esplendor.

En el siglo XIX y en el siglo XX se crean algunos nuevos de juegos de relevancia, a la vez que otros juegos tradicionales se hacen populares (como al Mah Jong chino que triunfa en los USA en la década de los 1920s).

Se irán creando las primeras compañías comerciales de juegos, como Charles Watilliaux (Francia), Parker Brothers y Milton Bradley (USA), Jumbo (Holanda), etc.

Surgen también, en los Estados Unidos y Europa, juegos de mesa, tales como el Monopoly (1903), Stratego (1908), Scrabble (1948), Cluedo (1948), Risk (1959) o el Trivial (1981).

En la segunda mitad del siglo XX, el desarrollo de la tecnología electrónica permitió la invención de artefactos cada vez más sofisticados como carros eléctricos y a control remoto así como, las muñecas parlantes. De esta época es también, el desarrollo de los populares videojuegos que tanto han evolucionado.

Los niños de la primera mitad del Siglo XX, que ya accedían a la televisión podían “jugar al doctor” con sus respectivos juguetes porque veían al Doctor Kildare en la pantalla chica; “a los vaqueros e indios” con caballito de palo, sombrero y pistolas porque veían a El Llanero Solitario; “a la guerrita” con soldaditos tipo ranger de plástico, si se trataba de la Guerra Mundial o con soldaditos griegos y romanos para “jugar a Hércules”; y con dinosaurios cuando la versión japonesa de Godzilla, llegó a la televisión junto con Ultraman.

Las niñas jugaban a la comidita con vajilla de loza china y cocina de aluminio, rodeadas de muñecos; a la costurera con máquina de coser incluida; al maquillaje con cosméticos simulados incluidos y, a otros juegos como las rondas y los cantos. Y eso sin mencionar, los juegos mixtos en los que no intervenían juguetes como Las escondidas y Encantado.

El común denominador de los juegos mencionados, tenían un ingrediente: la imaginación que ha ido quedando de lado por el auge de los juegos modernos electrónicos, mucho más fríos y que se inclinan más por la estrategia, asunto que antes se usaba solamente para jugar ajedrez.

1.4 - Historia de algunos juegos, juguetes.

El Dominó. Hay elementos que indican que este juego, ya se practicaba en 2450 antes de Cristo. En el Museo de Bagdad (Irak), hay piezas de hueso encontradas por arqueólogos en Ur, que indican pertenecer a un antecesor directo del dominó. Otros estudios indican que tuvo su origen en la China antigua. En el Siglo XVIII, llegó a Europa y se realizaban con una cara de ébano y otra de marfil. Las fichas se llaman dominós, su nombre se supone que puede deberse a la similitud de las fichas con la túnica blanca del mismo nombre con capucha negra que se utiliza como disfraz.

Las cartas. Algunos investigadores estiman que las cartas se fabricaron por primera vez en Francia en 1392 para entretenimiento del rey Carlos VI; esto fue expresado por el padre jesuita Menéstrier (1631-1705), quién en un artículo publicado en 1702 en el Journal du Trévoux, expuso que el juego simbolizaba la estructura feudal.

Sin embargo, los juegos de cartas ya se practicaban en la antigüedad, primero con símbolos mágicos y luego, simbolizando batallas. Hay diferencias de opiniones sobre si se originaron en India o si se usaron primero en China y Egipto. Se considera que desde el Lejano Oriente, fueron introducidas en Europa por los Cruzados. En China, se jugaba con un tipo de naipes que derivó del papel moneda y de las fichas del dominó. En India, uno de los juegos más conocidos es el Dasavatara, está formado por una baraja con diez palos basados en los diez avatares o reencarnaciones del dios Visnú: pescado, tortuga, jabalí, león, enano, hacha, arco y flecha, rayo, caracola y caballo. La mayoría de los naipes hindúes son redondos, de diferentes tamaños y están hechos con cartón lacado, cartón piedra y en ocasiones marfil. En Japón, dos barajas populares son: el Hanafuda ("juego de las flores") y el Utagaruta ("el juego de los cien poetas").

Las primeras menciones del juego de cartas en Europa datan de los siglos XIII y XIV en ocasiones, se usaron para entretener a los niños, en papeles realizados a mano. En 1397, un decreto dictado en París, prohibió jugar a los naipes a las clases trabajadoras en días de labor.

Juego de la oca. El juego tuvo su origen en Grecia y se extendió por Europa occidental en los siglos XVI y XVII. El ejemplar más antiguo que se conoce, data de 1640, es un tablero grabado en madera, de origen veneciano. De la versión tradicional, ha tenido muchas variantes el juego de la oca.

El Go. El Go es un juego milenario, según la tradición se originó en China unos 1000 años antes de Cristo. En acuerdo a relatos legendarios, el juego del Go fue inventado por el Emperador chino Yao para educar a sus hijos e ir acostumbrándolos al hábito de la reflexión. Se extendió por el Lejano Oriente, pasó a Corea y luego, se expandió en Japón hacia el Siglo VIII. Juego que fue unido a las concepciones filosófico-éticas de los pueblos asiáticos, alcanzó en

el Siglo XVII su esplendor. El monje budista Hon Inbôsansa, experto en el juego, fundó en Tokio una Academia de Go.

La Lotería. Las primeras formas de Lotería se dieron con la Loto, juego de origen genovés, se atribuye su invención a Benedetto Gentile, quién había transformado en juego, el modo de renovación de los miembros del Concejo Municipal de la Ciudad. Se cree, en acuerdo con ciertos indicios, que la lotería existía en usos locales. Carlos III de España creó en 1763, la Real Lotería en que se premiaban cinco números de entre noventa (similar a la lotería familiar actual) aunque, otros consideran como fecha los comienzos del año 1776. Los beneficios se destinaron a hospitales y asilos. En 1812, las Cortes de Cádiz crearon una Lotería en que los números estaban divididos en cuartos en lugar de décimos. También, un cuarto de lo recaudado pasaba al estado y los tres cuartos restantes al premio. Durante el siglo XIX y XX, se instauró en diversos países.

Cabe señalar, que en la juguetería tradicional mexicana con este nombre, Lotería, existe un juego diferente que posteriormente será citada.

Las Muñecas. El origen de las muñecas es prehistórico. Se supone que desde tiempos inmemoriales, los niños han utilizado muñecas para sus juegos, imitando la realidad de los papás y sus hijos. La palabra francesa poupée deriva del latín puppa, que significa niña. En los comienzos, las muñecas fueron fabricadas de madera, de barro cocido, de marfil o cera. Los griegos y romanos crearon muñecas con brazos y piernas articuladas. En el siglo XIX, aparecieron muñecas con bustos realizados en papel maché. En Alemania e Inglaterra, se fabricaron muñecas de porcelana que son la delicia de actuales coleccionistas. Francia se especializó en las vestimentas de estos juguetes. De Europa se enviaron a China.

En Teotihuacan, se encontraron unas muñecas que representan junto con otro descubrimiento en Tres Zapatos, los orígenes del juguete en la época prehispánica en México.

Así, comienzan poco a poco a aparecer en el mercado una variedad de muñecas blancas, negras, bebetes con aspectos de niñas grandes o pequeñas, de trapo, de goma o de materiales duros, es quizás el más popular de los juguetes.

Hacia 1880, Thomas Alba Edison (1847-1931), inventó una muñeca que decía mamá y papá.

La muñeca más famosa del mundo. Barbie, la estilizada muñeca de Mattel, fue lanzada al mercado en 1959. Fue creada por el fundador de la empresa Elliot Handler y su esposa Ruth, quiénes decidieron colocarle el nombre de su pequeña hija: Barbie y el de su hijo fue utilizado para nombrar a su famoso novio: Ken.

Cada semana esta empresa vende más de millón y medio de muñecas es decir, aproximadamente dos por segundo. Noventa por ciento de todas las

niñas estadounidenses en los últimos cuarenta años ha tenido, al menos, una de éstas.

Otro personaje que se popularizó y que constituye una compañía para el mundo menudo es el **Osito de Peluche**. Muchos se disputan el origen.

En Rusia, en 1892, el Zar Nicolás II obsequió un oso de madera al Presidente de Francia Loubet, en ocasión de la firma del Tratado franco-ruso.

Otros cuentan que el hijo del presidente Roosevelt (período 1901-1908), tenía un oso al que quería mucho y, ante el dolor cuando murió el animal, un carpintero le realizó un oso de juguete. El nombre del hijo del Presidente era Teddy, de allí el nombre Teddy Bear.

También, dicen que en 1902 en Alemania, Richard Steiff construyó un oso de mohair gris con ojos de botones y que vendió muchos a un comerciante de EEUU para el desfile en el casamiento de la hija de Roosevelt allí, se mezclan las versiones con la historia del Teddy Bear.

Lo cierto es que en la actualidad el oso de peluche es un juguete muy conocido y popular entre los niños.

El juego de hacer dinero. El Monopolio, uno de los juegos de mesa más famosos del mundo, fue creado por un ingeniero desempleado de Germantown llamado Charles Darrow, quién lo inventó en su cocina.

Darrow presentó el Monopolio a la industria de juegos de mesa Parker Brothers en 1934, fue rechazado por ser muy complicado. Un año más tarde, luego de que su creador tuviera éxito, vendiéndolo por su cuenta, los hermanos Parker aceptaron comprar los derechos del Monopolio.

La revolución del videojuego. La compañía japonesa Nintendo lanza su sistema de entretenimiento en los Estados Unidos en 1983. Los videojuegos contaban con 52 colores y un sonido real, lo que cautivó la atención de los jugadores.

Los muñecos de guerra. El popular G.I. Joe, fue introducido al mercado en los sesentas. El muñeco venía con su propio rifle, una granada de mano y un cinturón con cartuchos.

Las muñecas adoptivas. En 1986, el artista Xavier Roberts introdujo los Cabbage Patch Kids en el mercado de masas. Cada muñeco venía con un certificado de adopción y nombre único. A pesar de que la primera producción fue de 3 millones de ellos, la demanda fue mayor, convirtiéndolos en los más exitosos en la historia de la industria.

Y los otros juguetes. No hay que olvidar a los peluches cuyo origen se remonta a 1902 cuando en los Estados Unidos se lanzó un osito que se llamaba Teddy Bear. En los años siguientes se originaron una serie de nuevos

productos basados en dibujos animados sobre todo, los que surgieron de la mente de Walt Disney.

En 1929 en Estados Unidos de América, se popularizó, el yo-yo que dio la vuelta al mundo, creando toda una fiebre de concursos.

30 años después surgiría una fiebre mundial: el hula-hula, en el intermedio surgieron los patines de ruedas metálicas que en los años '70 reaparecieron en la nueva fiebre llamada Roller Boggie con frenos, suspensión y rueda de goma de colores.

Quedan en la memoria y en las vitrinas de coleccionistas los carritos de juguete, los aviones, los trenes eléctricos; los cohetes y más las naves espaciales cuyo cenit fue la colección de Star Wars; las casitas que se armaban con bloques de madera que dieron origen al Playgo y al Lego.

1.5- Cronología del juego, el juguete.

4000 a.C.	Los babilonios jugaban algo similar al «Juego de las Damas» y al ajedrez.
3000 a.C.	En Egipto se utilizaba un tablero similar al backgammon, que también, habían usado los sumerios, romanos y griegos. Las canicas eran un juego popular.
1300-1800 a.C.	Periodo preclásico, medio en donde se origina el Juego de Pelota en Mesoamérica.
1000 a.C.	Ya se usaba el aro que oscilaba en la cintura del jugador, actual, Hula Hoop o Hula-hula.
600-200 a.C.	Figurilla de Cuicuilco que representa a un jugador de pelota con protectores a un costado de la cintura y en las manos.
500 a.C.	Los japoneses ya se divertían con los yo-yos de piedra.
400 a.C. a 300 d.C.	Teotihuacan adquiere preeminencia como centro comercial y ceremonial. Se edifica el palacio de

	Tepantitla con el mural del Tlalocan-Tamoanchan con escenas de juegos.
100-850	Aparecen figuras de barro de animales con ruedas en Tres Zapotes, Veracruz.
200	Los escandinavos utilizaban patines de hoja metálica sobre los lagos.
300	En Corea, Siria y Mesoamérica se jugaba el parchís.
500-600	Se construye en el Tajín, Veracruz, la cancha del juego de pelota y el «Palo Volador».
600	El primitivo ajedrez chaturanga ya se jugaba en la India.
950-1521	Aparecen instrumentos musicales en miniatura de la cultura mexicana.
1300-1521	Durante el predominio purépecha en Michoacán se decía «jugar sobre las espaldas de la tierra», que se practicaba antes de marchar a la guerra.
1400	Se establecen las reglas actuales del ajedrez.
1413	Surgen los primeros fabricantes de muñecas en Alemania.
1497	Se imprime en Salamanca, España en la imprenta de Hutz y Lope Sanza, el libro Repetición de amores y arte de ajedrez con 150 juegos de partido, escrito por Luis Ramírez de Lucena.
1500	Nuremberg, Alemania, es considerada principal centro juguetero de Europa.
1519	Bernal Díaz del Castillo narra que Moctezuma jugó totolli o totoloqui con Hernán Cortés y con Pedro de Alvarado.
1520	Enrique VIII instala boliches en Whitehall, Inglaterra.
1526	El juego de naipes piquet es introducido a Francia.

1528	Juan Joffre publica en Valencia, España, el Libro de juego de las suertes, ágora de nuevo reconocido y enmendado.
1530	Primeras noticias de los billares en Italia.
1532	En Gargantúa y Pantagruel, François Rabelais menciona los juegos: «La gallina ciega», «Pares y nones», «Las escondidillas», «Tres en raya» y «El trompo», entre otros.
1539	Se lleva a cabo la primera lotería pública en Francia.
1564-1616	En las obras de Williams Shakespeare se mencionan los juegos populares de Inglaterra en el siglo XVI: saltos, pelota, peonza, juegos de tablero, dados, billar y ajedrez.
1583	Alonso Martínez de Orteguilla obtiene la contrata para la instalación de una imprenta de naipes en Nueva España.
1585	Los anglosajones de la expedición Roanoke portan muñecas vestidas a la moda isabelina para regalar a los nativos que esperan encontrar. El dibujante John White, dibujó a una indígena recibiendo una de estas muñecas.
1587	El fraile agustino Diego de Soria obtiene una bula del Papa Sixto V en donde se autorizan las misas para festejar el «Aguinaldo», los nueve días anteriores al día de Navidad, que fueron las primeras «posadas» en México, en donde se populariza el rompimiento de las piñatas.
1601	«Jerónimo López de Peralta salga con su cuadrilla guardando en todo la memoria de plaza que dará la ciudad para el juego de cañas» (Actas de Cabildo de la Ciudad de México).
1613	Noche de máscaras el domingo en alegría por el parto de la virreina.
1613	Miguel de Cervantes Saavedra en su novela ejemplar «Rinconete y Cortadillo» menciona varios juegos de naipes, veintiuna, quínolas y andaboba.

1615	En la Monarquía indiana de fray Juan de Torquemada, dice que los frailes se ponían a jugar con los niños que eran sus discípulos, «pajuelas o pedrezuelas».
1616	Día de Corpus: fiesta de la tarasca y los gigantes. Tarasca: dragón de origen francés con cola de lanza para niños de varios tamaños (alebrije, Familia Linares). Mulas de palma y serpentinas: las remudas de Acapulco cargando mercancías que traía la nao de China.
1621	Se presenta en la Ciudad de México una mascarada con figuras muy conocidas de los héroes populares en los romances de caballería: Amadís de Sevilla, Don Belianís de Grecia, Palmerín de Oliva y Caballero de Febo.
1623	Alonso de Remón publica Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones cristianas en la imprenta de la viuda de Alonso Martín, en Madrid.
1658	Jan Amos Komensky Comenius, publica su Orbis sensualim pictus, el primer libro ilustrado para niños, traducido al inglés The visible world en 1659.
1672	«Más de 400 personas, junto con muchos carros, pasaron por la calles de la ciudad de México vestidos de gala para celebrar la fiesta de san Francisco de Borja».
1684	José Carlos Garcés y de la Sierra Boil de Arenas publica en Madrid, Libro Nuevo: juego de damas dividido en tres tratados.
1700	Aparecen en Alemania las primeras casas de muñecas.
1701	Decreto austriaco prohíbe los teatros de títeres en Viena.
1707	Aparecen los primeros juegos de billar en los cafés de Berlín.
1713	Benjamín Franklin, de siete años de edad, conoció una tienda que sólo vendía juguetes en Boston.

1722	Isidro de la Madrid obtiene la contrata de naipes para la Nueva España.
1759	Joseph Merlín crea los primeros patines con ruedas.
1763	El fraile capuchino, Francisco de Ajofrín, describe su viaje a México: «...mil figuritas de muertos, clérigos, frailes y monjas de todas las regiones, obispos, caballeros... todas estas figuritas y monerías, y otras cosas de más entidad, las hacen los léperos con gran primor, breve y por poco precio».
1773	Pablo Minguet e Irol edita en la imprenta de Pablo Joseph Alonso de Padilla el libro Engaños a ojos vistas y diversión de trabajos mundanos fundada en lícitos juegos de manos.
1776	Félix Solesio funda en Macharaviaya, Málaga, la fábrica de naipes que abastecería a toda América hasta principios del siglo XIX.
1777	Juan de Viera en su Breve y compendiosa narración de la ciudad de México menciona que en época de Navidad «es centuplicado el gasto de azúcares, que cada puesto es una primavera, entapizados de riquísimos damascos y adornos de láminas con marcos de plata... Asimismo ponen nichos de cristales con curiosísimos nacimientos de marfil y unos de cera...».
1779	Aparecen los primeros velocípedos en París.
1785	Pajaritas de papel de china rizado, cuerpo de cascarón y cabeza de cera, para el día 17 de enero día de san Antonio Abad. Periquitos se venden en jaulas de carrizo o popotes. Gallos de pelea con plumas unidos a un alambre que se pelean.
1804	El Maximilian Sedelmayer, teatro de títeres, daba sus representaciones en Holzplatz de Viena.
1815	Soldados de juguete en el México independentista.
1820	Johann Maelzel crea la muñeca que habla.

1823	En Edimburgo se publica Juegos juveniles para las cuatro estaciones.
1832	El austriaco Stampfer inventó el estroboscopio antecedente del zootropo para distraer a los niños. Figuras que parecen moverse al girarse.
1834	Se publica en Leipzig, Alemania, el «Libro de cuentos para niños y niñas de clases cultas» con textos y grabados de Lyser.
1837	Friedrich Froebel abre en Alemania el primer kindergarten (Jardín de niños).
1839	Charles Goodyear da a conocer su método de vulcanización del hule, que para 1949 se usa para fabricar pelotas, cabezas de muñecos, perros y leones.
1844	Casi todas las ciudades de Estados Unidos se registran tiendas de juguetes. Nueva York cuenta con ochenta y ocho.
1849	El Directorio Mercantil de Nueva Inglaterra registra una docena de manufactureros de juguetes: pequeños trineos, caballitos, mecedoras y carritos de lámina.
1851	Benjamín F. Lee utilizando la vulcanización produce la primera muñeca hecha enteramente de hule.
1860	Benjamín Pollock y H. Pieroti autores del libro Inventor of the Royal Model Dolls se vuelven famosos productores de cartones, títeres y escenarios para teatros infantiles.
1861	Milton Bradley, fabricante de juguetes de Massachusetts introduce los primeros juguetes educativos en los kindergarten (Jardines de niños).
1887	Las muñecas que hablan se perfeccionan con el invento del fonógrafo de Thomas Alva Edison.
1896	El parchís o parkasé llega de la India a Inglaterra.

1902	A los ositos de felpa se les llama Teddy bears, por la anécdota del presidente estadounidense Teodoro Roosevelt que salvó de la muerte a un osezn.
1903	Se inventan los crayones de cera coloreados de la marca Crayola, por Edwin Binney y Harold Smith.
1915	La muñeca Raggedy Ann, con sus trenzas pelirrojas y mejillas pecosas es creada por el dibujante Johnny Brulle a partir de una muñeca que hizo para su hija.
1927	Se crea el poliestireno que sustituye al plástico, porque es más moldeable y resistente. Utilizado en l o sucesivo por la industria juguetera.
1928	Walt Disney crea al personaje Mickey Mouse, y desde 1930 Charlotte Clark comercializa los primeros muñecos.
1929	El yo-yo, un juego milenario, se populariza en EUA por Donald Duncan.
1931	El juego de letras y palabras cruzadas, Scrabble, lo inventó el arquitecto desempleado Alfredo Mosher.
1936	El juego de Monopolio lo compra la compañía Parker Brothers.
1949	Las piezas para armar Logo (jugar bien, en danés) fueron creadas por Ole Christiansen. Seis bloques se pueden acomodar en 102 millones de combinaciones distintas.
1952	El popular «Señor Cara de Papa» entra al mercado por Hasbro.
1957	Un grupo de maestros de Minnesota crea la compañía de camiones miniatura Tonka.
1959	Elliot Handler, fundador de Mattel, presenta en la Feria del Juguete en Nueva York, la muñeca Barbie. También resurge el Hula Hoop o Hulahula, en Estados Unidos.
1960	Se generaliza el uso de juguetes de plástico.
1965	G.I. Joe es el primer muñeco de acción para niños.

