



COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**Los cambios en las formas de juego infantil derivados del
uso de las tecnologías digitales. Estudio de caso con
niños de 6 a 10 años**

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA:

ELIZABETH CELAYA ROSAS

Directora del trabajo recepcional
Dra. Marta Rizo García

México, D.F. agosto de 2015

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM), por formarme como profesionalista, pero también como persona crítica, humanística y científica.

A mis padres Arturo Celaya Rosales e Irma Rosas de Celaya, que siempre han creído en mí, y sin dudarlo me han apoyado en mis sueños. Este logro es de ustedes también. Los amo con toda mi alma.

A mis hermanos Arturo Celaya, por apoyarme en mi vida académica, y José Manuel Celaya, por sus consejos alentadores cuando más los necesité.

A mis sobrinos queridos, Diego Celaya y André Celaya, por darme motivos para seguir adelante y no mirar atrás nunca.

A mi directora Marta Rizo García, por su entrega, paciencia y dedicación en la tesis. Gracias por creer en mí e impulsarme a seguir recolectando éxitos y sueños.

A mis lectores Samuel Cielo, Jalina Ramírez, María Fernanda Carrillo y Gabriel Delgado, por sus aportaciones y recomendaciones en esta investigación.

A mi compañero Luis Alfonso Romero García, por siempre tenderme la mano y apoyarme en la vida académica, disfrutando de este camino tomados de la mano. En esta tesis también se encuentran tus consejos, pero sobre todo tu cariño.

Al colectivo Lumantik, en donde encontré amistades valiosas que siempre me apoyaron en mis decisiones.

A los verdaderos y fieles amigos que me han visto crecer, caerme y levantarme a lo largo de la vida.

A dios por enseñarme el camino correcto.

ÍNDICE

A LA UNA, A LAS DOS Y A LAS TRES: INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO 1	
JUGUEMOS: PRESENTACIÓN GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN	8
<i>1.1 Construcción del objeto de estudio</i>	9
<i>1.2 Problematización</i>	13
CAPÍTULO 2	
¿LOBO ESTAS ALLÍ?: TRASCENDENCIA HISTÓRICA DEL JUEGO INFANTIL Y SUS DEFINICIONES. LOS CAMBIOS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES	22
<i>2.1 El juego: Un acercamiento general a lo lúdico</i>	23
2.1.1 Perspectivas de diferentes autores	23
2.1.2 Historia de los juegos infantiles	26
<i>2.2 Los 80's, una década de transformaciones en el mundo: Contexto y exploración del juego</i>	30
2.2.1 Contexto socio-histórico a lo largo de 1980	30
2.2.2 Los juegos de los 80's y sus primeros avances tecnológicos en México	32
2.2.3 Los juguetes preferidos por los niños en los 80's en México	34
<i>2.3 Los juegos en la actualidad en México</i>	35
2.3.1 La tecnología en los juegos	35
CAPÍTULO 3	
HAY BOMBEROS Y CUBETAS: ESTUDIOS SOBRE LOS JUEGOS INFANTILES Y LA TECNOLOGÍA DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS.	39
<i>3.1 La investigación sobre los juegos infantiles en diferentes países del mundo</i>	40
3.1.1 Los juegos estudiados como necesidad para el desarrollo del niño	40

3.2 Investigaciones realizadas sobre los juegos en México	42
3.2.1 Juegos y cultura	42
3.3 Los estudios sobre tecnología y juego	44
3.3.1 Los nuevos juegos	44
CAPÍTULO 4	
SIMÓN DICE: ACERCAMIENTO TEÓRICO AL JUEGO Y LA COMUNICACIÓN	47
4.1 El juego	49
4.1.1 Teoría de juego	49
4.2 Comunicación y juego	55
4.2.1 Teoría del juego y el aprendizaje	55
4.2.2 Teoría del juego y la interacción	58
4.2.3 Teoría del juego y el lenguaje	61
CAPÍTULO 5	
PIEDRA, PAPEL O TIJERAS: MÉTODO, TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN	66
5.1 Definición y justificación del método	67
5.2 Definición y justificación de las técnicas de investigación	68
5.2.1 La entrevista en profundidad	69
5.2.2 Entrevista Semi-dirigida	71
5.3 Selección de muestra e informantes	72
5.4 Instrumentos-protocolos	74
5.5 Diseño y exposición de la ruta metodológica	80