1966	Mattel presenta la colección de carritos en miniatura Hot Wheels. Estos carritos de fricción alcanzan una velocidad hasta de 400 Km. por hora.
1970	Se inventa el walkman portátil y el video, para escuchar música grabada y ver películas en casa, respectivamente.
1972	Magnavox presenta Odissey, la primera máquina de videojuegos: una pelota que rebota en la pared. Después de 4 años ya había versiones de tenis, hockey y squash.
1972	Castillos y Dragones sale al mercado iniciando una serie de productos de la electrónica.
1976	La compañía Atari de Warner Brothers, produce videojuegos desde béisbol hasta Pac-man.
1977	Se fabrican los muñecos de la película La Guerra de las Galaxias de George Luckas, ahora de colección.
1983	La compañía japonesa Nintendo lanza su sistema de entretenimiento (NES), un videojuego casero. Super Mario Brothers produce el videojuego más vendido en 1987, 1988 y 1989.
1986	Causan furor los «Niños del campo de col» (Cabbage patch kids, en inglés) con certificado de adopción y rostros hechos a mano.
1989	Nintendo presenta Game-Boy, un video juego portátil y manual.
1990	Se propaga la consola de videojuego, instalándose salones de juego comerciales.
1999	Sony introduce al mercado el perro robótico Aibo, que tiene gran demanda no obstante su alto precio de 2 500 dólares.

1.6 - Síntesis cronológica de hechos significativos asociados al juguete en el Siglo XX.

1902	Se lanzan los famosos ositos de peluche también, llamados “Teddy Bears” en Estados Unidos.
1903	Edwin Binney y C. Harold Smith producen la primera caja de crayones Creyola.
1913	A.C. Gilbert, médico y ex medallista olímpico, inventó el llamado “Erector Set”, un juguete hecho de pedazos de metal con los que los niños debían construir carros y botes.
1928	Fue creado el personaje Mickey Mouse. Dos años más tarde, comenzaron a fabricar muñecos del ratón para vender a los niños.
1929	Se popularizó el uso del yo-yo en Estados Unidos de América.
1931	Alfred M. Butts, un arquitecto desempleado de Nueva York, inventó un juego de palabras que llamó “Criss Cross Game”. En 1948, Butts vendió los derechos del juego a un empresario llamado James Brunot, quién lo patentó como el “Scrabble”.
1936	La empresa Parker Brothers introduce al mercado norteamericano el Monopolio.
1943	Fue creado el “slinky”, más conocido en español como el resorte. Fue concebido como una pieza de suspensión de los barcos de batalla de la armada.
1949	Ole Christiansen, un fabricante de juguetes danés, comenzó a manufacturar juguetes en bloques de plástico que se podían unir de diversas maneras. Así, nació el lego.
1952	Basados en la idea de que a los niños les gusta jugar con la comida, la empresa “Hasbro” introdujo en el mercado el personaje Señor Cabeza de Papa (Mr. Potato Head).
1956	Jack Odell creó el modelo original del carro Matchbox, cuando realizó un modelo y lo puso en una caja para que su hija lo pudiera llevar a la escuela. Hoy en día, se venden más de 100 millones de estos carritos cada año.
1956	La plastilina “play-doh” entró al mercado como un limpiador de papel tapiz. Muy pronto, prefirieron usarla como un juguete. Este producto hizo millonario a su creador Joe McVicker.
1959	La muñeca Barbie fue presentada en la Feria Americana del Juguete por Elliot Handler, fundador de la compañía Mattel y su esposa Ruth.

1959	Arthur Melin y Richard Knerr invetaron el “Hula Hoops”, ese aro de plástico que los niños usan y le dan vueltas en sus cinturas, cuellos, brazos y piernas.
1965	Stanley Weston creó unos muñecos basado en un show de televisión llamado “The Lieutenant”. El G.I. Joe demostró que a los niños también, les gusta jugar con muñecos.
1966	Elliot Handler, uno de los cofundadores de Mattel inventó los carros “Hot Wheels”
1972	La empresa Magnavox introdujo la primera máquina de video juego.
1976	Nolan Bushnell vendió su compañía Atari a la Warner Brothers. El juego llamado “Pong and Super Pong”, dio paso a otros, desde béisbol hasta el Pacman.
1977	Kenner Toys introduce la línea de figuras de la película La Guerra de las Galaxias (Star Wars).

Se han expuesto hasta aquí, los antecedentes históricos generales del juguete a nivel mundial a fin, de conocer la importancia que por su existencia y por ende, su función ha tenido. Ahora, se presentarán los antecedentes de nuestro objeto de estudio, **el juguete mexicano tradicional**.

1.7 Antecedentes históricos del juguete tradicional mexicano.

Cabe aquí, indicar que en sus primeros pasos, todo juguete fue artesanal e incluso en ocasiones, eran los propios niños quienes los fabricaban, generalmente, buscando imitar objetos de la vida real. Fue la revolución industrial la que dio un vuelco en la fabricación de los juguetes y el desarrollo tecnológico originó la creación de objetos distantes en su diseño, forma de producción, materia prima y función al juguete artesanal.

La investigación bibliográfica realizada conduce a afirmar que el juguete, objeto de interés, en la mayoría de las antiguas y contemporáneas publicaciones se encuentra en las interesadas en la artesanía denominada “popular” o bien, “folklórica”, denominado juguete tradicional mexicano en un número significativo de ellas.

Las obras representativas del juguete en México, realizadas por mexicanos, son: la de Don Gabriel Fernández Ledesma, publicada con el título “Juguetes Mexicanos.”, impresa en los talleres gráficos de la Nación en 1930 y la de Don Francisco Javier Hernández, “El Juguete Popular en México”, aparecida en 1950 dentro de la Enciclopedia Mexicana del Arte de la Casa Ediciones Mexicanas. Ambas, difícilmente accesibles en la actualidad pues, no han sido reeditadas hasta ahora.

Existen también, otras antiguas publicaciones que tratan marginalmente el tema de los juguetes. Entre las que destacan: la obra monumental de Gerardo Murillo, el Dr. Atl, que apareció en 1922 bajo el patrocinio de la entonces Secretaría de Industrias y Comercio, con el nombre de “Las Artes Populares en México”; la obra de Frances Toor, denominada “Mexican Popular Art”, impresa en México en 1939 así como, su correspondiente reedición de 1973; la elaborada por Blaine Ethridge hecha e impresa en los Estados Unidos de América, llamada A Treasury of Mexican Folkways, aparecida en 1947. El trabajo de esta última autora permite disponer de testimonios de primera mano sobre nuestra historia cultural que se habrían perdido sin la recopilación que efectuó por lo que a esta mujer norteamericana se le considera al lado de los primeros promotores y divulgadores del Arte Popular Mexicano: el Dr. Atl, Diego Rivera, Roberto Montenegro y Miguel Covarrubias.

Conviene aquí, citar también, el número 125 de la Revista Artes de México, dedicado al juguete mexicano, escrito bajo la coordinación de Teresa Castelló Iturbide.

Existen múltiples publicaciones sobre arte y artesanías populares, aparecidas posteriormente a la época antes señala; cuyos autores hablan también, parcialmente de los juguetes aunado a ello, en diversas áreas de conocimiento, entre las que destaca la de psicología infantil y áreas tal como las de comercio y mercadotecnia existen ahora, diversas publicaciones sobre el juego y el juguete sin considerar muchos de ellos al que es objeto de estudio de esta investigación, el juguete tradicional.

Cabe destacar que en uno de los autores antes mencionados, Don Francisco Javier Hernández, niega la existencia de juguetes durante la época anterior a la llegada de Hernán Cortés a México pues, afirma que es inexistente su referencia en los códices o en las crónicas antiguas, ni existente tampoco, en representaciones de juguetes encontrados en algún códice, ni se sabe de noticias que al respecto haya proporcionado alguno de los cronistas clásicos. Supuesto inconcebible desde un punto de vista práctico, porque si bien el juguete es primordialmente, un objeto para entretener o divertir a los pequeños, es asimismo, uno de los elementos, a veces sutil que utiliza toda sociedad para orientar y educar a sus miembros, para despertar las habilidades, destrezas y capacidades de los menores y, para transmitir a las nuevas generaciones el modo de resolver las necesidades específicas de cada sociedad y las tradiciones de su propia cultura.

Dicha tesis, el autor la reafirma en un artículo posterior, intitulado “¿Hubo juguetes en la época prehispánica?” ya que, deduce que la aspiración legítima de los niños para jugar o divertirse se haya visto contrariada drásticamente pues, el niño de esa época, desde muy temprana edad vivía en un mundo mágico, intensamente saturado de religiosidad y simbolismo; de concepciones pesimistas que eran dentro de ese ámbito, la explicación del mecanismo del binomio vida - muerte; luz y sombra; día y noche.

En México, desde los tiempos más remotos, han existido los juguetes. Seguramente desde los lejanos días en que este país comenzó a formarse,

antepasados pertenecientes a las complejas civilizaciones que se desarrollaron y por quiénes, los niños eran notablemente bien tratados, pues entonces, existía una casi universal bondad de los padres hacia los hijos, tuvieron que haber previsto y resuelto las necesidades de esparcimiento y los gustos de sus pequeños, al mismo tiempo que los requerimientos de supervivencia del grupo.

En México prehispánico, los padres de un niño recién nacido le mostraban objetos de juguete relacionados con el papel que iba a desempeñar en la vida. Si era varón, se le mostraban pequeñas armas y utensilios que los padres ponían en sus manos, haciéndolo simular los movimientos para usarlos; si era mujer, que tejía y que hilaba en instrumentos de juguete.

Entonces, esos juguetes existieron, posiblemente elaborados con materiales perecederos, como madera, palma, cortezas duras de calabaza y otros productos vegetales que no alcanzaron a conservarse hasta nuestros días por su naturaleza, sin que eso suponga su inexistencia. Todavía hoy, se cree que algunos juguetes producidos con estos mismos materiales tal vez, han conservado su forma ancestral. Por ejemplo, las sonajas de palma, coloreada y los bulitos laqueados e incluso cierta juguetería de barro, como la de Jamiltepec, cuyas tortuguitas con piedrecillas en su interior son de un estilo inconfundiblemente indígena; al igual que las muñequitas de este mismo lugar, de simple diseño, que tuvieron seguramente, su antecedente en formas y técnicas prehispánicas.

Se han encontrado otras piezas arqueológicas, modeladas también, de barro durante la época prehispánica que, desde su hallazgo, fueron tenidas por juguetes. Entre ellas, las que menciona el mismo Francisco Javier Hernández: el perro con ruedas hallado en Tres Zapotes en la región de los Tuxtlas, Veracruz y las muñecas de brazos y piernas articulados de Teotihuacan; éstas, mientras, no exista prueba definitiva al contrario, seguirán siendo consideradas juguetes, cosa que afirma ese autor aunque, a la vez, deje caer por tierra su propia teoría cuando reconoce que habrá que atribuir un supuesto carácter de esparcimiento a todos estos ejemplares arqueológicos.

Hay muchos aspectos culturales y familiares de la antigua población mesoamericana casi desconocidos y poco estudiados. Entre ellos los juegos y los juguetes que posiblemente, existieron y de los que sólo unos cuantos fueron conocidos y mencionados por los cronistas españoles que llegaron a estas tierras. Sin embargo, de la poca información con que se cuenta, se pueden mencionar los pequeños objetos encontrados en enterramientos u ofrendas funerarias de las excavaciones arqueológicas, y que seguramente, no se trataba de juguetes, sino de miniaturas que tuvieron fines rituales; entre las que destacan, las de Tzintzuntzan, en Michoacán, las de Teotihuacan, antes citadas en este documento, y las de Monte Albán en Oaxaca.

Como se ha afirmando anteriormente, en esta investigación, no se han encontrado referencias, ni en los códices, ni en las fuentes escritas, sobre juguetes hechos para la diversión y entretenimiento de los niños. Los hallazgos arqueológicos muestran objetos que parecen serlo como pequeñas figuras zoomorfas de cerámica dotadas de ruedas, trastecitos, muñequitos y muñecas articuladas, vasos silbadores, sonajas y silbatos y aún, las mismas pelotas de

hule, artefactos todos que no parecen haber sido utilizados antes de que fueran enterrados. Posiblemente, hubo juguetes elaborados con materiales frágiles o efímeros pero que, por ese mismo motivo, no se conservaron provocando la duda sobre su existencia.

Todo lo que la percepción actual permite identificar como juegos o juguetes para el poblador mesoamericano fueron probablemente, elementos rituales. Ese trasfondo ritual se observaba en todos los “juegos”: el de pelota, el del volador y el patolli. El juego de pelota es, sin duda, uno de los más estudiados.

Hubo otros juegos algunos relacionados con la cosmogonía, como por ejemplo el del ‘volador’ que aún hoy, se practica entre la población totonaca del norte de Veracruz, en Papantla y que es conocida como la Danza del Volador. Este juego consistía en subir a un poste muy alto y liso, cerca de cuya punta se amarraba un bastidor cuadrado de madera. En cada uno de sus ángulos, se ataba un participante que, vestido de guacamaya dedicaba su juego al Sol. En la punta del mástil, se paraba un quinto individuo que, sobre un cilindro, tocaba una flauta al tiempo que se tiraban los cuatro jugadores cuyas cuerdas, al desenrollarse, hacían girar el cilindro del danzante de la flauta que marcaba el paso al ritmo de su melodía. Trece vueltas daban antes de tocar el piso, en el que todavía seguían corriendo, lo que coincidía con el número 52, (13 x 4), que eran los años de que se componía el siglo indígena.

El otro juego simbólico del siglo de 52 años era el “patolli” (pequeños frijolillos rojos que hoy, conocemos como colorines), juego parecido a la oca, en el que se marcaban los frijoles -o unas medias cañas por la parte cóncava-, además, de su connotación astronómica tenía un significado guerrero, por el cual los participantes invocaban a sus dioses con la esperanza de triunfar y el hecho de que en el certamen había la presencia de dioses y hombres, esto le daba mayor interés al juego.

En estos juegos se dejaban entrever otros aspectos como la magia, el milagro, la sorpresa, las invocaciones extraterrenales que formaron parte de las ceremonias de los antiguos mexicanos. Dentro de la misma connotación ritual se hacían las máscaras, las muñecas, los silbatos, los pequeños metates, los molcajetes y demás utensilios domésticos que se utilizaban en las ceremonias mágicas y religiosas con motivo de los nacimientos, los bautizos, el inicio de la pubertad, el matrimonio y la muerte de los individuos.

Con la Conquista y la aparición del Virreinato, se comenzaron a importar juguetes europeos bajo otros conceptos en general, más apegados a la percepción actual que tenemos de ellos, alejándose poco a poco de los preceptos rituales que dieron origen a los juguetes prehispánicos. Trastecitos y muñecas de porcelana importadas invadieron con su colorido y forma a la Nueva España, lo que obligó a desarrollar una versión propia del juguete hecho en México bajo esas modas por ejemplo, las muñecas en cartón y cera que imitaron a las extranjeras, coloreando sus chapeadas mejillas y siendo “vestidas” con ropa pintada sobre el torso y adornadas con diamantina, en lugar de los vestidos de seda que lucían las lujosas muñecas traídas del lejano Oriente. Otros juguetes se hicieron con nuevas formas y materiales: juguetes

de barro, madera, hojalata, trapo, cartón, palma, vidrio, hueso y otros materiales, con formas y decorados europeos sin embargo, fueron adquiriendo un carácter popular, alejándose de sus orígenes.

Finalizando el siglo XVIII, los niños de México jugaban entonces, tanto con juguetes importados como los hechos aquí; casas de muñecas, mueblecitos para estas casas, juegos de té, caballos de madera y pasta que en ocasiones llevaban ruedas, soldaditos de barro, plomo y madera; títeres, figuras humanas y animales de cuerda. A finales del siglo XIX, comienzan a aparecer en el mercado pequeños ferrocarriles o “trenecitos” de madera, cartón o lámina, que reflejaban el importante desarrollo que se daba en el país en materia de comunicación terrestre.

Lilian Sheffler asegura que en el siglo XX, con la invención de la energía eléctrica y las máquinas de combustión interna, se produjeron importantes cambios en la industria del juguete: las fábricas comienzan a producir gran variedad y cantidad de ellos y, los niños comienzan a vivir una infancia con mayores estímulos. Sin embargo, cabe agregar que, todavía más, se inicia, como en todo proceso industrial, un desarrollo de la invención, del diseño, de la mecanización de la producción, del mercadeo para la distribución y, finalmente, la aparición de los sistemas computarizados que se integran al diseño del juguete, lo que trae cambios históricos en la forma de jugar de los niños.

Todos los avatares políticos e históricos como seguramente lo fueron la conquista y la obsesión por adoptar una moda afrancesada a finales del siglo XIX así como, otros acontecimientos socioeconómicos, incluido el desarrollo industrial y cibernético ya en el siglo XX, afectaron la producción del arte popular y desde luego a los juguetes tradicionales aunque, no pudieron nulificarlo en su esencia capital, ya que durante ese proceso histórico el artesano ha sabido asimilar las influencias, reconocer sus necesidades y adaptarse en muchos casos, a nuevas técnicas que hicieron más eficiente su trabajo.

La vigencia del arte popular se asienta precisamente, en ese binomio que conforma por un lado la fuerza de expresión del mestizaje y, por otro, la capacidad de adaptación a los procesos y técnicas de producción. En el mestizaje no se desdeñó, a pesar de los enfrentamientos, ni la raíz creativa de la etapa precolombina, ni la rica gama de influencias culturales traídas por los europeos. En la producción, se ha tenido la capacidad de conservar las tradiciones del producto y adoptar, cuando ha sido posible, las ventajas de una mejor tecnología.

Los antecedentes generales del juguete así como, los relacionados al juguete tradicional mexicano exigen se diferencie el objeto de interés de esta investigación de los juguetes elaborados después de la revolución industrial.

1.8 - La miniatura artesanal mexicana.

Se relaciona a la miniatura con el juguete, debido a que muchos objetos pequeños son obsequiados a los niños, quiénes los usan como juguetes sin embargo, resulta fundamental mencionar que las miniaturas son los “juguetes” de los adultos por excelencia, quiénes en ocasiones acumulan colecciones de ellas.

Ahora bien, se consideran algunos juguetes pequeños como miniaturas mas, no todas las miniaturas son juguetes, ya que muchos pequeños objetos son coleccionados por los adultos, lo que nos obliga a diferenciar aquellas muestras destinadas al juego de las que son creaciones plásticas destinadas al uso ornamental.

En México, las miniaturas se elaboran en casi todo el país, siguiendo la misma ruta de las ramas artesanales que se conocen por región, estado y comunidad, lo que nos permite hacer más adelante una relación detallada de la producción, incluyendo los juguetes en miniatura que por su calidad, rebasan el simple objeto del juego.

El origen de las miniaturas se encuentra en el arte de hacer diminutos libros pintados –o miniados– sobre vitela –o pergamino– que habiendo sido inventados en la antigüedad, alcanzaron su máximo esplendor en la Edad Media –en el siglo XIII-, tanto en Oriente como en Occidente, con las escuelas de miniaturas amparadas por los monasterios benedictinos.

En la época prehispánica entre los nahuas, en la ceremonia durante la cual se ponía nombre a los infantes recién nacidos, se les obsequiaban objetos en miniatura: a los niños, se les daban rodellitas, arquitos y flechitas y, a las niñas pequeños objetos relacionados con las labores textiles como husos, ruecas y lanzaderas; simbolizando las actividades que desempeñarían en la vida. Por otra parte, en las excavaciones arqueológicas se encontraron pequeños instrumentos musicales, que no se sabe si fueron considerados miniaturas o como juguetes para los niños.

A finales del siglo XV, aparecieron en Europa diminutos cuadros con temas religiosos y retratos de civiles a los que sólo tenían acceso las clases pudientes. Luego, este arte se traslada a la Nueva España durante el siglo XVI, donde quedan registradas las primeras miniaturas hoy, depositadas en el Museo Nacional de Historia en el Castillo de Chapultepec de la ciudad de México.

Ya en el siglo XIX aparecen también los retratos en miniatura de cera hechos en relieve de perfil y en bulto, y las esculturillas de escenas populares en plata “pella”.

La miniatura elaborada manualmente comenzó a ser reconocida como un objeto de valor. En este sentido, la producción de miniaturas se constituyó

como una actividad artística en la que era tan importante la dimensión de la obra como la capacidad del artista para transmitir su sensibilidad creadora, su maestría para reducir al mínimo los complicados detalles de una tradición plástica y mostrar a través de ella, una parte de su cultura material.

En el caso de las miniaturas artesanales, los requisitos para el artista son la gran capacidad, la paciencia y un enorme esfuerzo para recrear en pequeño los objetos del arte popular en general además, de las escenas de la vida cotidiana, de su entorno cultural, trátese del rural o del urbano, del festivo o del ritual.

La miniatura revela un insólito virtuosismo plástico, ya que el detalle y aún la minucia, cuando se convierten en conceptos creativos, transforman a la palma, la lechuguilla, el barro o el vidrio en verdaderas obras de arte, a pesar de que los materiales son, en muchos casos, extremadamente modestos. Innumerables ejemplos de miniaturas tenemos en el país, desde una escena costumbrista inserta en una cáscara de nuez, hasta la delicada suavidad del chilte, el tejido de panicua o la impenetrable dureza de un hueso.

La paciencia e ingenio llegan a su máxima expresión con las pulgas vestidas o la introducción de una mosca en un puerquito hecho de semilla de avellana para que pueda mover las orejas y el rabo. No menos ingeniosos son los pajaritos de péndulo de los que pende una piedra que les hace balancear la cabeza y “picar” su comida del trastecito que la contiene.

Otros muchos ejemplos de miniaturas se pueden mencionar tales como: los animalitos y otras figuras de barro; las figuritas de vidrio estirado como candeleros, jaulas, candiles y animalitos; los juguetes de vidrio prensado; los trasteritos de madera; las canastitas tejidas con cerdas, tule o paja de trigo; los pequeños objetos de cuero; las figuras de barro o cera hechas para los nacimientos; los objetos de dulce, papel y cartón para la fiesta de Todos Santos; las distintas figuritas de chicle y vainilla; los instrumentos musicales de pequeñas proporciones y las figurillas de animales y peines hechos de cuerno y hueso, entre otros.

No hay que olvidar las miniaturas que los reclusos elaboran en algunas cárceles de México, entre las que destacan: pequeños instrumentos musicales, sombreritos de palma, trastecitos diminutos, pequeños juegos de ajedrez y dominó hechos de hueso así como, esculturillas hechas en corozo y en obsidiana.

En la miniatura tradicional -como sucede con la juguetería- se pueden apreciar tanto la influencia prehispánica como la española. De la primera por ejemplo, se pueden mencionar el uso de las palmas tejidas que se conserva en las miniaturas de Chigmecatitlán, Puebla. Respecto a las influencias españolas algunas se fueron adaptando a las que ya existían antiguamente, como los vidriados en la cerámica, produciéndose un mestizaje que dio por resultado la gran variedad de objetos que se producen en las distintas ramas del arte mexicano, del cual forma parte importante la miniatura.

1.9 El juguete artesanal y el juguete industrial.

Cuando se estudia el juguete tradicional, artesanal y se confronta con el juguete industrializado, él que se produce en serie, nos obliga a establecer necesariamente, sus diferencias, que son del orden técnico, del medio en que se elaboran, de la libertad que ejercen los jugadores con el juguete artesanal y de la condición a la que se sujetan cuando utilizan un juguete programado.

Los pequeños se divierten con cualquier cosa, a la que dan el carácter de juguete. Su imaginación se mantiene activa y creadora mientras, descubre que el mundo organizado por los adultos en el grupo social al que pertenecen, le brinda las alternativas de juego creadas para ellos. El ser humano ha utilizado los materiales y elementos que están a su alcance para crear objetos útiles en su medio ambiente, entre ellos los juguetes y, ha desarrollado técnicas y sensibilidad para hacerlos más prácticos y bellos. Sin embargo, la presencia de productos industrializados en el mundo ha revolucionado estos principios básicos de la creación humana.

En el tema aquí tratado, casi todos los especialistas afirman que este país es uno de los que cuenta con mayor variedad y cantidad de juguetes hechos a mano, lo que permite mantener una tradición juguetera nacional, a pesar de la presencia de los juguetes hechos por la industria que, basados en una gran tecnología, han invadido los mercados en todo el mundo.

Los elementos que fortalecen ese gusto por el juguete tradicional se basan en la identificación de la niña, del niño con su entorno, ya que muchas veces este juguete tiene plasmados ciertos códigos relacionados con aquél. El niño, la niña se identifica con los materiales que le son conocidos, el juguete tradicional se hace generalmente, por los artesanos, con materias primas naturales propias de su región. Les gusta su juguete por ser una pieza única, ya que ningún juguete es exactamente igual a otro. Y también, les gusta por su ingeniosa sencillez, sin complicados mecanismos, lo que les permite mantenerse activos desarrollando su inventiva, imaginación y fantasía.

Un importante factor que influye en la diferenciación entre un juguete industrial y el artesanal, es el económico. Los juguetes tradicionales son hechos por el pueblo y están destinados para el pueblo mismo particularmente, en las regiones del país cuya escasa economía no permite tener acceso al juguete industrializado, mecánico, eléctrico o computarizado, que generalmente es más caro. En este caso, el juguete tradicional es tan barato como los materiales de que está elaborado y la mano de obra del artesano. Lo anterior, a pesar de que el productor, dueño de su ingenio y singular iniciativa, no se inhibe ante la modesta materia prima, de todos modos creará con sus manos, con su fantasía y conocimientos del medio, los más diversos e increíbles juguetes así, su valor radica en su originalidad ingenio y calidad plástica.

La elaboración de muchos de los productos hoy conocidos como artesanales es semejante a la de las viejas industrias, a diferencia de la actual producción

ultra mecanizada cuyo desarrollo parece interminable. El artesano productor de juguetes, muchas veces de poblaciones y comunidades rurales, conoce su cultura, diseña la obra en su imaginación, colecta los materiales y la construye, le da sentido propio a su trabajo y lo desarrolla con cariño. Por contrapartida, el trabajador de una fábrica de juguetes, generalmente ubicada en los complejos industriales, es apenas parte –un pequeño engrane- de la enorme maquinaria que le obsesiona, que le preocupa y lo agobia. La rutina le bloquea el pensamiento y desconoce el mecanismo del proceso de manera integral.

La diferencia entre los productos es fundamental. Los juguetes industriales llegan a ser parte de una serie de miles o millones de ejemplares exactamente iguales; pero son, contradictoriamente al movimiento que les puede dar la electricidad o un circuito integrado, piezas deshumanizadas. Lo que cuenta en este proceso es la convergencia de las capacidades profesionales de quiénes intervienen en él: los diseñadores que crean el prototipo; los técnicos especialistas que adaptan los mecanismos que impulsan la maquinaria que, de manera mecánica y rutinaria, produce sin parar y, los obreros que cuidan del funcionamiento de la máquina, a los que sólo les está reservada esta tarea, sin que se les pida o permita aportación alguna referente al juguete, a su diseño, su funcionamiento o a la forma de producirlo.

Si se quieren rescatar algunos ejemplos notables de este tipo de productos, se puede mencionar aunados a las ya anteriormente expuestos, la línea de juguetes didácticos de madera iniciada desde principios de siglo XX con los famosos Tinker toys, un producto del Bauhaus de Alemania. Posteriormente, una serie de juguetes metálicos diseñados para construir máquinas de juguete, desde un enfoque de la ingeniería mecánica, conocidos como Meccano, que fueron fabricados en Inglaterra y Estados Unidos de América. Posteriormente, la invasión de los artículos de plástico, promovieron los juguetes didácticos a través de los cuáles, los niños en edad temprana eran estimulados para aprender las formas y los colores. Luego, evolucionaron hacia modelos de ensamble en los cuales un personaje de plástico es el protagonista, sólo modificado en su indumentaria y los accesorios que complementan el llamado “kit” o grupo de juguetes.

Estos juegos se distribuyeron en prácticamente todo el mundo pero, paralelamente y a cambio de ellos, otros miles de juguetes, la mayoría de plástico, de mala y pésima calidad, sometidos a líneas de ensamble en los grandes centros maquiladores de las potencias industriales, especialmente en el Lejano Oriente, invadieron los mercados hasta los últimos rincones del planeta, impactando las tradiciones culturales de los juegos y los juguetes en cada región del mundo.

A cambio de todo lo mencionado, los juguetes de producción artesanal, si bien corresponden a una creación original que sirve de modelo, son diferentes entre sí pues, en cada uno se manifiesta la sensibilidad del productor, quién no siempre se somete a los patrones determinados, sino que de manera espontánea, suele dar vuelo a su imaginación para volcar en la obra su instinto y capacidad creadora que, siendo innata, le permite crear y recrear su labor en cada ocasión. Este fenómeno común en todas las manifestaciones artesanales,

se acentúa en los juguetes pues, a veces se producen con ironía o sarcasmo que permite entrever una intención crítica social motivada por lo desencantos históricos o las privaciones cotidianas. La elaboración de “judas” para la Semana Santa es quizás, el mejor ejemplo de ello.

Otra diferencia es el mecanismo de los juguetes articulados. En el caso del juguete industrial y, todavía más, él que incluye elementos computarizados que ordenan sus movimientos en una franca revelación del mundo robotizado, cualquier falla posterior a su venta, obliga a tirar al juguete en el bote de la basura porque no tiene reparación. Su mecanismo es complejo y quizás su defecto o inconsistencia esté en la fabricación; su vida está determinada por su eficiencia. En el juguete artesanal, en cambio, sus sencillas articulaciones, basadas en la física elemental de la inercia, la palanca, las poleas, las bandas, los clavos o los simples atados de una cuerda, permiten repararlos cuando se deterioran o, todavía más, cuando el juguete es viejo, pero forma parte de la vida sentimental de un niño, no importa que le falte una pieza, -una rueda en el caso de un carrito o una pierna en el caso de una muñeca- siempre lo sacará a flote el código secreto que se establece entre uno y otro.

Se ha reiterado que la presencia de las computadoras y los juegos que derivan de ellas, tienen un doble efecto sobre la existencia del niño. Por un lado, se dice que permiten desarrollar una gran habilidad mental pero por otro lado, se afirma que ésta siempre es reiterativa, apenas impulsada por dos o cuatro teclas que la convierten en actividad mecánica. El niño en consecuencia, juega por impulso y no por imaginación. Ganar o perder no está determinado por su ingenio, sino por la rapidez con la que aprende su mecánica rutinaria que lo enajena hasta molestarse consigo mismo por una derrota frente a algo que no tiene cara ni sentimientos. Se ha reiterado también y, por contrapartida, que el juguete tradicional, trátase de una pelota, un carrito, un animalito, muñeca o una simple cuerda para saltar, permite desarrollar diversas alternativas de juego, tantas como la imaginación del niño lo permiten.

A continuación, se presenta un resumen simple de la comparación entre el juguete tradicional y el juguete industrial.

Los **juguetes tradicionales** están diversificados por estado en el país, se identifican con la población; son elaborados por artesanos con materiales naturales; algunos de estos juguetes tienen una producción cíclica identificada con las festividades y celebraciones del año, ya sean religiosas o paganas. Puesto que cada tipo de estos juguetes tienen una temporada precisa que le corresponde por tradición y costumbre establecidas desde hace mucho tiempo atrás, así por ejemplo, cuando llega la temporada de Semana Santa, los artesanos venden juguetes especiales para estos días: la matraca, los silbatos, judas (figuras hechas de cartón) y periscopios de cartón. El Sábado de Gloria, niños y adultos se regocijan con la quema de los “Judas”; luego cuando es la fiesta de Corpus, aparecen mulitas y para las fiestas patrias, 15 y 16 de septiembre, se venden banderas, sombreros, rehiletes y espadas. El 1º y 2 de noviembre, celebración del día de Todos los Santos y de los Fieles Difuntos, se hacen panes decorados, calaveritas de azúcar, chocolate y amaranto, calacas, tumbitas de cartón, calaveras y féretros de barro. En las posadas, aparecen las

piñatas, sombreros, silbatos también, hay juguetes especiales para el día de los Santos Inocentes, Día de Reyes y el Carnaval.

Los juguetes tradicionales se distribuyen mediante mecanismos tradicionales de mercadeo local, en ferias y en zonas comerciales populares durante ciertas temporadas.

Los **juguetes industriales** de producción masiva tienen diseños universales, entre los que se incluyen los juguetes educativos, de plástico, eléctricos y mecánicos y, los juguetes electrónicos. Todos estos juguetes tienen diferentes métodos de comercialización, desde establecimientos especializados, departamentales, supermercados con un gran aparato comercial de información hasta la venta también, en mercados populares, cuando se trata de los de menor calidad y a bajo precio, ensamblados en los países de maquila industrial.

1.10 Influencias históricas en el juguete tradicional mexicano.

El juguete tradicional mexicano está marcado por dos grandes influencias, la autóctona y la hispana.

Juguetes prehispánicos. El juguete más antiguo según la investigación realizada es la pelota.

Entre los juegos de origen prehispánico se encuentra el “Come Sólo”, su nombre original en Náhuatl es el Zen Zen, quiere decir de uno en uno, es un reto personal, “voy a competir conmigo mismo y me voy a ganar a mi mismo”. El Patolli era un juego de mesa que además, de jugarlo los niños lo hacían los adultos para tomar decisiones importantes porque el juego era la cuenta de los días y de los años.

En Mesoamérica, los más antiguos son la pelota, las muñecas y la replica de animales. La pelota y las muñecas articuladas podrían haber sido las más populares en la era prehispánica. Las muñecas eran hechas de barro de manera artesanal y sus extremidades al igual que la cabeza y tronco, se unían con un hilo de algodón y así, podían moverse.

El yo-yo y el trompo son juguetes autóctonos aún cuando, ambos tienen presencia en momentos históricos en otras regiones geográficas, diferenciándose por su forma y materia de elaboración principalmente.

En la época prehispánica se elaboraban figuras de cerámica en las que destacan perros con ruedas, representación de monos y armadillos, sonajas, silbatos, muñecas articuladas. Arqueólogos han encontrado este tipo de figuras en entierros y señalan que estos fueron fabricados para usarlos en el culto a los muertos y no como juguetes.

Es significativo señalar que se ha descubierto que los trompos originales eran hechos con semilla de bellota. Los juguetes autóctonos eran hechos con materiales que se encontraban en el entorno, por ejemplo: en Xochimilco se hacían juguetes con cañuela (muñecas, carritos, rehiletes).

El juguete hispano. Los juguetes con influencia hispánica se dan en la época de la colonia. La influencia de dichos juguetes se ve en los caballitos de madera, los soldaditos de plomo y muchos otros que son una mezcla de diferentes culturas.

Los juguetes en la Nueva España eran de origen europeo, asiático e indígena, asociados principalmente, a festividades como eran las fiestas de Semana Santa para las que se elaboraban las matracas de madera, hojalata, marfil y hueso.

Se dio una amplia difusión y se incrementó la fabricación del juguete indígena en la Nueva España ya que, las fiestas religiosas y civiles fueron momentos adecuados para que los artesanos imaginaran o adaptaran nuevos juguetes. Entre los juguetes prehispánicos que luego, retomaron los españoles se encuentra “El Judas”, clásico diablo de Semana Santa. Ya había cartonería en la región pues, hacían muñecos de cartón. Los españoles toman los juguetes indígenas y los adaptan a sus fiestas religiosas y con ello, promueven y facilitan que el indígena acepte y se incorpore a la religión católica. Otro ejemplo en esta categoría de juguetes, es la Mulita.

Con los españoles también, cambiaron los juguetes de réplica (aquellas copias de cosas o animales para jugar) pues, ya no se hacían sólo las réplicas de los animales endémicos de Mesoamérica sino, que se hacían por ejemplo, replicas del caballo que con unas llantitas se podía mover o del caballo de madera en forma de mecedora (balancín).

Aún cuando, la vida cotidiana y la historia definen principalmente, por su función, el concepto: juguete. Ahora, en esta investigación, se definirá este concepto.

1.11 Conclusión del Capítulo

En términos generales son muchos y muy variados gracias a la cultura mexicana los juguetes artesanales que hay en existencia. La diversidad artesanal nos permite realizar un análisis profundo del juguete y su influencia en nuestra cultura. Todo lo anterior nos permitirá hacer una evaluación y propuesta para elaborar políticas públicas que sirvan realmente a difundir el juguete artesanal mexicano.

CAPITULO II

EL JUGUETE MEXICANO, ANALISIS DE LA INDUSTRIA JUGUETERA EN MEXICO.

2.1 Concepto de Juguete

El significado de la palabra juguete según el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española en su vigésima segunda edición, es: "Objeto atractivo con que se entretienen los niños."

El significado del concepto juguete, varía en acuerdo al área de conocimiento que lo define, por ejemplo: Hetzer, lo define como que un mediador que ayuda al niño a incorporarse al ciclo cultural al que pertenece porque éste representa una parte de la realidad en la que el niño está inmerso.

Así como, Hetzer desprende la definición del marco socio-cultural, los que se encuentran en el estudio del área psicológica, la mayoría lo define como un medio de desarrollo infantil. Los pedagogos y en algunas ocasiones los padres como un medio educativo, estos últimos también, lo consideran un medio de entretenimiento así, como la mayoría de la población.

Una pelota en las manos de un niño, puede convertirse gracias, a la magia de su imaginación, en un planeta, un monstruo, una flor o un animal, una caja se transforma en la casa más elegante que haya tenido una muñeca o en un camión de carga. Cualquier objeto por la imaginación es base de la diversión.

Los juguetes pueden ser utilizados individualmente o en combinación con otros. Ciertos juguetes son asociados con épocas históricas o culturas particulares, mientras que otros aparentan poseer popularidad universal.

Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo de la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza mientras, que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos.

La finalidad de un juguete es estimular la actividad y la iniciativa de los niñas y las niños, posibilitando así, que los más diversos procesos y cualidades psíquicas así como, las destrezas motrices, se desarrollen en relación con las particularidades intrínsecas de cada tipo de juguete y lo que éste fundamentalmente promueve en cada acción psíquica o física. Es necesario, señalar el aspecto "fundamental" que cada tipo de juguete potencia para destacar que en un mismo objeto-juguete está asentada no solo la acción

psíquica que constituyen su función principal, sino también otras, sobre las que igualmente ejerce un efecto aunque, no sea tan destacado en algunos casos.

El juguete, que representa en sí mismo la esencia de la infancia al igual que el juego, ha ido progresivamente, ampliándose en su concepción en la medida en que ha crecido la infancia y, como objeto producto de la actividad social del hombre, refleja en sí mismo, el nivel de desarrollo de la sociedad que los crea, tiene grabado en sí y materializado en su estructura el desarrollo histórico-social del hombre, de la misma forma que cualquier otro producto de la actividad material y espiritual del ser humano.

Un juguete es un objeto con el cual jugar generalmente, destinado a niñas y niños aunque existen también, diversos juguetes para adultos o ambos. Ciertos juguetes son apropiados también, para mascotas, en especial perros y gatos, existiendo incluso variedades de juguetes creados específicamente para ellos.

Se concluye entonces, por las definiciones y textos encontrados en la búsqueda bibliográfica realizada en esta investigación, que los autores coinciden que es un medio, cuya finalidad varía en acuerdo a la prioridad que se le da, ya sea al desarrollo, el entretenimiento y a las características de la cotidianidad humana. Independientemente, de su finalidad, el juguete es el medio para jugar.

Para la suscrita Jugar es la acción de fantasear con artículos inanimados y darles vida a través de la imaginación.

2.2- Significado de jugar

La Real Academia Española en su vigésima segunda edición, define jugar como:

- Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.
- Travesear, retozar.
- Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés.
- Tomar parte en uno de los juegos sometidos a reglas, no para divertirse, sino por vicio o con el solo fin de ganar dinero.
- Dicho de un jugador: Llevar a cabo un acto propio del juego cada vez que le toca intervenir en él.
- Llevar a cabo una partida de juego.
- Hacer uso de las cartas, fichas o piezas que se emplean en ciertos juegos.
- Usar los miembros corporales, dándoles el movimiento que les es natural.
- Manejar un arma. Jugar la espada, el florete.
- Arriesgar, aventurar.

Jugar es una actividad humana aún cuando, en otros animales también se presenta, asociada principalmente a la recreación es decir, es una actividad lúdica.

La recreación es un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, median la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

Lúdica, es la necesidad del ser humano, de sentir expresar, comunicar y producir emociones primarias como reír, gritar, llorar y gozar; emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento, poseyendo una ilimitada cantidad de formas, medios de expresión.

Para Max Neef se puede expresar que la lúdica debe ser concebida no solamente, como una necesidad del ser humano sino como una potencialidad creativa. Esto es que el ser humano no solo requiere de la lúdica para su desarrollo armónico, sino que también, puede producir satisfacciones de dicha necesidad durante su desarrollo histórico, social y ontogenético. Por esta razón, ha bailado, reído desde tiempos inmemorables y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno.

El juguete es un medio para jugar en el juego, se define JUEGO en la Real Academia Española, vigésima segunda edición como:

- Acción y efecto de jugar.
- Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cuál, se gana o se pierde.
- Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento.
- Determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin.
- Visos y cambiantes que resultan de la mezcla o disposición particular de algunas cosas.
- Habilidad o astucia para conseguir algo.
- Modo de proceder dos o más personas que aspiran al logro de un fin, estando de acuerdo y aparentando lo contrario.
- Modo de proceder sin consecuencia ni formalidad.

El juego es el medio a través del que se desarrollan las capacidades intelectuales y morales de los seres humanos y se crean hábitos de solidaridad, colectivismo, amor y respeto por la naturaleza. El juego colectivo permite fomentar las relaciones sociales. La persona mientras, juega con otras comparte, descubre el derecho ajeno y el comportamiento dentro de un grupo social. La sociabilidad se adquiere mediante el aprendizaje y la vida de juego ofrece la oportunidad real para el desarrollo social así como, es una oportunidad para la imaginación y la creación principalmente, durante la infancia.

Se ha definido juguete, jugar y juego. Conceptos que se asocian directamente al OCIO que define la Real Academia Española, vigésima segunda edición como:

- Cesación del trabajo, inacción o total omisión de la actividad.
- Tiempo libre de una persona.

- Diversión u ocupación reposada especialmente, en obras de ingenio, porque éstas se toman regularmente por descanso de otras tareas.
- Obras de ingenio que alguien forma en los ratos que le dejan libres sus principales ocupaciones.

Por concepción filosófica, es referido a lo no obligación o al no trabajo. La noción de "LOISIR" (Ocio) parte del latín "LICERE", significa lo que está permitido, tener tiempo para lo que nos plazca en donde lo importante no es el tiempo, ni la actividad, sino la disposición. Es aceptado como espacio de tranquilidad, libertad y contemplación del espíritu humano contrapuesto al trabajo y el negocio como ejemplarizantes, como actividad, como esfuerzo y como función social; mediante el ocio, el hombre realiza actividades sin otra razón o finalidad que realizarla. Es una disposición mental valorativa de lo aparentemente inútil que se asume como un estilo de vida, que cualifica el nivel de vida y la cualidad de la vida misma.

El juguete es el medio para realizar y participar en una actividad asociada a la recreación y el ocio.

2.3 El juguete tradicional, artesanal mexicano

Los juguetes tradicionales son aquellos que se han transmitido, hecho y usado de generación en generación.

La imaginación y la sensibilidad mexicana están plasmadas en su gran mayoría por artesanos indígenas y mestizos.

En el juguete tradicional mexicano se funden en un crisol mestizo las influencias del remoto pasado indígena y las hispano-orientales.

Los materiales utilizados en su elaboración son un ejemplo del encuentro de las civilizaciones originarias y de los inmigrantes españoles.

Ha habido pocos cambios en cuanto a las técnicas de fabricación así como, en los materiales empleados.

Han existido juguetes como instrumentos para entretener o divertir a los niños y para educar, orientar y desarrollar sus destrezas, habilidades y diversas capacidades específicas. A lo largo y ancho de México, se encuentra una enorme variedad de juguetes artesanales.