CAPÍTULO 6

EN EL JUEGO HAY REGLAS: ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS. LOS CAMBIOS EN LOS JUEGOS INFANTILES DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS INFORMANTES	83
6.1 <i>Análisis e interpretación de las entrevistas realizadas a niños</i>	94
6.1.1 <i>Primera entrevista en profundidad: Eddy</i>	94
6.1.2 <i>Segunda entrevista en profundidad: Angélica</i>	107
6.1.3 <i>Tercera entrevista en profundidad: Erandi</i>	124
6.2 <i>Interpretación global de las entrevistas</i>	138
6.2.1. <i>La transición entre tradición y modernidad</i>	138
6.2.2. <i>Espacio público / espacio privado: su incidencia en la forma de jugar</i>	141
6.2.3. <i>La tecnología y su dimensión lúdica</i>	144
6.2.4. <i>La tecnología como promotora de soledad y aislamiento</i>	147
6.2.5. <i>La tecnología y las posibilidades de interacción</i>	150
6.2.6. <i>Nuevos juguetes, nuevas formas de jugar</i>	153
6.2.7. <i>El contexto de la inseguridad y la promoción de los juegos tecnológicos</i>	155
6.2.8. <i>Ni tecnofilia ni tecnofobia, las tecnologías como complemento de los juegos tradicionales</i>	157

CAPÍTULO 7

A LAS TRES SE QUEMA LA BAS: REFLEXIONES CRÍTICAS Y AUTOCRÍTICAS DE LO APRENDIDO EN LA INVESTIGACIÓN SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS	160
PARA CONCLUIR	161
BIBLIOGRAFÍA	166
ANEXOS	170

A LA UNA, A LAS DOS Y A LAS TRES: INTRODUCCIÓN

En la siguiente investigación para tesis, se presenta el estudio de la transformación socio-cultural que han sufrido los juegos de los niños con el paso de los tiempos, ocasionados por la tecnología, partiendo de 1980 y hasta nuestros días.

Por lo que la idea es conseguir la construcción de una investigación bien desarrollada y estructurada, a manera de atraer la atención del lector hacia el tema, mejor dicho, que surja un interés e incluso un gusto del lector por leer esta tesis, para obtener un conocimiento positivo. Y para ello, consideré que dicho análisis tuvo que pasar por un cierto procedimiento de distintos modos de investigación, como lo son: la observación de campo, el conocimiento descriptivo y explicativo, un poco del método histórico; también se realizó una comparación de los cambios con respecto al tema de interés, a partir de articular el trabajo de campo por medio de, fundamentalmente, entrevistas y las fuentes bibliográficas consultadas. Al comienzo de la tesis, es decir en el capítulo 1, se presentará la construcción del objeto de estudio, mostrando el planteamiento general de la investigación, resaltando el tema de interés como lo es el cambio de los juegos en los niños conforme pasan los años; también se presentará la problematización, las preguntas y objetivos generales y particulares, la hipótesis, la justificación y el tipo de investigación realizado.

Después, en esta investigación se realizó un contexto histórico que abarca desde el año de 1980 hasta nuestros días, para averiguar, recordar y enterarnos de los sucesos más representativos dentro de estas décadas, como lo fue la música que se escuchaba, la vestimenta que se utilizaba, los programas de tv que se veían, la manera de bailar, y claro, algunas de las formas de jugar de los niños, entre otras cosas. Lo anterior, con el fin de hacer una regresión a las formas de vida en aquellos años. De manera que el contexto histórico del capítulo 2 se presenta sólo para comenzar a adentrar al lector a una época, y de allí ir avanzando conforme nos lleven los años, hasta llegar a la actualidad, con el estrepitoso avance tecnológico.

Posteriormente se dan a conocer investigaciones anteriores vinculadas al tema de las transformaciones de los juegos infantiles desde diferentes perspectivas, es decir, se documenta el objeto de estudio de la tesis visto desde diferentes ideologías, disciplinas, épocas, etc. Ello hace más enriquecedora la investigación, pues fortalece la información de la tesis. Esta información la encontraremos en el capítulo 3, llamado Estado del Arte.

En cuanto al capítulo 4, identificado en la tesis como marco teórico, se encuentran algunas de las interpretaciones de diferentes autores que permiten explicar el objeto de estudio, desde una mirada teórica, la cual permite observar y comprender el fenómeno investigado. Los conceptos importantes a desarrollar fueron los siguientes: el juego, el juego y el aprendizaje, el juego y la interacción, el juego y el lenguaje. Por otro lado, es importante mencionar que en el proceso de la búsqueda teórica no se encontró específicamente una teoría enfocada en los juegos tecnológicos de la actualidad; más bien se trabajó con las teorías o los conceptos mencionados, para luego trasladar la información a la actualidad para comprender las transformaciones de los juegos infantiles.

Posteriormente se presenta la estrategia metodológica, en el capítulo 5, en el cual están desarrollados los elementos necesarios para la construcción de la evidencia empírica, como son la definición del método empleado, la definición y justificación de las técnicas de investigación, además de la identificación de los informantes, las herramientas o protocolos empleados durante el trabajo de campo y, por último, la explicación de la ruta metodológica definitiva.

En el capítulo 6 se presenta el análisis de la información empírica obtenida. Concretamente se analizan las tres principales entrevistas de los informantes niños de la actualidad (Eddy, Angélica y Erandi), y se relaciona la información adquirida de éstos con las preguntas y objetivos de investigación planteadas previamente, para así conocer las preferencias que tienen los niños por los juegos hoy en día. Después del análisis, se ubica en este mismo capítulo la interpretación de resultados, en donde el trabajo consistió en unificar el resto de entrevistas desarrolladas (adultos que fueron niños en los 80's, adultos que fueron niños en los 90's y padres de los niños actuales) para la obtención de la interpretación global. De

modo que con esto no solo se conocen los juegos de la actualidad, sino que también se identifican y comparan con mayor claridad los cambios que se han ido dando en las formas del juego infantil al transcurrir los años.

Y finalmente, en el capítulo 7 expondré mis ideas personales con relación a las transformaciones de los juegos infantiles, tomando en cuenta tanto lo investigado de fuentes bibliográficas consultadas, como también las experiencias que se obtuvieron durante el acercamiento empírico al tema. La investigación concluye con la bibliografía y los anexos.

Antes de dar paso a la tesis debo de mencionar algo importante, y es que el estudio se realizó con niños que tienen acceso a la tecnología, es decir, se enfocó principalmente la atención en los niños urbanos con una clase social similar, y se trató que fueran niños que cursan educación primaria en escuelas públicas; esto con el objetivo de ayudar a que el cambio que menciono sea notorio y que, con ello, se puedan extraer interpretaciones congruentes y, hasta cierto punto, homogéneas. Sin embargo, la tercera y última informante, es decir, la niña Erandi, no cumple con una de las características mencionadas, y es el que la niña estudia en escuela privada y no pública, pero esto no es algo que altere la información, ya que a Erandi se le ha educado diferente que a otros niños, incluso que a sus compañeros del colegio. Sin profundizar más en la nota aclaratoria, doy por entendido que la información arrojada de la niña no alteró la investigación por dicha diferenciación.

Con esto damos inicio a la investigación, deseando que el estudio sea del agrado del lector, puesto que definitivamente está abierto a la crítica positiva y negativa, siempre y cuando se respete la información que en la tesis se encuentra.

CAPÍTULO 1

JUGUEMOS: PRESENTACIÓN GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

El tema general de esta investigación es la transformación sociocultural de las formas de juego en los niños. Concretamente, nos interesa centrarnos en esta transformación en niños de 6 a 10 años, con una perspectiva histórica que abarca desde la década de los 80's y hasta nuestros días.

1.1 CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio de este trabajo es investigar los cambios que han sufrido las formas de juego de los niños mexicanos con el paso de los tiempos, a causa de los avances de la tecnología, partiendo de los años 80's hasta nuestros días. Lo anterior, dado que a partir del año de 1980 se manifiesta una década revolucionaria, en donde surgieron muchos cambios y acontecimientos históricos culturales, políticos y sociales; por ejemplo, empezaron a definirse nuevas formas de comunicación y entretenimiento en la sociedad (videojuegos, televisores, videocaseteras, reproductores de música, etc.), y también hubo cambios políticos importantes, tales como la caída del muro de Berlín que separaba a la Alemania occidental de la oriental. Por otro lado, culturalmente esta década permitió presenciar la evolución de la comunicación por medio del internet y, con ello, vio también la aparición del primer celular; en el entorno social e histórico hubo hechos relevantes como el terremoto que sacudió a la ciudad de México en 1985, así como la copa mundial de futbol de 1986, causando entre la población un movimiento de solidaridad. Los anteriores, son solo algunos de los acontecimientos que permiten comprender que la década de los 80 fue, en muchos sentidos, un momento esencial en cuanto a cambios sociales.

Por lo tanto, me interesa estudiar cómo ha sido el proceso en que los juegos de los niños han ido cambiado y desapareciendo a medida que pasan los años a causa del avance de la tecnología, pues si nos ponemos a reflexionar un poco en torno a cómo es ahora la forma de entretenerse de los niños, encontraremos que, sin duda alguna, la transformación es evidente de un tiempo para acá; puesto que, los tiempos pasan, las ideas son otras, la forma de vida del individuo cada vez es más dependiente de la tecnología, por lo que, es claro que la tecnología ha impresionado tanto que hasta los niños se involucran en ella. Es por eso

que con este estudio quisiera tratar de hacer conciencia para ver si se logran rescatar aquellos juegos que de niños jugábamos muchos de nosotros y que hoy algunos de estos ya no existen o que definitivamente se quedaron en el olvido, con la idea de tomar en cuenta el reiniciar más adelante dichos juegos, porque aparte de que son juegos recreativos bonitos y divertidos, son parte de nuestra cultura.