Estos juguetes han perdido popularidad principalmente, en las tres últimas décadas como consecuencia principalmente, del desarrollo tecnológico aplicado a la producción industrial de los juguetes. Sin embargo, el valor primordial de estos juguetes no radica en mantenerse a la vanguardia tecnológica, sino en su capacidad de establecer una relación social y cultural con quién los usa, permiten entablar un nexo especial con el niño, quién se

relaciona directamente con el mecanismo que hace funcionar al juguete es decir, con la vida misma de éste.

Los artesanos para construir juguetes y darles vida utilizan barro, cartón, papel, fibras vegetales, madera, laca, plomo, pepita, chicle, azúcar, hojalata, etc. Las técnicas para su fabricación dependen de las necesidades específicas del objeto que se elabora además, en ellos se guarda el conocimiento ancestral heredado de padres a hijos. Al igual que el sistema de comercialización que utilizan pues, la mayoría de ellos asiste a las ferias locales así como, algunos de ellos, participan en las ferias de carácter estatal o nacional.

El juguete artesanal mexicano tiene una función cultural muy importante al formar parte de nuestra expresividad, refleja en gran medida la identidad y el arte mexicano.

El juguete tradicional mexicano ha conservado elementos esenciales como el diseño, el colorido, la textura, y los materiales originales que se encuentran al alcance de la persona que lo elabora.

2.4 El juego

El juguete tiene asociado un elemento inseparable, el juego, la intención de jugar, de divertirse.

Existe una dualidad entre el juguete y el niño. Desde sus etapas más tempranas, es capaz de crear un mundo imaginario, utilizando como juguetes diversos objetos que encuentra en su pequeño mundo. Las cosas que están a su alcance y que toca, los objetos que se mueven frente a sus ojos o los ruidos que a su alrededor escucha, constituyen revelaciones para el despertar de sus sentidos, descubriendo texturas, colores, luces, sombras y armonías. Su imaginación se mantiene activa y creadora, brindando a los objetos valores que no tienen, inventando su personal mitología, transformando las cosas en seres ideales. Se entretiene, se recrea y todo ello aumenta si el objeto es susceptible de ser transformado.

Por ejemplo, en una de las tradiciones mexicanas del juego callejero, una simple corcholata, entonces tapa de refresco, servía para ser un cochecito que el menor no tenía, dibujando en el piso una carretera por la cual circulaban los 'carritos' golpeados sutilmente con los dedos. En este sentido, se puede afirmar que la fantasía es un elemento básico del proceso lúdico. Los juguetes no tienen sentido, si no es por los símbolos y las relaciones afectivas e imaginarias que utiliza el niño para divertirse con ellos y, que convierte en juguete cualquier cosa, hasta que va descubriendo el mundo organizado de la realidad.

Cuando desaparece el corto periodo de los juguetes imaginarios y el infante reclama los objetos que identifica con el mundo real, el adulto le proporciona en tamaño adecuado a su edad, representaciones humanas, de animales, de

plantas y de otros objetos manufacturados en el propio hogar o, hechos de materiales naturales por artesanos tradicionales o, los juguetes fabricados en serie, productos de las técnicas y los materiales sintéticos de esta época en continuo desarrollo industrial y cibernético, donde las computadoras se han incorporado a las opciones del mundo del juego.

La anterior afirmación, conduce a reflexionar sobre la relación que se establece entre el juguete, no sólo con el pequeño, sino con el grupo social al que éste pertenece. Cuando el juguete está diseñado con todas las influencias culturales de un grupo social, no son simples objetos de diversión, sino que se constituyen en un conjunto de símbolos que reflejan una determinada visión social del mundo, visto por los adultos, ubicada en una época y en un lugar determinado. Los juguetes en ese momento, se convierten en artículos vitales ya que, representan la realidad y su entorno es decir, constituyen un grupo de objetos de entrenamiento para guiar la vida de los niños en el ambiente en que se desenvuelven.

El juguete así concebido, conjuga los elementos culturales de la vida de un pueblo y las formas como las representa, sean éstas de construcción elemental o de una desarrollada tecnología. El juguete se convierte en el amigo inseparable de los niños y, también, en su maestro; es generalmente, pequeño porque está diseñado para ellos y en cualquier sociedad alegra el ambiente familiar además, educa e introduce al menor en su tradición cultural. Por ejemplo, en algunas regiones de nuestro país todavía, se conserva la tradición prehispánica de poner en las manos de los niños recién nacidos pequeños objetos por ejemplo, un diminuto arado, si su entorno es campesino o, en el caso de las niñas, pequeños comales y anafres que representan un buen augurio para las faenas del hogar.

Aunque el llamado fenómeno de la globalización en el mundo y, consecuentemente el intercambio de información entre los países, ha permitido el conocimiento de los pueblos en sus diferentes aspectos culturales lo cierto es, que las manifestaciones tradicionales, entre ellas las de los juguetes y juegos infantiles, son los únicos recursos que tiene cada país para ser único y diferente, para seguir manteniendo vigentes sus valores, conductas y creencias, que en muchas ocasiones se expresan de manera artística y que, en el caso de los juguetes, inician con la vida del pequeño en un proceso que se desarrolla paralelamente, durante sus primeros años de existencia.

En todas las épocas y en todas las culturas del mundo, han existido los juguetes, los objetos con los cuales juegan los niños así como, los juegos organizados por ellos mismos en grupo. En nuestro país, existen las dos tradiciones con sus características propias: la de los juguetes tradicionales, generalmente, elaborados por artesanos en muchas comunidades del país y, la de los juegos con canciones y movimientos corporales, casi teatrales, algunos de marcada influencia colonial que llegaron a México con la cultura europea.

Otra de las condiciones que se cumplen en el juego tradicional infantil, es que éste se transmite espontáneamente, a través de los grupos de niños que se divierten, sueñan y actúan en conjunto de tal manera, que los juegos y los

juguetes cuando son de tipo tradicional, pasan de generación en generación de manera libre, espontánea y natural con las tradiciones mediante las cuales los niños van aprendiendo y se van familiarizando con las costumbres y formas culturales de su grupo social.

Si bien algunos de los juguetes tradicionales tuvieron un origen religioso –como lo afirma Lilian Sheffler- ya que por ejemplo las matracas, fueron usadas en los servicios religiosos cristianos durante la Cuaresma desde la Edad Media y, los títeres y las muñecas se emplearon en rituales religiosos en diferentes culturas lo cierto es, que en la actualidad esos objetos y, muchos más, perdieron su sentido religioso, utilizándose en la actualidad, como diversión de los infantes aunque, como en el caso de las matracas también, son usados por los adultos mexicanos en otra circunstancia muy diferente pero igualmente festiva que es la de hacer ruido, estimulando a los equipos en los deportes de conjunto.

En las áreas rurales de nuestro país se observa con mayor frecuencia, el que los niños elaboren sus propios juguetes, cabe mencionar que algunos juguetes son de corte universal, ya que se encuentran en casi todas las culturas del mundo, entre ellos se pueden señalar: las sonajas, las pelotas, las muñecas, los silbatos y los animalitos elaborados de diferentes materiales.

2.5 La miniatura artesanal mexicana

Otros objetos elaborados en la mayoría de las culturas del mundo, reconocidas por su alto valor artístico, son las miniaturas que frecuentemente se relacionan con el juguete tradicional, debido a que muchos de ellos se elaboran en pequeño para los niños, quienes los usan en sus juegos como si fueran adultos por ejemplo, los carritos en el caso de los niños y los mueblecitos, trasteritos y trastecitos -ollitas, cazuelitas, platitos, etc.-, que utilizan las niñas.

En México, las miniaturas tienen también, otros destinatarios: los adultos. Bien se ha dicho que las miniaturas son los juguetes de los adultos, quiénes en muchos casos, acumulan colecciones de ellas; lo que permite conservar la tradición, brindando al artesano, la posibilidad de continuar en la recreación en pequeño, no sólo los objetos del arte popular conocidos en general, sino además las escenas de la vida cotidiana de su entorno cultural, trátase del rural o del urbano, del festivo o del ritual.

La miniatura debe ser elaborada manualmente para ser reconocida como un objeto de valor. En este sentido, la producción de miniaturas se constituye como una actividad artesanal que requiere gran capacidad técnica y mucha paciencia por parte del productor. En ella, es tan importante la dimensión de la obra como la capacidad del artesano para transmitir su sensibilidad creadora, su maestría para reducir al mínimo los complicados detalles de una tradición plástica y mostrar, a través de ella, una parte de su cultura material. En México, las miniaturas se elaboran en casi todo el país, siguiendo la misma ruta de las ramas artesanales que se conocen por región, estado y comunidad.

La miniatura en esta investigación, se considera también, un juguete tradicional, artesanal.

2.6 Distintivos del juego y el juguete tradicional.

El juguete mexicano tiene tres características esenciales; colorido, ingenuidad e ingenio.

Para su manufactura, se utilizan los materiales que el artesano tiene a la mano: barro, madera, palma, etc. Por ello, en casi todos los centros artesanales se produce juguete, destacando centros altamente especializados en esta manufactura.

En la producción del juguete tradicional, se observa el mismo factor étnico y geográfico que explica la diversidad de los materiales empleados y las expresiones prácticas manifestadas en el proceso de todo el arte mexicano. No puede haber entonces, referencia al objeto con el que juegan los niños, sin tomar en cuenta su vinculación con el grupo cultural o étnico al que pertenecen. Todavía más, en muchos grupos indígenas de nuestro país, es una tradición que todos los miembros de la familia, incluyendo a los niños, confeccionen sus juguetes, aplicándole las características de su cultura.

Los motivos presentes en el diseño del juguete mexicano están inspirados con frecuencia en actitudes y circunstancias de la vida diaria, reflejan en sus manifestaciones plásticas el carácter que domina el medio ambiente y sus tradiciones.

El dominio de la técnica y de los materiales así como, la habilidad para emplear, combinar y contrastar colores y detalles o rasgos de ornamentación, se une a otro elemento que con frecuencia refleja el estado de ánimo del artesano o el del grupo social del que forma parte. El colorido de muchos juguetes es reflejo del gusto del artesano por su escenario natural. En resumen, la apariencia del juguete, es el resultado de la obligada conjugación de los materiales, dominio de la técnica empleada y de motivaciones anímicas de su autor.

Anteriormente, se ha afirmado que el juguete mexicano se confecciona con materiales que se encuentran al alcance de los artesanos que los producen, por lo que a continuación, se presenta una breve descripción de los materiales utilizados aunque, con mayor detalle se mencionarán en otra sección de este escrito, en la que se encuentra la producción por estado.

La hipótesis de esta investigación nos exige responder con qué se elabora el juguete tradicional mexicano asimismo, cuándo, para qué, quién lo crea, dónde, cómo. Información expuesta en los siguientes apartados de este documento. Cabe aquí, informar que como se indicó anteriormente, se considerará también a la miniatura.

2.7 Materiales utilizados en la elaboración del juguete tradicional.

Quizás, uno de los materiales utilizados más significativos en la elaboración de juguetes es el **barro**, el material más común, económico y accesible de todos. Figuras humanas, zoomorfas, silbatos, trastecitos y una infinita variedad de miniaturas se hacen con este material primigenio.

México ha sido un país alfarero por tradición. El juguete de barro participa en muchos aspectos que conciernen a esta tradición, expresando, a través de sus características técnicas, de ornamentación, simbolismo y colorido, las virtudes del artista alfarero, sea indígena o no. A estos juguetes, se les pueden aplicar diversas técnicas de acabado: esmaltados, bruñidos o pintados en colores brillantes según, la tradición de los grupos culturales que los elaboran.

La diversidad de aspectos y técnicas de elaboración que presenta el juguete de barro, es tan rica como la existencia de numerosos centros alfareros en el país, donde salen los más variados ejemplares aunque, algunos no lleguen a ser propiamente juguetes, sino miniaturas o figuras para el regocijo, la contemplación y el gusto de toda la familia, como las figuras para los Nacimientos, las de ángeles, vírgenes, Reyes Magos, etc.

Cada Estado, región o población del país, se caracteriza por su producción juguetera de barro. A veces, dentro de una misma entidad, la producción muestra diferencias notables, tanto por sus materiales como en la forma de concebir el juguete o la miniatura como ocurre en el Estado de México con San Antonio la Isla y Metepec; Michoacán, con Tzintzuntzan y Ocumicho; en Jalisco, con Tlaquepaque, Tonalá y Santa Cruz o en Oaxaca con Atzompa y Tehuantepec.

En las comunidades indígenas, se elabora un **tipo de cerámica** de aspecto primitivo, no sólo por sus técnicas originales sino por ciertos rasgos característicos por ejemplo, en Coyotepec, Oaxaca, donde las piezas bruñidas de barro negro, diferentes por este motivo a las de cualquier lugar del país, poseen en el bruñido y el esgrafiado un encanto adicional. Allí, los juguetes más sobresalientes son las sonoras esquilas en juegos de cuatro y más campanas, las flautas, las sirenas y los tecolotes amén, de infinidad de pequeños trastecillos para las niñas. En Ameyaltepec y Tolimán, poblaciones de Guerrero, se elaboran figuras humanas y de animales en un barro ocre claro, decoradas con tierra roja, similares por su apariencia y factura a los juguetes cerámicos que también, se hacen en Tantoyuca, Huatusco y Blanca Espuma, Veracruz; en Chililico, Hidalgo; en Tehuantepec, Oaxaca; en Amatenango, Chiapas y, en la sierra tarahumara de Chihuahua.

Más delicados son los juguetes de Tonalá, Jalisco, en “barro bandera”, de “petatillo” o el decorado y “bruñido”. En ellos, se observa la más refinada técnica ancestral que desde el siglo XIX, se aplicó a piezas decoradas y bruñidas: botellones, floreros, tecomates, etc. y que actualmente, se aplican en la juguetería: pequeños trastecillos, pájaros, palomas, tortugas, tecolotes, etc. Por otro lado, la aplicación del engredado o “vidriado” común a un tipo de

juguetes procedentes entre otros, de Santa María Atzompa, Oaxaca, de Tzintzuntzan, Michoacán y de Metepec, Estado de México es de origen español, como lo es también, el procedimiento para fundir el vidrio mediante el cual llegan a obtenerse figuritas de animales, floreritos y jinetes.

La naturaleza es rica en **fibras vegetales**. En México, esta materia prima proporciona una gran variedad de recursos para la elaboración de la juguetería, incluyéndose desde las plantas que crecen en las regiones húmedas como el tule y la chuspata o las fibras de regiones áridas y semidesérticas como el ixtle.

El juguete hecho de materiales como el tule o la chuspata, revela una gran fuerza creativa de sus autores, quiénes poseen dotes escultóricas, utilizando exclusivamente sus manos.

Estos materiales se prestan para tejer y dar formas a la vez, a figuras planas o en volumen a veces matizadas por los colores de las anilinas verdes, amarillas, azules o solferinas.

Las fibras más utilizadas son: tule, carrizo, ixtle, sisal, hoja de maíz y palma con las que se tejen canastitas, muñecas, trastecitos, animalitos, etc. Las figuras varían en tamaño, desde las miniaturas de “Chuspata” elaboradas en la zona lacustre de Michoacán o las de palma de Chigmecatitlán, Puebla hasta las figuras de grandes dimensiones como los “carranclanes”, las mulitas y las cabalgaduras de tule hechos en Lerma, Estado de México. La habilidad para tejer y lograr formas de con estos materiales denota una herencia ancestral. Lo mismo, puede decirse respecto a las figuras zoomorfas de vainilla, hechas en Papantla, Veracruz.

La muñeca elaborada **con trapo** es la preferida. Las muñecas hechas en México generalmente por mujeres artesanas, dan la impresión de ser muchachas adultas, elegantes o rancheras, vestidas de colores alegres y con frecuencia en las comunidades indígenas, ataviadas con la indumentaria tradicional de su grupo con todos los accesorios y prendas elaboradas técnicamente igual que las originales, en mágica confección de miniatura.

La **madera** se aprovecha de múltiples formas para hacer juguetes: raíces, cortezas, troncos, ramas, florecencias, frutos, fibras y semillas. La mayoría de las veces, se trabaja con herramientas elementales que van desde navajas, una hoja de rasurar o un machete, hasta un formón, una gubia o un rudimentario torno manejado con pies y manos, como en el caso del fabricante de molinillos que con idéntica técnica los fabrica en tamaño normal y en miniatura.

El juguete de madera tiene dos variantes:

- puede ser producto de una habilidad escultórica del artesano como las figuras humanas y zoomorfas de Apaseo el Alto, Guanajuato o los “alebrijes” de madera policromada de los mixes en Oaxaca o,
- puede ser el resultado de una formal disposición o ensamble de los elementos de la carpintería al servicio de la producción juguetera como los juguetes articulados de Juventino Rosas, Silao, Irapuato y Celaya en Guanajuato o los ajuares de madera de copalillo, de pino y de cedro, los escritorios de cortina

con diminutos cajones y, tantos otros pequeños muebles para casas de muñecas que se fabrican en Puebla, Querétaro y en el Distrito Federal.

México es un país privilegiado por la riqueza de los materiales y las técnicas utilizadas en el arte popular. Posiblemente, una de las técnicas de mayor reconocimiento sea la de las **lacas o maques**. Sin embargo, cabe hacer hincapié en la maravillosa producción de juguetes y miniaturas hechas con esta técnica en el pequeño pueblo de Temalacatzingo en el estado de Guerrero o las miniaturas de maque embutido en Pátzcuaro, Michoacán.

El **cobre** ya se trabajaba en Mesoamérica antes de la llegada de los españoles a estas tierras. En el actual cobre martillado que se produce en Santa Clara del Cobre, Michoacán, subyace la técnica y el espíritu del batidor de cobre prehispánico y, en las jarras, cazos y pequeños floreros en miniatura se observa el cuidado con que el artesano trabaja su oficio.

Por su parte, el **plomo** fue introducido por los españoles para diversos usos entre ellos, el juguete de plomo hecho en molde y decorado con anilinas o, más recientemente con colores industriales: para las niñas se elaboran mueblecitos, maquinitas de coser, antiguos fonógrafos y para los niños soldaditos todos en miniatura. Estos juguetes fueron elaborados originalmente, con moldes europeos traídos a México durante el siglo XVIII, al igual que muchos otros materiales y técnicas aquí, tomaron carta de naturalización con sus propias expresiones populares.

La **hojalata** es un modesto material que siempre, ha permitido a los artesanos crear los más diversos artículos desde la época colonial. Botes lecheros, cubetas, regaderas para las plantas y muchos productos más, son reproducidos en ingeniosos juguetes reconocidos por su sencillez. Otros juguetes, éstos con movimiento, son de tradicional hechura: mariposas y pájaros sobre ruedas que mueven sus alas pintadas en brillantes colores de alcohol, espirales y rehiletes, aviones y automóviles tirados por un simple cordel, mientras que los barquitos atraviesan una tina con agua, impulsados por el calor de una vela.

En el México prehispánico, el **papel** fue de gran importancia para la elaboración de los famosos códices, para decorar los templos, las casas y aún como materia prima para los vestidos. La habilidad con que el artesano maneja este material aunado a su fragilidad, lo vuelve ideal para la creación de juguetes. Máscaras en forma de coyotes, de calaveras, de payasos, de viejitos con cejas y bigotes de algodón y, elegantes damas con sombreros y tocados de “plumas” moldeadas con el propio cartón así como, muñecas de cartón articuladas en piernas y brazos son pintadas y generosamente salpicadas con diamantina.

Los “judas” de **papel y cartón** se truenan el Sábado de Gloria como una muestra del desencanto o repudio popular a los malos gobernantes a los abusivos comerciantes. El estado de Guanajuato es quizás, el más importante productor de “judas”. En San Miguel de Allende se hacen además toritos,

tortugas y otras figuras más para los fuegos artificiales que tienen en algunos casos, ruedas de carrizo encuetadas que giran al encenderse.

La piñata que se usa, tanto en la celebración de las posadas en el fin de año como para la celebración de las fiestas de niños, es uno de los principales juguetes-objeto de papel y cartón dentro del arte popular de México. La figura tradicional de la temporada navideña es la de estrella o de “picos” mas, hay también, en forma de rábanos, barcos, frutas o, para las fiestas infantiles, de “héroes” del momento. Celaya, Guanajuato y la ciudad de México son los centros productores más importantes de piñatas, donde el artista tiene la virtud de saber “vestir” con cartón y papeles metálicos y de china, la olla que ha de contener las frutas y colaciones en las de fin de año y, los dulces y juguetes en las de fiestas infantiles.

Otros muchos juguetes con igual variedad de materiales se hacen de cera, chicle, semillas, pan y azúcar.

La **cera** delicadamente, entintada forma la cabeza, los brazos y las piernas de muñecas con torso de trapo que tienen el encanto de los modelos europeos traídos en el siglo XIX.

Los animalitos y las canastitas de **chicle** son pintados intensamente.

Las **cáscaras de nuez** guardan en su interior escenas diversas en miniatura: una cocinita, una boda o muñequitas que se columpian.

Las **semillas o “huesos” de durazno** sirven para esculpir jocosas cabecitas de chimpancés.

Los animalitos de alfeñique, las botellitas de azúcar y los ingeniosos panecillos con su calaverita son indispensables en la Fiesta de Todos los Santos.

La elaboración de juguetes tradicionales en México y, consecuentemente su análisis, no sólo se sustenta en las tradiciones cotidianas, en los materiales utilizados y en las técnicas, ancestrales o importadas. Además, las celebraciones religiosas y los festejos cívicos son los que en gran medida, originan numerosos juguetes que van del nacimiento de Jesús a la referencia de la Muerte, pasando por los festejos de la Semana Santa y los patrióticos de la Independencia por lo que a continuación, serán así, tratados posteriormente, de conocer los etapas de producción del juguete, objeto de interés de esta investigación.

2.8 - Períodos de producción del juguete tradicional en México.

Cada juego o juguete tiene su época. En nuestro país los niños conocen el tiempo que dura cada juego. Cuándo es el tiempo de jugar a las canicas,

cuándo es el tiempo del balero y del trompo o cuándo se inicia la temporada de los papalotes o de los 'huesitos' de chabacano, que se pintan de colores.