Sería bueno que socialmente surja el interés de recuperar los juegos que nos identifican culturalmente desde épocas anteriores y considerar practicarlos en la actualidad. Más aun, se busca concientizar a las nuevas generaciones con el conocimiento de los juegos que alguna vez jugaron sus padres, sus hermanos e incluso sus abuelos, puesto que al comienzo de los años de vida, es seguro que los niños se relacionen en la mayor parte del tiempo con los aparatos tecnológicos. Asimismo, a los niños que ya estén relacionados con la tecnología, sería correcto enseñarles los juegos que existían antes de éstas, apartándolos un poco de lo que ellos creen que es jugar, para acercarlos a otras maneras de juego. Por otro lado, hablando en términos generales, socialmente debemos de tener en cuenta que la tecnología no es indispensable en nuestras vidas; se oye complicado, porque los avances tecnológicos aparecen rápidamente y nos sorprenden con su inteligencia, pero no imposible de forjar y de entender. Solo hay que hacer conciencia de cómo usamos la tecnología sin apartar a los niños de la realidad del mundo en el que viven.

Ahora, académicamente hablando, la tecnología se considera uno de tantos medios por los cuales nos podemos comunicar con los demás, a través de diferentes dispositivos que existen en la actualidad como son las computadoras, los teléfonos celulares, los ipod, etc.; por medio de estos aparatos electrónicos se satisfacen y se cubren las necesidades diarias del individuo, por lo que se hace más demandante el requisito de obtener un aparato tecnológico; por eso, seguramente es el medio más importante que hoy existe entre nosotros.

Por otro lado, he de mencionar que los juegos son una forma de comunicación, debido a que hay una interacción con otras personas, es decir, hay un acercamiento físico que permite socializar con los demás, y a su vez, existe una retroalimentación directa; por

ejemplo, en el juego los niños ponen reglas y esas reglas se deben de acatar, de lo contrario el niño que ponga el desorden se le tima de tramposo y se le excluye del juego, entonces en ese momento hay una interacción, porque se le está hablando al niño frente a frente, además de que hay un acercamiento físico explicándole que eso no se debe de hacer. Esto no pasa del mismo modo con los aparatos electrónicos; en este caso, el juego tiene sus propias reglas –como todo juego- pero si éstas son respetadas, pues simplemente no funciona, por lo que no hay un acercamiento al niño diciéndole que así no se juega. Luego, otro concepto académico que se plasma en la investigación es la cultura, ya que se hace referencia al cambio de ideologías, tradiciones, costumbres, etc., con respecto a las pérdidas y transformaciones de las formas del juego en los niños.

Hay que tener en cuenta que este tema no se ha investigado en los últimos años; existe poca indagación en donde se muestre la evolución y los cambios históricos de las formas de los juegos en los niños. Esto quiere decir que esta investigación se convierte en actual y original. Resulta que la mayor parte de las investigaciones que tienen que ver con los juegos, los niños y la tecnología tienen más atención en el presente, explicando la tecnología en los juegos de los niños, es decir, informan sobre los juegos que tienen que ver con avances tecnológicos, como por ejemplo los videojuegos. Pero no hay tantos trabajos que aborden los cambios desde un punto de vista histórico.

De ahí que el área de interés de la investigación se enfoque en el juego, la tecnología y los niños. Brevemente se explicará por qué son atractivas las anteriores palabras. *Los niños* todo el tiempo se la pasan descubriendo cosas, no tienen preocupaciones y su método para reír y pasarse la bien, es simplemente el juego; además de que con el juego el niño va desarrollando su intelecto; el juego le ayuda a desenvolverse en su entorno, provocando a la larga que el niño pueda crecer como un individuo sin temores y con una seguridad para socializar con los demás. Por lo tanto, el juego es un elemento de suma importancia en la infancia.

Por otro lado, como había mencionado anteriormente, desde tiempo atrás *el juego* en la infancia ha tenido mucho que ver con aspectos sociales, culturales y por supuesto con el

desarrollo del niño en pleno crecimiento; por lo tanto, el juego se considera un motor importante en el impulso de la vida del niño, ya que le ayuda a que su mente active la creatividad, motivándolo a descubrir cosas nuevas.