Se puede entonces, señalar los ciclos del juego y su relación consecuente con la producción del juguete tradicional mexicano. Bajo esta división, se establecen dos tipos de juguetes:

- los que se producen y se utilizan todo el año y,
- los que se elaboran en determinadas temporadas particularmente, las que se refieren a las festividades religiosas y a las conmemoraciones cívicas.

Entre los juguetes tradicionales y de producción en casi todo el mundo que no se sujetan a ciclos de uso o de producción se pueden señalar: las pelotas, las muñecas, las sonajas, los silbatos, las perinolas, los animalillos de diversos materiales, los caballitos y los soldaditos de plomo, por citar los más comunes. Por lo que se refiere a los juguetes de uso generalizado en México y que se producen durante todo el año, deben mencionarse los siguientes ejemplos, los que también se citarán en posteriores secciones de este escrito.

Durante todo el año y en prácticamente todos los estados de la República, se elaboran los papalotes. Hay quien dice que los meses de febrero y marzo son los más adecuados para "soltarlos" ya que son los de mayor viento o como reza el refrán "febrero loco y marzo otro poco". Frecuentemente, este juguete es elaborado por los mismos niños, también, lo hacen los artesanos con papel de china de diferentes formas, reciben distintos nombres según el lugar además, de papalotes se les llama 'cometas', 'güilas' y en el sureste del país se les denomina 'papagayos'.

Los papalotes junto con los rehiletes siguen vigentes aunque, el plástico sustituyó los materiales originales, el papel de china en el primer caso y los papeles lustre y metálicos en el segundo; los avioncitos y cochecitos de cartoncillo o de madera; los carritos de hojalata y madera que al rodar suenan como matraca por un mecanismo parecido a éstas; las canicas que reciben diferentes nombres según sus características: las "agüitas" que son las más comunes por su transparencia, los "ponches" de mayor valor porque tienen diferentes colores y los "tréboles" que cuentan con esa figura de color en medio de la canica cristalina; los trompos y los baleros de madera; los soldaditos de plomo; los juegos impresos en cartón como "loterías", "serpientes y escaleras" y "la oca"; las muñecas de cartón o de trapo; las sonajas y los silbatos de diferentes formas y materiales.

Por contraste, especialistas en el tema han afirmado que algunos juguetes tradicionales, tuvieron desde siempre una temporalidad basada en su origen religioso, por ejemplo: las sonajas que los iniciados daban a los pequeñitos para caer en estado de trance o las matracas que fueron usadas desde la Edad Media, para ciertos servicios cristianos durante la Cuaresma. Mientras que los títeres y las muñecas se emplearon en rituales religiosos en algunos lugares del mundo. En este grupo se pueden ubicar las matracas hechas de madera, hojalata, marfil y hueso para la Semana Santa, importadas de Europa y Asia durante la época colonial en México.

Y aunque, casi ninguno de los juguetes mencionados en los ejemplos anteriores, ha conservado su sentido religioso original, ya que se convirtieron con el tiempo en objetos de entretenimiento para los niños, lo cierto es que todavía, se conservan en México algunos juguetes –en este caso objetos de juego- que son producidos cumpliendo determinados ciclos cristianos como las sillitas de madera calada y otros implementos para vestir a los “niños-dios” el día de la Candelaria, los “Judas” para la Semana Santa o las “piñatas” para la temporada navideña.

Cabe agregar que los objetos mencionados, no pueden ser considerados propiamente como juguetes aunque generalmente, se obsequien a los niños o sirven de diversión a los adultos durante las mencionadas fiestas tradicionales. También, se pueden mencionar otros objetos con formas de juguete –no temporales- con ciertas particularidades y valores agregados, ya que tienen otros usos: las alcancías, los tarritos y jarritos para niños, las cajitas con diseños para infantes, las bolsitas y morralitos para las niñas además, de los juguetes audibles como las cornetas de cartón, los silbatos de barro, los tamborcitos, las sonajas, las matracas y las carracas -nombre onomatopéyico que se les aplica a las figuras que imitan el sonido de las ranas.

Puede establecerse un distingo entre los juguetes que provocan el ejercicio físico del niño (baleros, pelotas, trompos y cuerdas para saltar en el caso de las niñas) y otros juguetes estáticos, cuyo interés se cifra en su valor estético o en su gracia decorativa, como el caso de las figuras para Nacimientos. En todo caso, se vuelve a repetir la condición ineludible de la vigencia permanente en unos y la temporalidad en otros.

Los niños, niñas que viven en zonas rurales generalmente, tienen pocos juguetes y algunos de los que poseen son precisamente los de la región, confeccionados artesanalmente aunque, su producción ha disminuido debido a la competencia de los juguetes baratos de plástico, cuyo comercio se ha infiltrado, como todas las formas culturales hasta los últimos rincones del país. En las zonas urbanas, los niños, las niñas tienen la posibilidad de conocer y, en algunos casos poseer, una mayor variedad de juguetes, lo que se sujeta a su condición social y económica; aquí los juguetes de plástico, con aplicaciones eléctricas o computarizadas, han provocado la desaparición casi total del juguete tradicional.

Es el momento en que se impone destacar la importancia del juguete tradicional pues, es el objeto que permanece en la imaginación infantil, inclusive en la adulta; hecho de cualquier material, el adecuado para cada pieza: de madera, hojalata, cartón o barro; es la ventaja de vivir en un entorno creativo, donde se produce para el esparcimiento y el ornato, sin presiones de temporalidad, y, cuando ésta es necesaria, cumple puntualmente, su cita con la tradición mágico-religiosa, eludiendo la tecnología industrial del producto desechable.

Habitualmente, los mismos materiales y las mismas técnicas que sirven para la producción del arte popular, son aprovechados para elaborar juguetes así, los encontramos de cerámica, de fibras vegetales, de madera y otros materiales

fundamentales en la tradición artesanal mexicana. Esta circunstancia obliga, también, a una temporalidad en la consecución de ciertos materiales o en la estacionalidad de la producción condicionada por los ciclos agrícolas, ya que muchos productores combinan su labor artesanal con las faenas del campo.

Las festividades cívicas pero sobre todo las costumbres religiosas originan, en gran dosis, la producción de una serie de alegorías que van del nacimiento de Jesús a la celebración del día de muertos pasando por el reconocimiento a los héroes de la patria. Ya no se trata del juguete en su función recreativa. Es ahora, un objeto de culto, subjetivo, ideal, que da origen a la producción cíclica.

El juguete cumple su cometido en una trayectoria paralela al ciclo de la existencia humana, ya que nace con la vida del niño y termina con la muerte del hombre.

2.9 - Riqueza juguetera en México.

En cada región, en cada estado de la República se encuentran juguetes característicos, únicos pues, en ellos su creador emplea no solo la imaginación e ingenio particular sino los recursos característicos del lugar donde habita.

El artesano utiliza materiales rústicos al elaborar piezas con una técnica depurada.

Los juguetes son un espejo de las condiciones de vida, tradiciones, naturaleza, indumentaria y costumbres del sitio en donde se realizan.

Entre los centros productores que tienen mayor oferta, demanda de juguetes tradicionales están Puebla, Michoacán, el Estado de México, Oaxaca, Guerrero, Guanajuato, incluso el Distrito Federal sin embargo, a continuación se presenta el total de estados en los que el objeto de interés de investigación, se crea.

2.10 Estados de la República con trascendencia

AGUASCALIENTES.

En la capital del estado, se fabrican las ingeniosas peleas de gallos con plumas multicolores que se montan en dos alambres en forma de V, los cuáles se insertan en un cilindro de madera o en un corcho, sujetan en cada extremo la figura de un gallo, quedando ambos, frente a frente, para “pelear” al ser movidos.

Esta pieza es un fiel reflejo de la identidad entre el juguete y su entorno cultural ya que, la Feria de San Marcos se celebra anualmente, en Aguascalientes, en la que los “palenques” son su principal tradición, siendo su atractivo, la pelea de gallos.

Se destaca la producción de miniaturas de charamusca en forma de brujas y muñecos rellenos de cacahuete.

CAMPECHE.

Es famosa, la zona de Bekal, por la elaboración de sus sombreros de fibra denominada jipi-japa, con la que se ha desarrollado una línea de juguetes y miniaturas hechas con esta fibra, como: pequeños alhajeros, bolsitas para niñas, palomitas, cochecitos, avioncitos y otras figuras más. Juguetes en color natural o teñidos de muchos colores, siendo una nueva alternativa del juguete tradicional.

Por otro lado, las medidas de protección a la tortuga marina han permitido reorientar la antigua artesanía de carey hacia el minucioso trabajo del calado y esculpido en miniatura con cuerno de toro que, al tener ricas y variadas vetas, le dan al trabajo un particular distinguo, ya que ninguna pieza es igual a otra. Se hacen cucharitas con motivos marinos en el mango, pequeñas esculturas de barcos veleros, cofrecitos y portarretratos para fotos de tamaño mínimo.

COLIMA.

Se hacen trompos y baleros de madera, pintados con fuertes colores. Con la misma técnica de torneado que se trabaja en comunidades de Michoacán y el Estado de México.

Se elaboran también, miniaturas de plomo en molde, entre los que sobresalen los soldaditos y rifles para los niños, así como mueblecitos, jaulitas y maquinitas de coser para las niñas.

CHIAPAS.

Se elaboran muñecas con cuerpo de trapo finamente, vestidas con la indumentaria tradicional en todas las comunidades de la región de los Altos particularmente, en las tzeltales y tzotziles, se crean con los mismos accesorios y las mismas técnicas de tejido en telar de cintura y bordados que se utilizan en las prendas reales.

En Tuxtla Gutiérrez, se hacen maromeros de madera a los que se les da el nombre de 'chintetes'.

Se elaboran juguetes miniatura de barro, figuritas humanas y zoomorfas así como trastecitos de barro de tono natural decorado con tierras rojas en Amatenango del Valle.

Así como, otras miniaturas en San Cristóbal de las Casas se hacen cajitas de madera para la venta de dulces de leche y yema que tienen forma de animalitos y, en Simojovel se usa la resina del ámbar para toda clase de artículos de joyería así como, en el labrado con diversos temas, entre los que destacan figuras étnicas.

CHIHUAHUA.

Las hojas de palma, sotol y la espina de pino son los materiales más utilizados por el grupo indígena tarahumara – rarámuris en su concepto -. Grupo altamente, productivo en todas sus manifestaciones de arte popular.

Desde niñas, las mujeres aprenden a tejer estas fibras vegetales, siendo sus principales motivos pequeños juguetes, copiados de las figuras reales: floreritos, guarecitos o pequeños cestos en juegos de hasta diez piezas que se meten una dentro de la otra, desde la más grande de 7 u 8 centímetros hasta la más pequeña de 2 centímetros de diámetro. Pueden tener tapa o pueden tener un acabado de picos en la orilla que le da una forma de estrella.

Hacen las mujeres adultas y aún, las niñas tarahumaras, muñecas de trapo antiguamente sin facciones, en la actualidad con ojos, nariz y boca bordados en la cara.

También, se elaboran muñecas con madera de pino ponderosa, vestidas de trapo en diferentes tamaños, de 15 a 17 centímetros las más grandes hasta 3 centímetros las más pequeñas. En ambos casos, la indumentaria tradicional en la mujer y en la muñeca, es de blusa, falda y un paño en la cabeza.

La cerámica del grupo es también, muy apreciada. Al igual que los juguetes mencionados, los rarámuris elaboran en juguete y aún en miniatura: pequeñas “tesgüineras”, vasijas y otros trastecitos en barro al natural, que es de un color muy claro finamente, decorado con tierras rojas y sepías en forma de estrella la mayoría de las ocasiones.

Otros juguetes como las “parihuelas”, aros que se van rodando con una vara, destinadas para las niñas así como, las pelotas de madera que van pateando los corredores en las carreras por la montaña o los tamborcitos ceremoniales en miniatura, complementan la vasta producción juguetera del grupo.

En la región desértica de Casas Grandes, al norte del estado, en la comunidad de Juan Mata Ortiz, hombres y mujeres producen una de las cerámicas más finas del país; hecha de barro de la región, tiene varios tonos, una clara casi color crema, otra rojiza, otra más negra y una combinando barros de diferentes tonos que revueltos le dan una apariencia única y diferente entre todas las del país.

Cabe destacar que todas las piezas, decorativas en general, que se hacen en la comunidad, son copiadas en miniaturas que alcanzan hasta los dos centímetros de diámetro con los mismos decorados, bruñidos, esgrafiados y con incisiones que recogen los diseños de los indígenas pueblos del norte de México y el sur de la Unión Americana. Así como también, los conjuntos de danzantes que elaboran con los mismos materiales de las muñecas es decir, de madera con indumentaria en este caso la masculina, de trapo y plumas. Diminutas piezas de barro y tamborcitos de madera complementan los elementos de estas piezas que son dispuestas en pequeñas tablas de fibracel o triplay.

DISTRITO FEDERAL.

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

Hasta hace dos o tres décadas todavía, se producían muchos títeres de barro, de molde antiguo, vestidos con telas de llamativos colores que representan a famosos personajes como Don Juan Tenorio y Doña Inés, charros a caballo, toreros, brujas, cantinflas, muertecitas. Los que prácticamente, han desaparecido con la muerte de los últimos artesanos que los hacían.

Casi también, en desuso, las marionetas de madera, las que formaron parte de un México romántico en las carpas de barriada todavía, durante la primera mitad del siglo XX.

Otra tradición que se resiste a desaparecer es la confección de muñecas de trapo para las niñas, de diferentes estilos y terminadas con telas de diferentes colores.

Asimismo en la ciudad de México, artesanos oaxaqueños conservan la producción en miniatura de soldaditos de plomo para los niños así como, mueblecitos, trastecitos, fonógrafos, biombos y maquinitas de coser para las niñas, hechos algunos con moldes antiguos y otros con moldes de barro, hechos por los propios artesanos. El acabado se da con esmaltes comerciales. Igualmente, se hacen jueguitos de té y copitas de plata, plomo, cobre y latón.

La capital del país es un importante centro productor y uno de los más activos distribuidores de miniaturas. Entre sus más destacadas miniaturas están los puerquitos de nueces ahuecadas en los que se coloca una mosca dentro, con el objeto de que al aletear haga mover las orejas y la cola del animalito. También, se realizan pulgas vestidas, las cuáles se pegan sobre hilos de ixtle que asemejan el cuerpo y las extremidades, se pinta el ixtle para simular la ropa y por pares se colocan en cajitas diminutas de papel; aunque, estas miniaturas todavía, se encuentran a la venta en algunos lugares, su producción ha decaído con el tiempo. Igualmente se hacen jueguitos de té y copitas de plata, plomo, cobre y latón.

Teodoro Torres, artista de escultura en plomo, heredó el oficio de su padre quién a su vez, aprendió del suyo. En un inicio, hacía un trabajo de molde con juguetería como muertecitas o carrocitas sin embargo, su mayor obra fue la de crear y desarrollar una técnica de figuras etnográficas hechas en plomo modeladas y pintadas individualmente, para lo que necesitó hacer un estudio de la indumentaria de cada uno de los grupos indígenas del país.

También en esta ciudad, se hacen palomitas de jamoncillo o pasta de almendra con ingeniosas figuras. Con charamuscas, se elaboran patitos y venaditos así como, las 'trompadas' y, se hacen 'azucarillos' que son palanquetas pequeñas

de azúcar huecas y rellenas con miel de agua en forma de botellitas, animalitos y corazoncitos.

El vidrio estirado no es una técnica antigua, surgió a principios de siglo XX, gracias, al trabajo de la familia Lemus en esta ciudad. En su creación, se utiliza un soplete y pequeñas barras de vidrio que se van fundiendo y estirando para hacer esculturas de la más ingeniosa forma. Sobre un cuerpo de base se van aplicando hilos a manera de filigrana o de encaje, logrando piezas notables como: familias de animalitos y animales sueltos, toros, caballos, cisnes también, corridas de toros, grupos de mariachis así como, carruseles, candiles, faroles y lamparitas, todo en miniatura.

Los juguetes de papel y cartón han caído casi totalmente en desuso.

Son elaborados ahora, los antiguos caballitos de cartón con ruedas que montaban los pequeños por un solo artesano casi exclusivamente, para los coleccionistas.

Dejaron de producirse, los globos impulsados por aire caliente de muy diversas formas.

Los rehiletes de papel lustre, los avioncitos de cartoncillo y los papalotes de papel de china de diferentes formas han sido sustituidos por los de plástico.

Se conserva sin embargo, la producción de espanta suegras de papel y cornetas de cartón con alegorías de papel de china, utilizadas durante las fiestas patrias, época en la que también, se elaboran cascos de soldados para los niños.

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

Se elaboran también, una gran cantidad de juguetes que detallamos en “Celebraciones religiosas, los festejos cívicos y el juguete.”.

ESTADO DE MÉXICO.

Este estado es otro de los importantes productores de juguetes tradicionales que tienen gran difusión en casi todo el país.

En Toluca, se hacen juguetitos de tejamanil decorado con ingeniosos dibujos y brillantes colores en forma de matracas, sillitas, mesas, camas, trasteros y pajaritos con péndulo de barro. Allí mismo, se elaboran canastitas de paja de trigo y sus famosos ‘alfeñiques’ o figuras de pasta de azúcar con formas de animales: borreguitos, venados y palomitas así como, figuras de madera, cartón y papel sobre el tema de la muerte, destinados para la fiesta de Todos Santos y Día de Muertos.

En San Antonio la Isla al igual que en Santa María Rayón, se producen las perinolas, baleros y trompos torneados en madera y barnizados en diferentes colores más famosos de México., se trabajan en hueso, jocosos peines con figuras de sirenas, de puerco, de piernas femeninas, peces y pájaros. En esta primera comunidad también, se elaboran los peines más originales del país, con cuerno de res recortado en hoja. Aunque el tamaño es el normal de los peines, se hacen miniaturas con los mismos diseños de figuras humanas, de animales como peces, caballos, aves, chivos, leones y pescados o figuras mitológicas como sirenas y pegasos. La decoración es a base de incisiones y decoloración con permanganato, lo que permite darles diferentes tonos.

En comunidades vecinas, Ixtapan de la Sal y Tonatico, se hacen animalitos labrados en madera de naranjo: ratones gatos, marranitos y patos de pulida superficie, suavemente redondeada, sin ningún adorno. A veces, tienen los ojos pintados o bien, se los simulan con incrustaciones de vidrio.

Los soldados “revolucionarios” llamados, los ‘carranclanes’ tejidos en tule, con sombreros de ala ancha, con sus inseparables rifles en la mano y con carrilleras y cananas cruzadas sobre el pecho, son famosos, elaborados en Lerma al igual que las “Adelitas” y los jinetes.

Se producen alcancías y trastecitos de barro al natural, pintado o barnizado al temple o vidriado en Metepec, Valle de Bravo y Texcoco.

En Metepec se produce además, una gran cantidad de juguetes de alcancías zoomorfas en barro negro vidriado: toritos, peces, caballitos, cochinitos a veces, con un gracioso toque ornamental, con pinceladas doradas y en color rojo sobre el hocico. Se elaboran también, figuritas para nacimientos en barro al natural o en brillantes colores: amarillos, solferinos, verdes, azules, rojos, morados que hacen de cada pieza una fiesta encendida.

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

Una de las manifestaciones escultóricas que le han dado fama al país en el siglo XX y que se conserva hasta la fecha es la elaboración de los “árboles de la vida”.

Candelabros y esculturas en barro cuyas medidas más pequeñas son hasta de cinco centímetros. Son modelados a mano con aplicaciones hechas en molde; son “quemados” en hornos de tipo árabe o de botella y, decorados con acrílicos industriales. En algunos casos, son policromados y en otros se conserva el color natural del barro con decoraciones sepías. Los temas se han diversificado sin embargo, el original sigue siendo el de Adán y Eva.

Mención especial merece el trabajo del artista Roberto Ruiz, originario de Oaxaca, radicado en el Estado de México, quién trabaja la talla de hueso con magistral singularidad. Utiliza huesos de res y elabora miniaturas con temas diversos: calaveras catrinas, diablos, ángeles y otros temas por la dureza del material y, el tamaño de las obras que alcanzan a medir hasta dos centímetros y meterse en una cáscara de nuez. Por su trabajo, el maestro Ruiz ha sido galardonado con el Premio Nacional de Ciencias y Artes, en la especialidad Artes y Tradiciones Populares, que otorga la presidencia de la República.

GUANAJUATO.

Es importante afirmar que el estado de Guanajuato, no sólo es uno de los más importantes productores del juguete tradicional sino que además, sus productos son distribuidos en casi todo el país, lo que lo erige como el principal a nivel nacional.

El arte de elaborar figuras en plomo, conserva el estilo romántico del siglo XIX.

Se hacen infinidad de piezas en plomo para las casas de muñecas, muebles, figuras humanas y, adornos varios en Celaya.

Se realizan también, soldaditos que todavía, a mediados del siglo XX eran de uso común. Son vaciados en moldes generalmente de bronce, -muchos de ellos que datan de esa época- y policromados con colores de alcohol y polvo de oro.

En Celaya también, destacan las muñecas de cartón con piernas y brazos movibles, atadas al cuerpo con un cordel. El fuerte color de la cara, las piernas y los brazos, contrasta con los colores amarillos, azules, rojos y morados de su vestimenta, una especie de traje de baño pintado sobre el cuerpo con flores y adornos de diamantina y, el nombre de una mujer en el pecho.

También allí, se producen sonajas con formas de payasos, pericos, tecolotes y calaveras, que son vendidas en la temporada previa a los días de muertos.

Finalmente, de ahí proceden los caballitos, fijas las patas a una tablita con ruedas para que los niños puedan “cabalgar” sobre ellos, sin faltar los caballitos que sólo tienen la cabeza unida a un palo que sirve de cuerpo sobre el cual se montan los niños.