Luego, pasando al siempre mencionado concepto de *tecnología*, he de decir que a mi parecer es una palabra que todos reconocemos. La tecnología desde que empezó a manifestarse en nuestra sociedad dio mucho de qué hablar y lo sigue haciendo hasta la fecha. Así pues, los infinitos avances tecnológicos aparecen en las vidas del individuo para facilitar las múltiples tareas cotidianas, dando como resultado una innovadora y evolutiva época para la humanidad. No tengo duda de que la tecnología va a seguir dando frutos, porque su trabajo es crear nuevas y sorprendentes cosas con el objetivo de cubrir nuestras necesidades, que cada día son más.

En consecuencia, la inquietud es que con el paso de los tiempos ha habido un cambio radical en nuestra sociedad en las formas de juego en los niños, debido a los avances de la tecnología, provocando a su vez una variación en las vidas del ser humano con respecto a la cultura, tradiciones y demás costumbres, algunas de las cuales hoy ya no existen o están desapareciendo poco a poco, afectando sin duda alguna a las nuevas generaciones de nuestra sociedad. Por ello, mi interés recae en explorar las transformaciones de los juegos en los niños, partiendo de los años 80's, para averiguar el antes y el después de las formas de entretenimiento. Por eso, quiero entender esa ruptura que ha surgido a lo largo de los años en las formas de los juegos, puesto que me preocupa que el niño no tenga creatividad al momento de jugar y de experimentar lo que hay a su alrededor, a causa de que los aparatos electrónicos que hoy nos ofrece la tecnología (computadoras, teléfonos celulares, ipod, etc.) son los elementos de entretenimiento más fáciles de conseguir, alterando la imaginación del niño y transformando las formas de juego de estos. El problema es, quizás, que le hemos dado un mal uso a la tecnología, ya que la hemos estado adoptando como parte indispensable a nuestras necesidades cotidianas, olvidando muchos aspectos culturales de nuestra sociedad.

1.2 PROBLEMATIZACIÓN

Ahora bien, en este trabajo me interesó investigar las transformaciones de los juegos infantiles, que en estos años han pasado desapercibidos tanto en los niños como también en los adultos. Es decir, se está olvidando cómo divertirse si no es por medio de una computadora, un celular, etc. Ha cambiado tanto la forma de jugar, que desafortunadamente se está olvidando poco a poco o si no es que rápidamente esa convivencia e interacción con los demás. Es cierto que los tiempos cambian, las formas de pensar también, las necesidades se duplican, la tecnología avanza, pero la imaginación que un juego provocaba al niño en tiempos pasados no puede esfumarse, porque es parte de ser un niño y creo que también es parte de formarse como adulto. Por otro lado, es importante plasmar que la cultura está cambiando junto con el juego; he aquí otra de mis preocupaciones, porque la cultura¹ es y seguirá siendo parte de nuestra sociedad, nos identifica como individuos de un grupo, pertenecientes a un lugar, y la tecnología es la organizadora de estas transformaciones, dado que con frecuencia la cultura se modifica con los avances de la tecnología, pero esto no quiere decir que desaparezca, solo cambia.

Asimismo, si esta investigación no se llevara a cabo, con el paso de los tiempos y con los frecuentes avances de la tecnología, en un futuro las nuevas generaciones no conocerían los juegos que sus padres o abuelos jugaron de niños, provocando un desinterés y desconocimiento de éstos, incluso etiquetándolos como aburridos, hasta que llegue el momento en que de plano no recordaremos las formas de divertirnos que alguna vez nos hicieron felices, porque vendrán nuevas cosas; de eso se encargará la tecnología y solo se irán recordando los juegos que traías en tu viejo o antiguo celular.

Por esta razón, quiero explorar el proceso de la transformación socio-cultural de los juegos en los niños con el paso de los años, hasta concluir con los juegos que la tecnología ha diseñado para el entretenimiento de los pequeños, partiendo desde el año 1980 hasta

¹ Cultura: “La cultura tiende a definirse como el conjunto de las costumbres, es decir, de las formas o modos de vida (*way of life*) que caracterizan e identifican a un pueblo” (Taylor, citado en Giménez, 2007: 26)

nuestros días, puesto que la tecnología ha formado parte importante en este cambio de las formas de los juegos en los niños, volviendo sus vidas más repetitivas y menos imaginarias.

Por otra parte, el juego en términos sociales y culturales ha tenido diversos cambios en nuestra sociedad, dado que conforme pasan los años las modificaciones en los avances tecnológicos y las crecientes necesidades del hombre, han provocado que las formas de jugar estén moviéndose rápidamente hoy en día; de manera que los niños se forman con la idea de que los juegos y la diversión se encuentran solo en aparatos electrónicos, impidiendo que la creatividad fluya y fomentando a que la mente se vuelva perezosa. Además de eso, la tecnología está ocasionando el olvido, al menos hasta cierto punto y concretamente en los contextos de los niños con los que realizamos esta investigación, de aquellos juegos en donde se brincaba, se corría, se ensuciaban los niños con más frecuencia, y que en tiempos pasados fueron la base para que un niño supiera lo que significaba ser niño.

En consecuencia, hablando en términos académicos, el realizar esta investigación puede impedir que las nuevas generaciones ignoren las formas de juegos de hace 30 años. Asimismo, que las tradiciones sigan cambiando con respecto a los juegos de antes, provocando que la actividad física y los juegos de grupo se vayan quedando atrás al dar prioridad a los juegos que nos muestra el avance de la tecnología en diversos aparatos. Además, el no haber desarrollado este estudio puede propiciar, más de lo que en la actualidad se ve, la reducción de la interacción comunicativa directa, frente a frente, en este caso entre niños, quedando solo la comunicación a través de un monitor; y por si fuera poco, también habría un desinterés quizás por algunos niños para llevar a cabo un contacto físico con otras personas al momento del juego, dando como resultado por ello una comunicación unidireccional, es decir, ejerciendo la comunicación en una sola dirección, sin obtener respuesta alguna. Y por otro lado, se desconocerían los juegos que han ido surgiendo a lo largo de los años, pues considero que estos forman parte de nuestra historia y nuestra cultura. De tal manera, como podemos observar, la carrera de comunicación y cultura en la que se inserta esta tesis, se manifiesta académicamente en la evolución de la comunicación de los niños por medio de los juegos infantiles, trayendo de la mano la

interacción que en éstos se presentan. Además, como se había mencionado anteriormente, la tecnología es parte de la comunicación puesto que, hoy en día, a través de ella se puede llegar a tener conversaciones escritas y hasta video-llamadas (con una cámara web se puede ver y escuchar a la persona que está del otro lado del monitor) a muy larga distancia. Igualmente, la tecnología se está encargando de que las formas de los juegos en los niños estén cambiando conforme pasan los años. Ahora bien, con respecto a la cultura, académicamente se ha hecho mención de los cambios que han sucedido en las costumbres y tradiciones refiriéndonos a las formas de los juegos con el paso de los tiempos.

A continuación se muestran las preguntas y objetivos que guían esta investigación:

El cuestionamiento principal parte de la idea del tema elegido, y se plantea de la siguiente forma: *¿Cómo han cambiado las formas de juego en los niños mexicanos desde los años 80's hasta nuestros días, debido al avance de la tecnología?* Por lo que el propósito es ubicar y conocer de manera cronológica hasta la actualidad, las transformaciones de los juegos infantiles a causa del desarrollo tecnológico.

Posteriormente se enlistan una serie de preguntas particulares, con las cuales se busca seleccionar la información necesaria para la tesis, con el objetivo de realizar una investigación clara:

1. ¿Qué importancia social tenía el juego para el niño de los 80's?
2. ¿Cuál era la forma de comunicación de los niños por medio de los juegos en los años 80's?
3. ¿Cuáles fueron los primeros juegos que salieron a la venta que implicaban usar tecnología?
4. ¿Cómo es la forma de jugar de los niños en la actualidad?
5. ¿Qué factores o circunstancias influyen para que el niño prefiera otro modo de jugar?
6. ¿Qué juegos recreativos se han conservado en la actualidad y cuáles se han olvidado?

7. ¿Cuáles han sido los juegos de los años 80's que la tecnología ha modificado para su uso en la actualidad?

8. ¿Por qué se ha vuelto más interesante para los niños el jugar por medio de un aparato electrónico que con un juego de los años 80's?

9. ¿Qué cambios ha provocado la tecnología usada por los niños con fines lúdicos en sus formas de comunicación cotidianas?

El objetivo general de la investigación, es *explicar el cambio socio-cultural de los juegos en los niños mexicanos desde los años 80's hasta nuestros días, con el avance de la tecnología*. Al explicar dichos cambios se conocerán y al igual se comprenderán las maneras de jugar de los niños con el paso del tiempo; todo ello como consecuencia de la tecnología.

Del objetivo general se desprenden enseguida los objetivos particulares, con los que se busca obtener la información necesaria para dar respuesta a las preguntas de investigación:

1. Describir la importancia social que tenía el juego para el niño de los 80's.
2. Identificar la comunicación de los niños por medio de los juegos en los años 80's.
3. Exponer los primeros juegos que implicaron usar tecnología.
4. Describir la forma de jugar de los niños en la actualidad.
5. Identificar los factores o circunstancias que influyen para que el niño prefiera uno u otro modo de jugar.
6. Dar a conocer los juegos recreativos que se han conservado en la actualidad y los que se han olvidado.
7. Identificar los juegos de los años 80's que la tecnología ha modificado para su uso en la actualidad.
8. Comparar el interés que tienen los niños al jugar por medio de un aparato electrónico en comparación con un juego de los 80's.