Es una de las más significativas y modestas muestras del juguete tradicional mexicano.

En Silao es donde se trabaja la madera de copalillo para dar vida a algunos de los más famosos juguetes con movimiento: boxeadores que se golpean, serpientes que se pican, toreros que se tiran a matar al toro y jinetes que galopan mediante sencillos dispositivos mecánicos.

En Santa Cruz de Juventino Rosas, aledaña a la ciudad de Celaya también, se producen boxeadores de madera pintada, volantines, trastecitos de barro vidriado, trasteritos y mueblecitos de madera calada, molcajetes y metates en

miniatura, cajitas de madera de copalillo con víboras, una gran variedad de juguetes de barro para nacimientos, canicas de barro y pajaritos de ingenio mecánico que comen de un cajete al balancear una bolita de barro que les da movimiento, todos ellos juguetes tradicionales muy antiguos.

Destacan en la fabricación de juguetería de barro vidriado y sin vidriar particularmente, los trastecitos para las niñas que es conocido como de arroz, por su asombrosa pequeñez: Guanajuato, Dolores Hidalgo, San Luis de la Paz, Silao, Celaya y San Miguel de Allende.

Se hacen “monstruosos” animales de erizado cuerpo, en vivos colores: tarántulas, lagartos, muertecitas, muertes a caballo, brujas y monjes de barro con extremidades de alambre enrollado y pelo de conejo, denominados “temblorosas” debido a que tiemblan al moverlas con un hilo en la capital del Estado, Silao, Celaya y Santa Cruz de Juventino Rosas.

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

Se hacen figuritas de plomo y hojalata; entre estas últimas destacan los globitos y las mariposas sobre ruedas que al rodarse mueven sus alas también, en Celaya.

Salamanca destaca por su producción de títeres hechos con barro y tela.

El uso de la cera tiene una gran difusión en el estado para la elaboración de figuras, tanto de tipos populares como para los Nacimientos. La ciudad de Salamanca puede considerarse como el lugar más importante de la república en esta especialidad: lo anterior sin dejar de reconocer el excelente trabajo que se hace en otras ciudades como Celaya, Apaseo y Guanajuato. Algunas de las familias que continúan la tradición, conservan antiguos moldes de yeso, metal o barro.

GUERRERO.

El empleo del guaje, el bule y el calabazo, materiales de procedencia vegetal, da lugar a objetos que se usan para la elaboración de juguetes. Estos bules se convierten fácilmente, en águilas, patos, gallinas con pollos, guías de frutas, etc.

Se hacen con guajes y jícaras laqueadas en Olinalá y, sobre todo, en Temalacatzingo: animalitos, cochecitos y avioncitos; o las ruedas de la fortuna y carruseles activados por una manivela y polea. En los últimos años, otros diseños más modernos, han generado la producción de juguetes de movimientos más finos y delicados como ciclistas o boxeadores.

Se les aplica la técnica de la laca o maqueado que ha hecho famosas a las diminutas bateas, baúles, jícaras, cajitas y mascaritas de tigre.

Los guajitos sirven para hacer otros objetos pequeñitos como: sonajas, decoradas magistralmente a pincel, con figuras de pájaros, flores y hojas y nombres de personas.

Son famosas por su producción de juguetes de barro de color marfil resultado de la mezcla de barro fino y claro, con algodón desmenuzado las comunidades alfareras nahuas de San Agustín Oapan, Tolimán, Xalitla y San Agustín de las Flores, de la región del río Balsas. En ellas, el artista reproduce diferentes figuras de animales: caballos, leones, chivos, patos, en los que se mezcla el realismo con la fantasía. Se hacen además, pequeñas vasijas, alcancías, vírgenes, 'nahuales' y figuras humanas. El decorado tiene un particular interés, ya que sobre el mismo barro de color crema, el artesano pinta en colores sepías y negros, figuras estilizadas de otros animales principalmente, pájaros, así como también, hojas y flores.

Se producen frutitas y animalitos labrados en corazón de saúco en Puente de Ixtla y, en Chilapa: animales de madera labrada y pintada, entre los que se distinguen, los caimanes de ingenioso movimiento. En esta misma ciudad, se utiliza una técnica de enroscar el tejido de palma de colores con la que se elaboran alacranes, peces y otras figuras zoomorfas que en algunas ocasiones, se integran como adorno a piezas de uso cotidiano como los ceniceros de barro.

La talla de piedras preciosas y semipreciosas tiene también, una tradición en miniatura, atestiguada por piezas de jade, obsidiana, serpentina, cristal de roca, acerinas, ópalos, venturinas, ojos de tigre y otras piedras semipreciosas hechas en Ameyaltepec, Xalitla y Tolimán, donde además, de las reproducciones prehispánicas, se hacen miniaturas con figuras de animales, calaveras, flores y otras figuras más, usadas en la joyería.

Finalmente, hemos de mencionar los jinetes y barcos de cáscara de coco y caracoles de Acapulco.

HIDALGO.

Juguetes con armazón de alambre: toritos, caballos, ardillas, tortugas y palomas con ixtle o lechuguilla trenzada y amarrada con alambre, se elaboran en San Antonio Sabanillas, en la zona del Mezquital.

Se producen los clásicos pajaritos de palma, utilizados como sonaja y decorados con plumas de colores en la población otomí de Ixmiquilpan, así mismo, se hacen con carrizo pequeñas flautas labradas o decoradas en color y, jaulas en formas de iglesias y catedrales.

Se realiza cerámica utilitaria de barro al natural en Chililico que se decora con tierras sepías y ocre en formas diversas: líneas geométricas o pinceladas ondulantes así como, algunas ornamentaciones vegetales y, con menor frecuencia, de animales. Esta línea de productos, ollas, cazuelas, floreros, etc., se reproduce en juguetes de miniatura.

En Ixmiquilpan y El Nith, comunidades enclavadas en la región del Valle del Mezquital, se elabora una de las artesanías más finas y delicadas de cuantas se hacen en el país; las cajitas, espejos, cruces y miniaturas de instrumentos musicales en madera de enebro con incrustaciones en concha de adulón, formando pájaros, grecas y flores que recuerdan la marquetería china de concha de abulón sobre fondo negro.

JALISCO.

El estado de Jalisco tiene además, de una numerosa producción de juguetes, una diversificada utilización de materiales, técnicas y acabados.

En Guadalajara, las miniaturas de vidrio soplado y estirado ofrecen toda clase de trastecitos, vasitos, platitos y animalitos, candiles y muñequitos de diferentes colores en el primer caso y de candelabros, muñequitos, animalitos y diminutos carruseles en el segundo.

En Santa Cruz de las Huertas, se elaboran los famosos cirqueros y equilibristas de barro que se ponen sobre una columna de ese material con una punta de alambre en la boca. Cargan dos bolitas de barro con los brazos abiertos, mismas que le sirven de contrapeso. Se producen también, figuras zoomorfas de molde con silbato y los clásicos cochinitos para alcancía de color negro o pintado y barnizado con decoraciones de flores sobre fondo marfil.

En la misma población, se hacen pesados juguetes de barro policromado: autobuses de pasajeros, camioncitos de carga, trenecitos, barquitos y pequeños danzantes tastoanes que con sus diminutas máscaras, recuerdan el trabajo del más grande y ya desaparecido artesano de la comunidad: Candelario Medrano.

En Tonalá se hacen trastecitos vidriados, vasijas y animalitos en miniatura de barro bruñido bandera. Se hacen también, cochinitos para alcancía en barro pintado con flores de colores y barnizados así como, alcancías en forma de cabezas de mujer de molde muy antiguo. En barro bruñido y decorado con flores y onduladas líneas en diferentes tonos, se elaboran una gran cantidad de animalitos en molde, entre los que destacan los elegantes gatos seguramente, de angora por su notoria robustez, pájaros, palomas, peces tortugas, tecolotes, etc.

En Tlaquepaque también, se produce una gran cantidad de trastecitos para niñas de barro natural y policromado asimismo, se elaboran los famosos “tipos populares” de barro natural y policromado en cuya tradición la familia Panduro sigue vigente con escenas costumbristas que recuerdan el romanticismo del siglo XIX sin embargo, es conveniente agregar que existen decenas de familias más que compiten por darle a este arte una secuencia histórica inagotable.

Se trata de delicadas figuras humanas que miden entre diez y veinticinco centímetros, representando a campesinos, jinetes, vendedoras de frutas, de legumbres, de cántaros, de leña, lecheros, pescadores, borrachitos, niños jugando, inclusive algunos “duendes” que asoman la cabeza por la abertura de

una fruta o un huevo; todos ellos, se utilizan combinados con los personajes clásicos para nacimientos también, finamente elaborados: el niño Dios, La Virgen María y San José, los Reyes Magos, ermitaños y diablos.

Se tienen moldes para las cabezas, pies y manos y, se modelan a mano los cuerpos y detalles finos de la obra. Estas figuras son notables por el delicado toque final de color, aplicado a mano con anilinas disueltas en agua y alcohol, que afinan los detalles de semblanza e indumentaria.

En Teocaltiche el hueso calado o torneado ofrece multitud de formas, destacando las pequeñas piezas de ajedreces de bolsillo. En el mismo lugar, las asombrosas miniaturas de palo de limón y de hueso, torneadas, labradas y caladas.

Se elaboran mulitas de palma o tule con huacalitos en los costados que se llenan con pastillas de azúcar para la celebración del jueves de Corpus en Santa María Acatlán y en Sayula.

La artesanía de chilte se hacen en Talpa: muñecos, platitos con viandas, sombreritos, canastitas con frutos, legumbres o flores; y las asombrosas miniaturas de palo de limón y de hueso, torneadas, labradas y caladas de Teocaltiche.

MICHOACÁN.

Se hacen muñecas de trapo en Morelia, las niñas las arrullan en sus rebozos copiando a sus propias madres y, se elaboran palomitas de jamoncillo o pasta de almendra.

En Zirahuén, se hacen muñequitas de madera y trapo, vestidas con la indumentaria indígena en diferentes actividades de su vida cotidiana. Son conocidas como las molenderas y se mueven mediante un mecanismo elemental de fuelle.

Proceden de Yurécuaro, las muñecas de hojas de maíz.

Se elaboran guitarritas y sonajitas de tejamanil decoradas con intensos colores de anilinas en Paracho. En esta población, se utiliza el torno para fabricar en serie: baleros, perinolas, trompos, etc., de madera policromada.

En Uruapan y Pátzcuaro se producen algunos juguetes con la técnica del maque, hechos con jícaras y guajes decorados así como, trastecitos de madera torneada: platoncitos y charolitas, bateas, cajitas, alhajeros, etc.

Se hacen pequeñas mascaritas con las mismas técnicas de labrado en Cuanajo, utilizado en los muebles de la población.

Con la paja de trigo o panicua y a veces, con palma y tule de complemento, se elaboran en Ihuatzio y Tzintzuntzan: ferrocarriles con rieles y durmientes, aviones o figuras planas para colgar en la pared. También, se hacen Cristos,

ángeles, escudos nacionales, palomas con alas extendidas, pescados con su anzuelo y otros animales, jinetes a caballo y grupos de Nacimientos.

En Santa Clara del Cobre, se elaboran juguetes de cobre: trastecitos, cacitos, platitos, sartenes y jarritos, martillados totalmente, a mano con la misma técnica de las piezas naturales.

Se elaboran pequeñas piñas de cerámica vidriada en verde en San José de Gracia.

En Tzintzuntzan y Patamban se encuentran trastecitos, ollitas, cazuelitas, jarritos, etc.,

El artista parece trasladar al barro la pesadilla de monstruos y demonios cuando crea sus dantescas figuras llenas de fantasía y surrealismo en Ocumicho así como también, silbatos de diferentes formas también, con barro.

MORELOS.

Los artesanos aprovechan las formas de la espina del pochote - árbol de la región-, para tallar pequeñas figuras que van de los 5 a los 20 centímetros aproximadamente; los motivos son casitas y castillos, con paisajes elaborados según, la forma natural de la madera. Se elaboran también figuras muy imaginativas como garzas, avestruces, guajolotes, etc. en Tepoztlán

En la misma comunidad se producen en miniatura los danzantes “Chinelos” con sus túnicas de terciopelo, sus pequeñas máscaras barbadas de malla de alambre y sus tocados de plumas.

OAXACA.

Es particularmente, fecundo en artesanías de carácter etnográfico probablemente, por la diversidad cultural de los pueblos que lo habitan, hecho que se refleja en su rica producción juguetera. Siendo este estado, otro de los productores de juguetería tradicional en volumen considerable.

Se desarrolló una tendencia de muñecas de barro al natural, que inició hace más de cuarenta años la desaparecida alfarera Teodora Blanco en Atzompa. Son figuras en forma de mujer con aplicaciones de “pastillaje” o pequeños trozos de barro a piezas modeladas a mano, a las que se agregan los motivos de la decoración realzada como flores y aves, rematadas con profusos tocados. El tamaño de las piezas era originalmente, de 40 ó 50 centímetros aproximadamente luego, se hicieron comunes las muñequitas que, con el mismo tratamiento, se produjeron de diez a quince centímetros.

En esta misma comunidad, se elaboran jocosas figuras zoomorfas de barro moldeado y modelado a mano y con dos tipos de acabado: al natural y vidriado en verde. Son venados, borregos, patos y otros más, tocando instrumentos

musicales con ellos se forman auténticas orquestas o bandas sin perder el encanto cuando se observa una sola pieza. Con la misma técnica y motivos zoomorfos, se producen trastecitos de juguete.

Merecen las “Tanguyús” de Tehuantepec y Juchitán mención especial. Pequeñas muñecas de barro modeladas a mano y decoradas con anilinas que se regalan a las niñas en ocasiones especiales y durante las fiestas de fin de año.

Se conserva un virtuosismo plástico con él que se modelan diversos juguetes de barro negro: toritos, coyotes, palomas, ardillas con una bellota entre las manos, garzas y peces, leones y caballos en San Bartolo Coyotepec. Destaca además, por la elaboración de silbatos-animales, muñecas, esquilas, sirenas, en el mismo barro negro.

En Oaxaca, para Todos Santos, hacen originales juguetes de barro y alambre, que son muertecitas vestidas de papel de china y aplicaciones de algodón.

En Jamiltepec se hacen tortuguitas y otros animalitos de barro.

Se tallan figuras de maderas blandas como el tzompantle y el copalillo, y de maderas duras como el cedro en Arrasola y San Martín Tilcajete. Los temas tradicionales son de animalillos y “nacimientos” coloreados con anilinas; las figuras de cedro son barnizadas al natural.

Durante los últimos quince años en algunas comunidades mixes del mismo estado, se desarrolló una corriente de talladores de figuras fantásticas que denominan “alebrijes”, al igual que las de cartón hechas en la ciudad de México. Se trata de figuras surrealistas basadas en animales a los que se les agregan componentes monstruosos; las figuras son coloreadas con pinturas acrílicas industriales.

En Tlaxiaco, Oaxaca, comunidad productora de tejidos en fibras vegetales, se elaboran en palma teñida vistosas figuras de animales como patos y guajolotes.

PUEBLA.

En la ciudad de Puebla, capital del estado, se producen hermosas muñecas con cabeza, manos y pies de cera y, cuerpo de tela rellena con las extremidades articuladas, entintadas, se utilizan los moldes del siglo XIX. También, en la ciudad de Puebla se elaboran los papalotes y una gran cantidad de figurillas en miniatura como las nueces decoradas y los trastecitos moldeados y vidriados del Barrio de la Luz.

Se elaboran diversos juguetes de barro con figuras humanas o de animales como caballitos, decorados con colores acrílicos y barnizados en Izúcar de Matamoros.

En Acatlán, se realizan alcancías en forma de toritos de barro negro con decorado blanco o bien, en rojo con diseños y figuritas de animales.

También, las alcancías se hacen en Amozoc en forma de frutas pintadas con esmaltes industriales así como, pequeños candelabros y árboles de la vida de barro al natural decorados con tierras sepías. En esta misma población, se producen juguetes de acero que son reflejo de la artesanía de metales pavonados destinados a la charrería. Se elaboran pequeñas espuelas y otros juguetes como planchitas de acero.

La palma, natural o coloreada, se presta para elaborar muchos juguetes que van desde una simple sonaja en forma de cubo o de 'gallito' con plumas de colores en cresta y cola, hasta las figuritas de músicos que forman parte de bandas y orquestas en Chigmecatitlán. Otras miniaturas en palma son las figuras de ciclistas, ratones, lagartijas, guajolotes, monos, tlachiqueros, etc.

Es cada vez más escaso, el vidrio prensado no obstante, en la ciudad de Puebla se producen con los antiguos moldes europeos diversas miniaturas, entre las que destacan las gallinitas para contener la sal de mesa que se toma con los dedos, copitas, trastecitos, tarritos, barrilitos, candelabros y muchos juguetes para adornar alacenas y jugueteros además, de otras piezas como jarras con cara y botellones de portal.

Al igual que en las ciudades de México y Guadalajara, en la ciudad de Puebla también se produce el vidrio estirado. También allí, se abordan los motivos comunes: familias de animalitos, toros, caballos, cisnes; corridas de toros, grupos de mariachis, así como carruseles, candiles, faroles y lamparitas, todo en miniatura.

QUERÉTARO.

En la capital del estado, se producen sillitas de montar y huarachitos de cuero en miniatura, mueblecitos en madera calada, utilizando la delicada paja de trigo para las casas de muñecas.

Por contraste en Tequisquiapan y San Juan del Río, se elaboran con las rígidas varas de sauce diversas figuras de animales: patos, garzas, gallinas, tecolotes, así como, pequeños juguetes para las niñas: cunitas, canastitas, cajitas, angelitos, etc.

SAN LUIS POTOSÍ.

Se producen trastecitos de barro, mulitas de hojas de maíz y changos en la capital del estado, con miembros articulados, forrados de piel de conejo.

En Santa María del Río, se elaboran con el ixtle o lechuguilla, materia prima de las zonas áridas, canastitas finamente, tejidas a veces policromadas con formas de animales especialmente, aves. El totomoxtle u hoja del maíz, se

utiliza también, para hacer pequeñas figuritas como parejas de viejitos, vendedoras con huacal o mulitas pare el jueves de Corpus.

TABASCO.

En la comunidad de Tecoluta, Nacajuca, los talladores y santeros o escultores de santos han logrado dominar y modificar el arte de la talla de miniatura en hueso, desarrollando temas propios de su entorno cultural y geográfico: pantanos, manglares, la fauna tabasqueña, además, de las danzas y tradiciones populares de la región.

Adicionalmente, han desarrollado un trabajo de escultura en cascarón de huevo de avestruz único en la República, en él que se aborda los mismos temas con una técnica diferente donde hacen bajorrelieve y calado.

En Tenosique, se elaboran figuritas de chicle “bota” en forma de animalitos y canastitas con frutas intensamente coloreadas.

TLAXCALA.

Se fabrican en Tizatlán, reproducidos en juguete, los famosos ‘bastones de Apizaco’ con mango o en forma de látigo.

También en este poblado, se “rascan” las espinas de madera de pino para elaborar escenas en miniatura de las faenas del campo, los jaripeos o las corridas de toros, tallas que tienen una notable influencia de las tallas orientales de marfil.

Asimismo, se elaboran en juguete, pequeños tambores y teponaxtles utilizados en las danzas de Concheros. Se tallan en madera de membrillo con navajas o con formones, diseños culebras que dan vueltas en espiral, danzantes y otros adornos policromados, incluyendo algunas veces nombres de personas.

VERACRUZ.

En Aguasuelos, Blanca Espuma y Huatusco, numerosas mujeres se dedican al arte en barro que decoran con tierras naturales, ocre y sepia. Los motivos son variados e incluyen juguetería consistente en muñecas, toritos, caballos y esquilas, conjuntos de piezas como nacimientos, pequeños candelabros con figuras zoomorfas para los altares de difuntos o escenas cotidianas del campo, representan un arte de gran originalidad y profundo sabor indígena.

En Xalapa, se hacen algunos juguetes de cuero

En Córdoba, se trabajan las famosas “carracas” que imitan el sonido de las ranas y que se hacen con cilindros de cartón que se detienen en un palito con hilos o crines de caballo pegados con brea.

En Orizaba, Rafael Álvarez Díaz produce desde 1976, sus cajas con escenas en miniatura en las cuales plasma con imaginación y habilidad pequeños mundos que representan sus costumbres, tradiciones y creencias. En ellas, destacan las tienditas de pueblo en cuyos muros describe además, una serie de reflexiones poéticas que dan fe de sus añoranzas.

En Veracruz se hacen juguetes con temas marinos de cuerno, concha y carey así como también, se crean miniaturas ornamentales de madera, cuerno y conchas con temas marinos. Asimismo, se elaboran palomitas de jamoncillo o pasta de almendra.

En Papantla teje una miniatura muy peculiar, de vainilla fresca, que conserva su aroma por algún tiempo y que se usan para perfumar la ropa. Los artesanos tejen cristos, canastitas y animalitos como peces, pájaros, flores, alacranes, trenzas y otras figuras ornamentales. Así como también al igual que en Tantoyuca se hacen las más espectaculares miniaturas de palma teñida con diversos motivos entre los que destacan bandas musicales, mariachis, ciclistas, figuras de personajes populares, animalitos, tenatitos, monederos, abanicos, sonajas para niños en forma de gallitos o pájaros, con plumas de colores que por su tamaño, hasta 2 centímetros, representan un alarde técnico.

YUCATÁN.

Aquí, se elaboran los trompos chilladores llamados 'churumbelas' y se producen juguetes en miniatura de madera en forma de banquitos, lavaderos y trastecitos, platos y jarras chocolateras.

ZACATECAS.

Se elaboran miniaturas con bagazo de caña.

2.11 Del Juguete tradicional al juguete globalizado.

Así como, todos hemos crecido entre fiestas profanas o religiosas, costumbres familiares particulares ajustándose en ocasiones, a las diferentes generaciones y culturas, de una u otra manera, todos hemos crecido entre juegos y juguetes diferentes y, a la vez semejantes.

¿Qué es lo tradicional, lo moderno, lo postmoderno y lo global aplicado al juego?

Se ejemplificará de la siguiente forma:

- ¿quién no recuerda y participó, hasta ganó y perdió, en los juegos tradicionales (usando igualmente, juguetes tradicionales) como canicas, saltar a la cuerda, trompo, balero, matatena o muñecas de trapo?
- ¿Y quién no ha visto o incluso participado en los juegos modernos (empleando juguetes igualmente, modernos) que requieren cierta tecnología avanzada generalmente, dispositivos eléctricos para poder ser jugados (como carritos de metal regulados a control remoto y trenes

eléctricos) o los juegos posmodernos que se basan para su realización en mecanismos electrónicos (como Nintendo, Atari, videojuegos en casetes, los juegos de consolas en establecimientos públicos)? Y más recientemente, los juegos globales, que tienen su origen en el siglo pasado con el desarrollo de Internet, tecnología que originalmente, fue creada con fines de investigación privada, militar y de Estado, que ha llegado a extenderse hasta la práctica del juego, con carácter público y global.

Los juegos tradicionales pueden no requerir un objeto físico o material (llamado juguete) para practicarse ya que, se pueden citar como ejemplo los mencionados anteriormente como: “Doña Blanca”, “El Patio de mi Casa”, “Juan Pirulero”, etc., y, si acaso requieren de un juguete, será muchas veces, generado a partir de la propia creatividad o inventiva de los jugadores, por citar alguno, el teléfono creado con dos latas vacías de refresco unidas ambas por un ixtle, cuerda o cordoncillo.

Los juguetes tradicionales son creados por sus fabricantes, con medios artesanales de producción y en pequeña escala, con materiales provenientes de la naturaleza de la región de producción, como los carritos de madera, las canicas de barro, las muñecas de trapo.

En el caso de los juegos y juguetes tradicionales para darse a conocer entre otras personas, basta hacerlo a través de las relaciones de amigos, conocidos o familiares y, de una generación a otra. Su distribución, fabricación y comercialización es en pequeña escala, no se anuncian a través de los medios de comunicación como la radio, la televisión o los periódicos; requieren de la relación directa entre los jugadores y son éstos quienes dan movimiento y acción a los juguetes.

A partir del siglo XX, cuando se habla de moderno en relación con la industria y la actividad en torno al juego están muy influidas por los inventos de la época como la electricidad y los medios de comunicación electrónicos, a partir de estos últimos, se crean también, juguetes y juegos, retomando personajes del cine, la televisión o incluso, de las historietas impresas y se establece una especie de complicidad recíproca con la publicidad. Tanto su creación como su fabricación, distribución y comercialización, se ven favorecidas con los avances posteriores a la Revolución Industrial.

Los juegos globales son dados a conocer, distribuidos y comercializados con apoyo de las mismas nuevas tecnologías y de sus antecesores los medios de comunicación muy en particular revistas especiales para ellos.

Principalmente en Internet, se encuentran sitios o lugares en donde se pueden jugar gratuitamente o cubriendo un costo, sólo se tienen que localizar las llamadas direcciones electrónicas. Ahí mismo, se encuentran sitios que complementan o sustituyen las jugueterías, en su modalidad de jugueterías electrónicas.

En todos los diferentes tipos de juegos mencionados, los hay para ser practicados por una sola persona o por varias, sólo que en los de tipo tradicional, modernos y postmodernos, se les denominará respectivamente individuales y colectivos y, la relación, tanto entre los jugadores como la que establecen éstos con los juguetes es de manera directa y cercana, tanto en el tiempo como en el espacio físico.

En cambio, en los conocidos como globales, se llaman, respectivamente, de un solo jugador o multiplayer (de dos a más jugadores) y, la relación entre los jugadores es totalmente indirecta, puede incluso ser siempre anónima, esto es que los jugadores no se conozcan nunca cara a cara. Quiénes practican un mismo juego, pueden coincidir al momento de jugarlo, estar a la vez en países muy distantes, con horarios muy distintos, hablar idiomas distintos y tener experiencias muy disímiles, los jugadores se comunican a través de Internet y por lo tanto, su relación no es directa sino mediada por esta nueva tecnología.

Los juegos tradicionales y modernos se han practicado en un espacio directamente observable como la calle, un lugar de la casa, el patio de recreo de la escuela, un parque público es decir, espacios naturales. A diferencia de éstos, los postmodernos en una modalidad como el Atari o los juegos de video, se juegan en casa también, dan pie a la creación de un espacio particular abierto al público y de tipo comercial como es el caso de los juegos de consola por lo general, localizados en un establecimiento como una tienda de abarrotes, un sitio público exclusivo de las llamadas maquinitas, donde en realidad el espacio de juego se ubica en la pantalla y en la maquinita propiamente dicha. Y por último, existe un espacio de juego diferente llamado ciberespacio que no es visible físicamente también, conocido como espacio virtual por su carácter de no accesible a la vista o al tacto y, que finalmente es ahí, donde se da la confluencia de las acciones de juego de los participantes. Estos juegos llamados globales en algunos casos retoman juegos de otras épocas, como por ejemplo los juegos de ensamblaje (acoplando piezas sueltas) que se jugaban desde la antigüedad clásica y los aplican a las nuevas tecnologías, en este sentido, podemos hablar de una convergencia histórica y cultural. Han dado pie también, a otras modalidades por ejemplo: el llamado «chat» (conversar), es una forma de relacionarse vía Internet para tener conversaciones de manera simultánea que también, constituye una especie de juego, ya que da lugar al desarrollo de la inventiva y creatividad de los participantes e incluso a la invención de personajes.

Aquí, se han tratado los elementos principales que requiere el juego, no importa si es entre niños o adultos, mujeres u hombres o, del tipo tradicional, moderno, postmoderno o global y estos son: materiales o juguetes, espacio para el juego, jugadores o sujetos, relación entre jugadores y relación de éstos con los juguetes.

Finalmente, se puede afirmar que los juegos tradicionales, cada vez, se practican menos y, en cambio, jugar con los globales va en aumento, principalmente, en el siguiente orden: en medio de la actividad diaria de los adultos, de los adolescentes y de los niños. Aunque, su uso no se ha generalizado por cuestiones económicas, según datos de la 8ª Encuesta Anual

de Consumo Cultural y los medios realizada por el Grupo Reforma a 400 personas de las ciudades de Guadalajara, Monterrey y el Distrito Federal, 36% de las personas encuestadas en la ciudad de Guadalajara, contaban con computadora y 42 % con videojuegos y tecnológicas, ya que para su práctica se requiere tener por lo mínimo una computadora y conexión a Internet.

Se ha tratado aquí, de especificar los elementos del juego al usar el juguete tradicional, el moderno, el posmoderno y el global, diferenciándolos.

2.12 El juego, el juguete frente a los medios electrónicos.

Un número significativo de padres en zonas urbanas, afirman que sus hijos, hijas, menores y adolescentes, destinan una inmensa cantidad de horas a la pantalla del televisor o de la computadora. Sea un medio u otro, en el tiempo que se encuentran frente a estas pantallas, son ajenos a todo lo que sucede a su alrededor.

Cabe aquí considerar, que en zonas rurales en poblaciones pequeñas y de mediano tamaño, los infantes y adolescentes, distraen su tiempo, en cantidad significativa, en las “maquinitas” así como también, en los café Internet. Sin embargo, la cantidad de tiempo en zonas rurales es distante a la que se presenta en zonas urbanas.

Ambos, medios de información, la televisión y la computadora, al ser utilizados adecuadamente, son fuentes de distracción y educación mas, restringir el posible desarrollo del ser humano a ellos, limita entre otras grandes posibilidades, la de la convivencia humana y todo lo que ella, implica.

Frente a lo anterior, el antiguo recurso válido para afrontar lo afirmado es el juego tradicional, existiendo múltiples de ellos y para todos los intereses, tamaños y gustos.

Los juegos tradicionales desarrollan en los niños y adolescentes, tanto su creatividad como su potencial físico e intelectual, les ayudan a socializar por medio del respeto a las normas, aprendiendo a negociar, a ganar y a perder, a colaborar con otros; en fin, el juego prepara para la vida.

Los padres al compartir el juego con sus hijos, los conocen mejor y las relaciones se fortalecen entre ambos pues, al jugar en un armónico clima sin amenazas, los jugadores manifiestan sus sentimientos, sus valores, sus experiencias así como, sus carencias y aficiones.

Al observar, sobre todo a los más pequeños, en sus juegos espontáneos, como cuando juegan a la casita o imitan a los padres, se percibe la imagen que ellos tienen de sus papás. Manifestando también, la manera en que están aprendiendo los roles de mujer y hombre que posteriormente vivirán.

Por lo anterior, es conveniente afirmar que jugar es una manera divertida de aprender, de vivir. Los adultos jugamos viviendo aún cuando, en las mayoría de las ocasiones y un número significativo de personas desconocen la forma de disfrutar el juego.

Hay juegos que desarrollan la inteligencia física, no sólo los deportes, sino las tradiciones como brincar la soga, «Entrando al derecho y al revés» y «Los encantados». Si no se dispone de grandes espacios o el clima no lo permite existen juegos como la matatena que favorecen la coordinación, la motricidad fina.

Otros juegos, sobre todo los de mesa, como «Ahorcados», ayudan a enriquecer el vocabulario y si se juega a las adivinanzas y los acertijos además, de enriquecer el lenguaje, se adquiere cierto nivel de pensamiento abstracto. Algunos otros juegos como Las sopas de letras ayudan a reforzar la atención y concentración.

Desarrollan habilidades del pensamiento, los juegos de encontrar diferencias porque fortalecen la observación y la comparación que son las dos habilidades básicas.

«Damas Españolas», enseñan al igual que los juegos semejantes a ellas, a planear nuestro movimiento y a inferir lo que otro va a hacer.

Una de las actividades que más favorecen la mente, porque desarrollan la inteligencia espacial es el armar rompecabezas.

Estos son sólo algunos pocos ejemplos de los múltiples juegos de los que se dispone fuera del ámbito televisivo y computacional.

Es probable que si el niño, la niña o el (la) adolescente están acostumbrados a pasarse la tarde en el sillón con el control remoto en la mano o el ratón, en muchas ocasiones, sin encontrar algo que capte su atención, al principio se resisten a participar en cualquiera de los juegos tradicionales porque probablemente, afirman que les resultan aburridos sin embargo, es altamente probable que en poco tiempo después, de practicarlos les gusten.

También, el juego tradicional es una magnífica oportunidad para aprender a manejar la frustración. En él, se gana y se pierde. Una persona de cualquier edad se frustra cuando las cosas no le salen como ella quisiera. Hoy por hoy, esta frustración se manifiesta cada vez más, con violencia, gritos, berrinches, golpes a veces, destruyendo cosas pues, es uno de los problemas que crecen, día con día, entre los seres humanos, la poca tolerancia a la frustración.

Saber y aceptar que no siempre se logra lo que se pretende en la vida y sobre todo que uno no vale menos por el hecho de perder; se trata de aprender de la derrota para que la siguiente vez, se gane. Los jugadores aprenden a ser generosos en la victoria y a no burlarse, ni considerar menos a quién pierde. Hace falta constancia y paciencia para llegar a ser «experto» en un juego,

Se necesita mucha práctica y destreza para ser un buen jugador de balero, hace falta una buena dosis de perseverancia para lograr ensartarlo.

Para lograr que los (las) menores y adolescentes jueguen estos nuevos juegos para ellos, un elemento de primordial importancia es la participación de los adultos: los padres, los tíos, los abuelos así como, los maestros.

Tal vez, si se practican más los juegos tradicionales que posiblemente, muchos de ellos hay que sacarlos del baúl, la alegría, el optimismo y el respeto caractericen el desarrollo infantil y humano del mexicano.

Aunado a lo anterior, cabe resaltar que el juego y por ende, el juguete tienen como finalidad la diversión. El aprender es una consecuencia de los elementos del juego.

Promover el juego y el uso del juguete tradicional beneficia el desarrollo infantil de la población mexicana en general.

Para poder concluir adecuadamente, esta investigación, es relevante exponer inicialmente, las características culturales que enfrenta la producción del juguete tradicional mexicano pues, son ellas determinantes en la mejora de las condiciones socioeconómicas de los productores, artesanos, quiénes colaboraran de forma esencial en la preservación del objeto de interés de este documento.

2.13 - Cultura y elaboración del juguete.

La situación de pobreza de la gran mayoría de los artesanos mexicanos que comparten con otras mayorías rurales y urbanas del país, se debe a un sinnúmero de causas estructurales, políticas y de falta de realismo en los planes de apoyo gubernamental.

Una de estas múltiples causas son las formas de apreciación de la población, manifestadas de hecho, como configuraciones culturales.

Una de las cuáles, valida su incidencia en la situación de pobreza de la gran mayoría de artesanos mexicanos, es la que encontramos en quiénes ven en la forma artesanal de producir un atraso que se requiere excluir de la estructura productiva del país, sin considerar la existencia de incontables unidades de producción que viven de ese trabajo; quiénes así piensan, muestran desconocimiento y desprecio por las culturas ajenas a la suya. Esta creencia conservadora, parcial y discriminatoria surgida de las entrañas de la mercadotecnia capitalista, está muy extendida, provocando intolerancias y mayores separatismos de clase.

Los avances de la técnica en la modernidad occidental debe ser patrimonio social mas, estos no necesariamente implican que todos los productos que las sociedades requieren deban ser producidos a la manera industrial, lo que además, es imposible. El mayor conocimiento técnico no se contrapone con el trabajo artesanal pues, puede serle muy útil.

Paralelamente a lo anterior, la admiración por los productos artesanales mexicanos no ha tenido un correlato en la situación de vida de los productores. Por ello, el reconocimiento no es tal aunque, la admiración exista pues, la valoración tiene otra dimensión además, de la económica social.

La valoración social del trabajador y de su trabajo genera muchos de los problemas que aquejan a los productores de artesanías.

La separación que se hace entre los productores y sus obras en el terreno de la admiración tiene también, un ingrediente de discriminación cultural en el terreno de la apreciación estética pues, al mismo tiempo que se valora una de las expresiones culturales de una sociedad, no se le permite el acceso a una mejor calidad de vida.

Existiendo aquí, una gran contradicción: se otorga valor simbólico nacional a ciertos objetos que son expresión de culturas, cuyos participantes no tienen las condiciones materiales para ejercer la libertad de creación artística, ni de decisión sobre sus obras. La creación se da, de cualquier modo, por imperativos culturales poco estudiados y menos explicados.

Lo anterior, se genera ya que la cultura occidental separa la vida del arte, le es difícil comprender quizá, por falta de información o bien, por su etnocentrismo, como el arte está estrechamente integrado con toda la vida y cuán expresivo es del modo de vivir. La separación ha provocado también, diferenciar el arte “puro” del arte “aplicado” (y, a sus correspondientes autores: el artista y el artesano), restándole valor estético a los objetos como el juguete que tienen un uso en la vida diaria pues, se considera que la expresión más elevada de la experiencia estética reside en objetos que no son “profanados” por el uso, sino que están ahí, sólo para ser contemplados.

La posibilidad de preservar el juguete artesanal al mejorar las condiciones de vida de quienes los producen, requiere que la cultura propia de las sociedades mexicanas donde se produce este juguete pueda seguir reproduciendo sus hábitos de vida y tenga control de sus decisiones internas. Afirmación que es posible, cuando la capa de especialistas crea los juguetes que su grupo social considera necesarios y estéticamente aceptables y deseables en acuerdo con sus tradiciones por lo que continua con su trabajo, desarrollando su oficio para sus consumidores habituales.

Sin embargo, cuando el círculo de consumidores se amplíe a un mercado anónimo donde el control de la producción y la distribución de los productos están fuera de la sociedad local puede suceder que según el grado de organización local y el reconocimiento interno de sus productores, artesanos y artistas, puede haber una decisión local de proteger el patrimonio formado por sus patrones estéticos y el cúmulo de habilidades de sus especialistas y negociar las mejores condiciones para producir lo que sería lo más deseable.

La producción artesanal dirigida al mercado amplio, al respetar sus modos y patrones para producir va a requerir cada vez más educar a sus propios

cuadros administrativos y de control de calidad para evitar intromisiones no deseables. En todo caso, las soluciones dependen del grado de auto reconocimiento y de organización local y del ejercicio de las decisiones propias.

La sociedad mexicana en su conjunto tiene también, que educarse: hay mucho que aprender, regular, reconocer, promover y dignificar para recuperar una visión integrada de la vida con el arte, la artesanía.

La belleza de la vida artesanal mexicana demanda se evite contemplarla de formar irresponsable al sólo admirarla; exige se aprenda de ella, se le valora y por ende, se apoye la modificación de las condiciones de su producción, tanto para que siga existiendo como para que se desarrolle en condiciones dignas.

2.14 Conclusiones del Capítulo

El juego y el juguete en nuestro país representan sin duda alguna una cuestión de identidad. Caracteriza nuestra cultura nuestro pasado, la historia del Mexicano que actualmente somos. Es menester la elaboración de programas de políticas públicas que promuevan la conservación del juguete artesanal. La participación de la sociedad en general resulta importante, pero se tiene que educar a la población para efecto de que aprenda la importancia de valorar el juguete artesanal mexicano y la trascendencia que debe tener. Así como en otros países como por ejemplo en Alemania los relojes cucú de madera son una artesanía que se valora, se promueve y se vende como toda una valiosa obra de arte, en ésta tesitura debe pasar lo mismo con el juguete artesanal mexicano, en virtud de que tal y como se puede concluir en la presente investigación es una obra de arte valiosa, ingeniosa, versátil que se debe conservar, difundir y desde luego comercializar en forma correcta y adecuada, es decir se debe globalizar. Siendo México uno de los países con un gran número de turistas, representa la ventana al mundo que permita trascender y llegar al resto del mundo. La participación de los padres de familia en ésta tarea es sumamente importante para la permanencia y trascendencia del juguete artesanal mexicano.

CAPITULO III

ELEMENTOS DE POLÍTICA PÚBLICA

3.1 Introducción del Capitulo

Las respuestas que el Estado en sus tres niveles debe dar a la sociedad son varias sobre el tema del juguete artesanal. En el presente capitulo se expondrán los programas de políticas públicas que están en práctica, así como cuáles son los programas que se deben eficientizar e implementar. El Estado como ejecutor, como guía de los ciudadanos debe sin duda dirigir programas que sean de utilidad a la ciudadanía dedicada al ramo del juguete artesanal.

3.2 Bondades y aplicaciones de la Política Publica

Los beneficios de un correcto programa de políticas públicas puede provocar en la industria del juguete artesanal son variados, siendo el principal el aspecto económico – financiero, ya que al provocar el surgimiento de una economía obtenida del juguete artesanal se mejora la calidad de vida de cada uno de los actores que intervienen en la elaboración y distribución del juguete artesanal. Los beneficios se verán reflejados en mayor desarrollo social, expansión en las vías de comunicación, transporte, telecomunicación, desarrollo y educación.

3.3 Experiencias del uso de Políticas Públicas en algunos sectores

El gobierno Federal por medio de la Secretaría de Desarrollo Social con el uso de Fonart (Fondo Nacional para el fomento de las artesanías) es quien se ha venido encargando de brindar programas de políticas públicas de ayuda y difusión del juguete artesanal mexicano.

Cabe señalar que existe un programa del gobierno diseñado para la promoción y compra del juguete artesanal mexicano. La forma en la que opera es que previo algunos requisitos burocráticos de identificación y de someterse al visto bueno de fonart, la institución adquiere ciertas cantidades limitadas de juguetes artesanales, es decir se los compra. A su vez Fonart los vende en las cinco tiendas que para tal efecto tiene localizadas, todas en la ciudad de México (Una de ellas en el Aeropuerto Internacional de la ciudad de México, terminal dos).

Es menester señalar que si bien es cierto que ésta política pública presenta cierta difusión al juguete mexicano en la experiencia real es poco factible y de ayuda casi nula a la difusión: Siendo las razones principales el hecho de que el precio del juguete artesanal se encuentra demasiado elevado además de que se trata solo de cinco tiendas distribuidas todas solo en la ciudad de México. Es decir el resto del país queda vetado de disfrutar y conocer un poco más el juguete artesanal mexicano. A lo anterior hay que señalar también el hecho de

que se vende como artesanía y no para fines de juguete, es decir para promover el desarrollo lúdico del niño.

Lo más importante es el *modus operandi* de la política pública que se presenta como la única encargada de promover el juguete no cumple con la citada función. Quedando muy limitado su mercado y campo de acción. Considerando que sería más importante el poder proporcionar mayor difusión, publicidad y conocimiento del juguete artesanal tanto en nuestro país como en el extranjero.

Es el tercer año consecutivo en que Fonart promueve el Concurso Nacional del Juguete Popular Mexicano. Solo tres años desde que se empieza promocionar un poco más al juguete artesanal.

3.4 Propuestas de Políticas Públicas para aplicar en la industria juguetera

Definitivamente los tres niveles de gobierno deben de participar en forma activa y proactiva en las políticas públicas enfocadas al desarrollo del juguete artesanal.

La realidad de las anteriores afirmaciones es posible al efectuar las siguientes actividades:

- Promover ferias de juegos, juguetes artesanales en coordinación con el sector educativo, social, político, cultural, empresarial de la región donde se vincule el juguete y el juego artesanal al conjunto de su entorno social, económico y cultural.
- Organizar anualmente, la Feria del Juego y el Juguete Tradicional Mexicano en la capital de cada entidad federativa.
- Difundir y apoyar las festividades regionales ya que, los artesanos son beneficiados por ser estas fiestas de gran raigambre y tradición, provocándose flujos y reflujos de población de un lugar a otro, lo que promueve la venta de sus artesanías, en este caso de los juegos y juguetes.
- Difundir en los medios de información como la radio, televisión y los impresos: la historia, existencia e importancia de la compra y el uso del juego y juguete tradicional mexicano a fin. de desarrollar nuevas formas de apreciación con las que se valore a los artesanos, a su trabajo y a nuestras tradiciones.