9. Identificar los cambios que ha provocado la tecnología usada por los niños con fines lúdicos en sus formas de comunicación cotidianas.

Finalmente, con la intención de responder a la pregunta general de la investigación, es que se expone y se desarrolla la hipótesis general siguiente: *Con el avance de la tecnología las formas de los juegos en los niños han sufrido cambios socio-culturales en los últimos 30 años en el Distrito Federal.*

Al igual que se presentaron las preguntas y los objetivos particulares, enseguida se muestran los supuestos o hipótesis particulares, los cuales son las respuestas posibles a las preguntas de investigación, y que con los resultados arrojados se van a ir corroborando o por el contrario desmintiendo:

1. Para el niño de los 80's era de suma importancia negociar su horario de juego ante las responsabilidades u obligaciones establecidas por los padres; es decir, el niño de los 80's tenía que hacer la tarea, comer bien, o realizar otra obligación según el criterio de las mamás, para que pudiera salir al aire libre a jugar con los amigos de la cuadra, sacar las bicicletas, jugar avión, jugar a los encantados e incluso salir sólo a jugar carritos, brincar la cuerda, etc. Ahora es diferente, ya que los juegos están dentro de casa en una computadora, o un celular, por lo que el salir de casa a jugar ya no causa tanta emoción en el niño, pues puede estar comiendo y jugando en el celular a la vez.

2. La comunicación de los niños en los 80's era totalmente física, frente a frente, directa, sin poner barreras de por medio. La interacción entre los niños se daba todo el tiempo, existía una retro-alimentación con palabras y gestos desde que se entraba a la escuela hasta para salir a jugar con los amigos por la tarde; pues en aquel entonces la única manera no física de comunicarse era por teléfono, aunque este modo no era tampoco generalizado.

3. Yo recuerdo que el primer video juego que implicaba usar tecnología fue la consola de Nintendo, que empezó a impresionar a los niños por el hecho de que por medio de un control conectado al video juego se podía controlar a Mario Bros dentro de la pantalla; también salió un video juego que utilizaba pilas y lo podías llevar a todas partes para jugar,

o sea era portátil, me refiero al Tetris, se trataba de acomodar figuras geométricas conforme te lo iba pidiendo el juego, sin dejar un hueco entre ellas. Después, intuyo que se comenzaron a modificar estos juegos, pues salió a la venta un aparato pequeño llamado “Tamagotchi”, que simulaba una mascota (perro, gato, etc.) a la que había que cuidar, puesto que el aparato, tomándolo como mascota electrónica, avisaba cada vez que tenía hambre, cuando necesitaba hacer sus necesidades, cuando quería salir a pasear o cuando quería dormir.

4. Creo que los niños son completamente dependientes de los juegos de la tecnología, ya que necesitan un aparato electrónico para entretenerse, y ello implica estar quietos sin hacer ningún tipo de movimiento, brincar, correr, etc.; además, esto ocasiona reducir o coartar la creatividad, volviendo al niño perezoso en todos los sentidos. Tristemente, los juguetes, los juegos de mesa, los juegos pintados en el suelo, los juegos en rueda, entre otros, se están olvidando.

5. Principalmente los padres o los adultos son los responsables de que el niño prefiera otro modo de jugar, dado que son ellos los primeros que les enseñan a utilizar los celulares y las computadoras, como modo de entretener al niño para que no dé “lata”. Entonces, al niño obviamente le atraen los juegos de un aparato electrónico, porque le sorprenden los colores, los sonidos, los personajes que se le presentan en éste, dado que los personajes no existen en la realidad y es algo que el niño sólo conoce por medio de una pantalla y además se le hace más fácil de manejar con tan solo mover un dedo.

6. Según mis recuerdos, los juegos que se han conservado son los rompecabezas, el memorama, el turista, el yoyo, el trompo, la patineta, la avalancha, y ahora está volviendo a aparecer el cubo rubik, además de otros que ahora desconozco; estos juegos aún siguen presentes, pero no quiere decir que estén jugándose. Por otra parte, los que se han olvidado quizás sean las atrapadas, los encantados, las escondidillas, el stop, el avión, los juegos de mesa y podrían ser muchos más que también desconozco.

7. Una de las modificaciones que percibo en los juegos la encuentro en el memorama, pues en las computadoras se pueden encontrar diferentes memoramas, dependiendo del

personaje preferido plasmado en las cartas, solo se necesita dar un clic a cada una de las cartas para que éstas den la vuelta y ver si son pares. Otro de los juegos que la tecnología ha modificado es el ajedrez, ya que en las computadoras se maneja solo dando un clic a las piezas. Un juego más pero que siempre ha sido parte de la tecnología son sin duda alguna los video juegos, pues constantemente salen nuevas formas de jugar para la comodidad del niño, sin cables, más ligeros, más pequeños, etc.