- Introducir en el sistema educativo a nivel estatal y federal del nivel preescolar y primaria, la práctica del uso de los juegos y juguetes tradicionales mexicanos.
- Promover entre las autoridades educativas y las asociaciones de padres de familia, los concursos de la práctica de los juegos y uso de los juguetes tradicionales, siendo acordes a la etapa de desarrollo infantil es decir, el juego, juguete a utilizar variara conforme el nivel educativo de los concursantes.

Aunada a las anteriores acciones con carácter prioritario tiene la siguiente actividad:

- Apoyar a los artesanos, productores del juego, juguete tradicional mexicano, en la producción, distribución, comercialización y venta de sus juguetes con asesoría permanente y el otorgamiento de créditos.

Los gobiernos Municipales al ser los más cercanos a la gente por medio de la Dirección de Cultura Municipal tienen el deber de promocionar al juguete tradicional mexicano. Debe ser obligatorio para la autoridad Municipal el efectuar esta promoción. Por lo que respecta a nuestro Estado Baja California Sur, en la Capital del Estado el Gobierno Municipal en La Paz, es promotor de éste tipo de actividades. Anualmente en el Malecón de La Paz se presentan artesanías y juguetes artesanales elaborados con materiales de la región, en las fiestas de Fundación de La Paz.

3.5 Conclusiones del Capítulo

Si bien es cierto se puede apreciar que el Gobierno Federal ha hecho un intento por tratar de ayudar y promover el juguete tradicional mexicano. Los programas de políticas Públicas aplicados hasta el momento resultan por demás insuficientes y quedan en eso un intento de “ayuda” a la promoción y difusión del juguete tradicional mexicano. Desafortunadamente se ha enfocado en proporcionar dádivas a los artesanos en lugar de promover el “know how” es decir el promover el juguete el darle la difusión deseada. Para un ejemplo tenemos las famosas muñecas rusas llamadas Matrioska o los famosos huevos Fabergé que se logran vender en el mercado internacional a precios realmente impresionantes. Los Gobiernos Municipales y Estatales deben de contribuir también en su parte para otorgar mayor difusión al juguete artesanal mexicano. Ante todo se debe promover la unidad entre artesanos para lograr difundir sus productos en los mercados internacionales y promover la valoración del juguete mexicano en el país. Incluir en los libros de texto información al respecto del juguete artesanal mexicano, para que los niños de los diversos y variados

estados de la República conozcan los juguetes mexicanos y les nazca el interés por usarlos.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES

Conclusiones generales.

La hipótesis de este trabajo es afirmativa es decir, se confirma que: "Persiste la elaboración de los juguetes tradicionales, artesanales mexicanos en el siglo XXI de frente a los cambios socioculturales y educativos de la sociedad mexicana y a los desarrollos industriales, tecnológicos, económicos y comerciales del siglo XX y deben elaborarse políticas públicas que tiendan a incentivar el desarrollo y producción del juguete artesanal, ya que aporta beneficios a los niños en sus funciones sicomotrices y genera bienestar económico a los productores mexicanos del juguete."

Paralelamente, a la elaboración de las posibles investigaciones antes citadas, a fin también, de prevenir la desaparición de la producción y uso del juego y el juguete artesanal mexicano, uno de los resultados de la información obtenida en este trabajo -la mención de los principales juguetes tradicionales que aún, se producen en México por estado- nos conduce a la necesidad de:

Promover la compra y uso de los juegos y juguetes tradicionales lo que es posible, si son concientes principalmente los padres de familia así como, los maestros del nivel preescolar y primaria de los beneficios culturales, sociales, económicos y de desarrollo infantil que su compra y uso generan junto a la práctica de ellos.

Los padres y maestros al integrarse a la actividad lúdica de las niñas y los niños como educadores, jugadores participan en la introducción y permanencia de estos juegos y juguetes en la vida cotidiana.

Lo anterior, favorecerá el ámbito cultural y social de quiénes disfruten estos juegos y juguetes al fortalecer los distintivos culturales de su historia y producción asimismo, la identidad de estos medios de esparcimiento con la cultura e historia de México.

El complejo y desigual mundo de la producción juguetera en México se infiere del breve recorrido por la ruta histórica y geográfica de los juegos, juguetes tradicionales mexicanos y de la exposición de algunas diferencias con los juguetes actuales principalmente, electrónicos.

El actual tipo de diversión y aprendizaje en los medios electrónicos son de alto costo económico para la mayoría de la población mexicana.

Existe una minoría de la población mexicana con gran capacidad de adquisición de juegos y juguetes electrónicos; otra parte de esta población, se diferencia de la anterior, porque destina recursos económicos que representan en la mayoría de ocasiones, un alto porcentaje de sus ingresos para satisfacer las demandas de compra de juguetes electrónicos de sus hijas, de sus hijos, lo que le impide satisfacer otras demandas asociadas a necesidades prioritarias y, por último existe una importante mayoría de la población de México que es excluida de tal aparente satisfacción personal y de sus descendientes, al no tener la capacidad económica de compra que distingue a la minoría de mexicanos.

Por la diferencia social en la capacidad de compra de la población mexicana es adecuado promover el juego y el uso del juguete tradicional, ya que promueven el desarrollo infantil de la población en general, sin ser ésta afirmación, una justificación para impedir se facilite y promueva el desarrollo socioeconómico del total de los mexicanos.

La conciencia social en la adquisición y uso del juguete y en la práctica de los juegos tradicionales beneficiaría además, del desarrollo infantil y de la socialización con padres y amigos, las condiciones económicas de los artesanos, de sus productores.

Sin las condiciones adecuadas de producción y sobretodo de vida de los artesanos, productores del juego y el juguete tradicional, sería difícil que alcanzaran su objetivo, que tuvieran éxito las propuestas operativas iniciales.

Estas conclusiones, propuestas para fortalecer la producción, distribución y consumo y uso del juego, juguete artesanal mexicano, son únicamente algunas de las que existirán pues, al desarrollar alguna de ellas se desprenderán múltiples acciones relacionadas entre sí, siendo favorecidos el jugador y el productor.

Este escrito quiere ser la apertura de la puerta con la que se iniciará el recorrido del camino a la permanencia y fortalecimiento en el mercado de la producción, distribución, consumo, uso y práctica de los juegos, juguetes tradicionales a nivel local, regional, estatal, nacional e internacional.

Niveles geográficos que son los escalones a ascender en orden y de forma paulatina para alcanzar la cumbre y permanecer en ella.

Metas beneficiadas:

El desarrollo infantil y la socialización de los jugadores a nivel mundial;

El desarrollo social y económico de los artesanos así como, de los que apoyen la distribución, promoción, difusión y, la comercialización de estos juegos y juguetes;

La modificación de las formas actuales de apreciación de los artistas, artesanos por la sociedad mexicana y,

El fortalecimiento y valoración de la identificación cultural de los mexicanos.

Metas ejemplificadas mas, éstas son ilimitadas en el desarrollo personal, social, económico y cultural de sus participantes.

En forma específica, compete al Gobierno Federal el brindar incentivos y apoyos no solo económicos sino también de capacitación y adiestramiento para efectos de generar políticas públicas que conduzcan a cristalizar los proyectos de lograr hacer del juguete artesanal una industria seria y reconocida a nivel primero nacional y posteriormente a nivel internacional.

Dicho propósito se puede hacer realidad apoyándose de Conaculta, la Comisión Nacional para el desarrollo de los pueblos indígenas, en conjunto con la Secretaría de Economía de apoyo en Pymes.

- Persiste la elaboración de los juguetes tradicionales, artesanales mexicanos en el siglo XXI de frente a los cambios socioculturales y educativos de la sociedad mexicana y a los desarrollos industriales, tecnológicos, económicos y comerciales del siglo XX.

- El juego y el juguete tradicional de México en su diversa sociedad, disponen de mexicanos que son capaces no sólo de actuar para que subsistan sino también, de desarrollar su permanencia en el mercado nacional e internacional en el transcurso contemporáneo de la historia cultural y socioeconómica mexicana.

Por lo que se propone a fin, de que la producción artesanal del juguete en México sea una actividad empresarial cuyos resultados beneficien principalmente, a sus hacedores, es conveniente se realicen las siguientes acciones gubernamentales:

1. Censar los talleres artesanales del juguete, principalmente de carácter familiar a nivel municipal, estatal y federal para conocer quién o donde se encuentra el productor que requiere apoyo.

El apoyo para formación empresarial destinado a la población censada, se centraría en un inicio en promover entre sus propietarios y su población joven la importancia de crear una marca colectiva y/o empresas integradoras

Las anteriores actividades generales, facilitarían alcanzar los siguientes objetivos generales:

- Ofrecer servicios educativos profesionales a la población interesada en estudiar mercadotecnia, administración, contabilidad, diseño, ingeniería industrial, comercio exterior, inglés, etc., a favor de los talleres (pequeñas empresas) productores de juguetes artesanales.

- Valorar esta actividad laboral, la producción artesanal del juguete, entre la población joven relacionada social y geográfica a la población hacedora de los juguetes artesanales.

- Promover y apoyar económicamente, a los viejos maestros productores de juguetes artesanales para que capaciten a la población joven.

- Organizar y operar los municipios, estados y la federación en forma coordinada, las ferias en acuerdo a la zona geográfica, tipo de producción juguetera artesanal y en ciertos casos a la temporada.
- Facilitar en los tres niveles de gobierno, a los productores artesanales del juguete, su exportación a través de campañas publicitarias y apoyos económicos y de orientación, asesoría en su participación en ferias nacionales e internacionales.
- Otorgar exención de impuestos por la venta que hagan los productores artesanales del juguete el Estado.
- Compensar fiscalmente, a las empresas que otorguen servicios al productor de juguete artesanal de transportación, mensajería, materia prima, material de empaque, de embalaje y todo aquello necesario en la producción del juguete artesanal.

Lo que conduciría a la población mexicana, hacedora del juguete artesanal a:

- a. Responsabilizar a la población joven en la elaboración de un plan de negocios relacionado a la producción artesanal del juguete.
- b. Diseñar e imprimir para cada producto, juguete, como valor agregado, una pequeña tarjeta donde se resuma su historia, tenga un pequeño instructivo de uso e indique su origen y nombre del taller creador.
- c. Conservar como valor agregado, los elementos esenciales como el diseño, el colorido, la textura y los materiales originales que se encuentran al alcance de la persona que los elabora.
- d. Calcular un precio de venta justo y competitivo en el mercado nacional e internacional.
- e. Planear y operar una campaña publicitaria permanente del juguete artesanal mexicano.
- f. Participar en la venta directa de juguetes en ferias y exposiciones nacionales e internacionales.

Concluyendo, lo anterior permitirá que el juguete artesanal mexicano tenga una presencia comercial permanente e exitosa en el mercado nacional e internacional, mejorando las condiciones de vida de sus hacedores y familiares. La industria juguetera tradicional y una propuesta de política pública en México.

BIBLIOGRAFIA, referencias visitadas documentales e informáticas

- **Aberastury, Arminda.** "El niño y sus juegos", Paidós, Buenos Aires, 1976.
- **Albaitero, María Josefa.** "Imaginario social y el mal." Ensayo presentado en el Anuario de Investigación 1999 Educación y Comunicación. V núm. 1, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. CSH. México 2000.
- **Arias, Patricia.** "Los vecinos de la sierra, micro historia de Pueblo Nuevo". Universidad de Guadalajara–Centre d'Estudes Mexicaines et Centraméricaines, Guadalajara. 1996
- **Arreola, Juan José.** "La feria". Joaquín Mortiz, México, D.F. 2001.
- **Así cuentan y juegan en Los Altos de Jalisco.** Conafe, México. 1998.
- **Así cuentan y juegan en el Sur de Jalisco.** Conafe, México, 1998.
- **Bijou, Sydney W.** "Psicología del desarrollo infantil." México, D. F. Trillas. 1982.
- **Borja I Solé, M.** "Las ludotecas como instituciones educativas. Enfoque sincrónico y diacrónico." Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Nº 19, Enero/Abril, 1994.
- **Borja I Solé, M.** "Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad." Revista Internacional de Formación del Profesorado, No.19, Enero/Abril 1994, 1994.
- **Borja Solé, M.** "Les ludoteques: joguines i societat." Estudis Rosa Sensat. Barcelona., España.1982.
- **Cabrera, Luis.** "Diccionario de aztequismos." Oasis, México, D.F. 1988.
- **Campagne Francis.** "El juego en el desarrollo del niño" en: "El juguete, el niño, el educador" de Ediciones Mensajero, 1996.

- **Caso Alfonso.** "El Pueblo del Sol." Fondo de Cultura Económica, 3ª. Reimpresión, México, 1976.
- **Castelló de Iturbide Teresa.** "El Juguete Popular" en Artes de México No. 125, año XVI, México 1969.
- **Caillois, Roger.** "Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo". Fondo de Cultura Económica, México, D.F. 1986,
- **Coronel Rivera, Juan.** "Arte popular mexicano, cinco siglos" UNAM, México, D.F. 1997.
- "¿Cómo dice que se dice?"; **México desconocido**, No. 139, p. 35, septiembre, 1988.
- "¿Cómo dice que se dice?"; **México desconocido**, No. 145, Pág. 29, marzo, 1989
- "¿Cómo dice que se dice?"; **México desconocido**, No. 149, Pág. 24, julio, 1989.
- **Cordero Suárez, Mª C.** "Evolución degenerativa del juguete." Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea. 1982
- **Cordero Tabarés, Mª C.** "El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar." Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea. 1985-1986.
- **Diccionario de las Ciencias de la Educación.** Vol. II. Santillana.1983.
- **Eisen, G.** "Brain chemistry, the endocrine system and the question of play. Communication and Cognition." Vol. 27(3). 1994.
- **Elkonin, D. B.** "Psicología del juego." Madrid. Pablo del Río. 1980.
- "El Juguete Mexicano", en **Muebles y Decoración No. 50**, México, Julio-Agosto de 1996.
- "El juguete mexicano: Un mundo de fantasía y color al alcance de todos"; **México desconocido**; Vol. 14, No. 169, Págs. 27-30, marzo 1995.

- "El mundo de las piñatas"; **México desconocido**; No. 178, Págs. 50-52, diciembre, 1991.
- **Espejel, Carlos.** "Obra: Juguetes Mexicanos". Dirección General de Publicaciones y Bibliotecas. Secretaría de Educación Pública. Coedición SEP/FONAPAS 1981.
- **Espejel, Carlos.** "Las Artesanías Tradicionales en México." SEP/Setentas 1ª. Edición, México 1972.
- **Espejel, Carlos.** "Cerámica Popular Mexicana." Editorial Blume/Museo Nacional de Artes e Industrias Populares, México 1975.
- **Fernández Ledesma Gabriel.** "Los Juguetes Populares Mexicanos" en Lo Efímero y Eterno del Arte Popular Mexicano, Fondo Editorial de la Plástica Mexicana 2ª. ED., México 1974.
- **Fink, Eugen.** "Oasis de la felicidad." Ed. UNAM. México 1966. Primera edición. Alemania 1957.
- **Garaigordobil, M.** "Juego y desarrollo infantil." Madrid. Seco Olea. 1990.
- **Garon, D, Fillion, R y Doucet M.** "El Sistema ESAR: Un método de análisis psicológico de los juguetes." Ibi, Alicante, España. A.I.J.U. 1996
- **Garvey, C.** "El juego infantil." Madrid. Morata. 1977.
- **Hetzer, H.** "El juego y los juguetes." Buenos Aires. Kapeluz. 1965.
- **Hernández Francisco Javier.** "El Juguete Popular en Cuarenta Siglos de Arte Mexicano", Editorial Herrero, S.A., México, 1981.
- **<http://www.noticias-oax.com.mx>** Viernes, 6 de octubre de 2006.
- "Juguetes populares para nuestros hijos"; **México desconocido**; No. 74, Págs. 12-15, enero 1983.
- **Kaufman, B.** "Day by day: Playing and learning." International Journal of Play Therapy. Vol. 3(1). 1994.

- **La Jornada**, 3 de enero de 2007. **Artículo de Ericka Montaña Garfias**, titulado "Mientras haya vida rural, el juguete tradicional mexicano persistirá: Florescano."
- **Lázaro L, A.** "Radiografía del juego en el marco escolar. Psicomotricidad." *Revista de Estudios y Experiencias*. Nº 51, vol. 3, 1995.
- **Lázarus, M.** "Concerning the fascination of play." Berlín. Dummler. 1883.
- **León Portilla Miguel.** "Los Antiguos Mexicanos". Colección Popular, 5ª. Reimpresión, Fondo de Cultura Económica, México, 1977.
- **Linaza, J. y Maldonado, A.** "Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño." Madrid. Alhambra Longman. 1987.
- **Linaza, J.L.** "Jugar y aprender." Madrid. Alhambra Longman. 1992.
- **Lleixà Arribas, T.** "Juegos sensoriales y de conocimiento corporal." Paidotribo. Barcelona. España. 1999.
- **López Martín, R y Garfella Esteban, P.** "El juego como recurso educativo: guía antológica." Valencia. Universitat de Valencia. España. 1997.
- **María Marcos, Mª L.** "La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva." Universidad Pontificia de Salamanca. España. Investigación. Tea. 1985-1987
- **Marín de Paalen Isabel.** "Etno-Artesanías y Arte Popular". Editorial Hermes, S.A., México-Argentina, 1974.
- **Michelet, A.** "El maestro y el juego." *Perspectivas V. XVI*. Nº 1, 1986.
- **Moyles, J.R.** "El juego en la educación infantil y primaria." Madrid. Morata. 1990.
- **Museo del Juguete México**, D.F. (Dr. Olvera 15, Colonia Doctores).
- **Nawmark, E.** "Simposio del juego infantil y el juguete didáctico." Madrid. Ministerio de Educación y Ciencia. Informe 5. 1976.

- **Ortega Ruiz, R.** "El juego infantil y la construcción social del conocimiento." ALFAR. Sevilla., España. 1992.

- **Ortega Ruiz, R.** "Jugar y aprender." DÍADA. Sevilla., España. 1995.

- **Piaget, J.** "El juicio moral en el niño." Fontanella. Barcelona. España. 1932.

- **Piaget, J.** "Response to Sutton - Smith." Psychological Review, Nº 73. 1966.

- **Piaget, J.** "La formación del símbolo en el niño." Fondo de Cultura Económica. México. 1946.

- **Pomar María Teresa, Electra L. Mompradé y Antonieta Zaldivar,** compiladoras. "Juguetes Risas y Ensueños. Las Miniaturas", en Proyecto de Contenidos y Guión Temático del Museo Nacional de Arte Popular, México, diciembre de 2000.

- **Reynoso Louisa.** "El Encanto del Juguete Mexicano", en Muebles y Decoración No. 13, México, diciembre 1989-febrero 1990.

- **Rubín de la Borbolla Daniel F.** "Arte Popular Mexicano". Fondo de Cultura Económica. Colección Archivo del Fondo, México, 1974.

- **Sánchez Santa Ana, María Eugenia.** "Muñecas Mestizas." Instituto Nacional de Antropología e Historia. 1a. Edición. México, 1992.
- **Scheffler, Lilian.** "Como aguinaldo de juguetería." Procuraduría Federal del Consumidor. Fernández Cueto Editores. México, 1992.

- **Scheffler Lilian.** "Juguetes y Miniaturas Populares de México." FONART-FONAPAS. México, 1982.

- **Schiller, F.** "On the Aesthetic Education of Man." (Traducción de R. Snell). New Haven. York University Press. (Traducción Castellano: La educación estética del hombre. Madrid. Espasa Calpe.) 1954.

- **Spencer, H.** 1855. "Principios de psicología." Espasa-Calpe. Madrid. España. 1985.

- **Stevens, P.** "Laying the groundwork for anthropology of play." En Phillips – Stevens, J r. (ed.), Studies in the Anthropology of play: Papers in Memory of B. Allan Tindale. Nueva York. Leisure Press. 1977.

- **Sutton - Smith, B. y Roberts, J. M.** "Rubrics of competitive behavior." Journal of Genetic Psychology. Nº 105. 1964.

- **Sutton - Smith, B. y Roberts, J. M.** "Play, games and sport." En H. C. Triandis y A. Herron: Handbook of Cross – Cultural Psychology. Vol. 4. Boston. Allyn & Bacon Inc.1981.

- **Sylva, K.** "Play and learning." En Tizard, B. Y Harvey, D. The Biology of Play. Londres: Spastics International Medical Publications. 1977.

- **Urdiales Escudero, M.A.** "Guía lúdica para el currículo de educación primaria." Escuela Española. Madrid. España.1998.

- **Vatier, Guy.** "El juguete, el niño, el educador." Ediciones Mensajero. 1996.

- **VIAL, Jean.** "Juegos y educación. Las ludotecas." Ed. Aka, Universitaria. Madrid, España. 1988.

- **Vygotsky, L. S.** "El papel del juego en el desarrollo." En Vygotsky, L.S.: El desarrollo de los procesos superiores. Crítica. Barcelona. España. 1982.

- **Yardley, A.** "Understanding and encouraging children's play." En Fontana, D. The Education of the Young Child, 2ª edición. Londres. Open Books.1984.

- **Yvar Langle Monsalvo.** "Ulama en peligro de extinción." **México desconocido**; No. 162. Págs. 23-27.

- **Yvar Langle Monsalvo.** "Pelota mixteca." **México desconocido**; No. 185. Págs. 25-29.

- **Winnicott, Donald,** "Realidad y juego", Ed. Gedisa, España, 1979.

- **Zlotnik, Mónica L.** "El juego y el jugar en psicoanálisis con niños." Ficha monográfica. Publicación del Centro de Estudiantes de la Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina. 2005.