8. Todo lo que sea innovador siempre va a ser lo que esté a la moda en el momento; por ejemplo, si un niño juega un videojuego que apenas salió al mercado se considera en su grupo social que está a la moda, pero si por el contrario un niño llega a jugar un juego del pasado que no tenga que ver con la tecnología, este niño se considera que no sabe de lo nuevo, que es pobre, que es aburrido y por lo tanto es rechazado por su grupo social.

9. Los cambios de las formas de comunicación en los juegos de los niños son definitivamente muchos, porque en la actualidad la forma de comunicarse de los niños es por medio de la computadora y demás aparatos, provocando un alejamiento, una ruptura en la interacción entre niños; mejor dicho, ya no hay contacto físico, o éste se ha reducido considerablemente, no se escuchan esos gritos de nerviosismo al jugar atrapadas, no se escuchan los diálogos, palabras ni acuerdos en las reglas de los juegos, no hay esos cachetes rojos que mostraban el ajeteo del niño, no hay ese cansancio físico después de haber corrido y brincar mucho, se están acabando las visitas en casa de los amigos, etc., pues la tecnología está ocasionando que la comunicación en los juegos sea solo virtual, haciendo a un lado el contacto físico con los demás.

Los siguientes métodos son los que se van a emplear en mencionado estudio, pues son los que encaminarán a este, para lograr un trabajo satisfactorio:

Por el propósito, es la investigación *aplicada*, porque se emplea el método empírico para el desarrollo de las entrevistas, observaciones y experiencias vividas personales que vayan ocurriendo en el transcurso de la investigación, para después recopilar la información deseada por medio de un análisis. Además, esta investigación se complementa con diversas fuentes de información bibliográfica.

Por los medios utilizados para obtener los datos, la investigación es *de campo*, porque requiere de un estudio amplio, es decir, recurrir a entrevistas, observaciones, libros, hasta de la misma tecnología para la búsqueda de información, con el propósito de la satisfacción de un buen estudio.

Por el nivel de conocimiento que se pretende adquirir es *descriptiva*, porque se caracteriza un fenómeno para poder entender con detalle lo que se quiere transmitir, en este caso, se dan a conocer las formas de los juegos de los niños, de tiempos pasados y actuales; además de algunos juguetes que han sido parte de la transformación de dichos juegos. Y también es *explicativa*, porque después de la descripción se realiza una explicación analítica de lo ocurrido ya sea en los años 80's y/o en la actualidad, cual fuera el caso; dado que el conocimiento descriptivo y explicativo estarán íntimamente ligadas dentro de esta investigación.

Por el método empleado es *analítica*, porque se analizan las formas de jugar en los niños antes y después, como también las transformaciones en los nuevos juegos que la tecnología se ha encargado de cambiar; también es una investigación *histórica*, porque el objeto de estudio implica una evolución temporal de las formas de juego en los niños en diferente tiempo; y por último, tiene rasgos también de la investigación *comparativa*, dado que se hace un análisis de los juegos a partir de los 80's y hasta la actualidad, para luego comparar los cambios en las formas de juego de los niños.

Por la técnica de investigación empleada es *cualitativa*, porque va a existir una cercanía con los sujetos para poder realizar entrevistas e historias de vida y asimismo extraer información precisa.

Como pudimos observar, en el capítulo uno se explicó la estructura que encaminó la investigación de tesis, partiendo desde la presentación del tema, la preocupación y el interés por realizarlo; además de identificar ciertos aspectos académicos y sociales, y hasta culturales situados en dicho tema, así como también exponer el vínculo que tiene éste y la licenciatura de Comunicación y Cultura. Para llevar a cabo la investigación, se plantearon las preguntas, objetivos e hipótesis generales y particulares, que dieron pie al comienzo de

la investigación, sin olvidar el tipo de investigación que fue necesario seguir. Todo lo anterior fue importante desarrollarlo, porque de esta forma se avanzó satisfactoriamente en el tema de tesis, hasta lograr lo que a continuación se leerá.

CAPÍTULO 2

¿LOBO ESTÁS ALLÍ?: TRASCENDENCIA HISTÓRICA DEL JUEGO INFANTIL Y SUS DEFINICIONES. LOS CAMBIOS DE LOS JUEGOS Y JUGUETES

En este capítulo se mostrará la ubicación histórica del fenómeno de la investigación, presentando datos acerca del tema, que se refieren a la transformación socio-cultural en los juegos de los niños, además de situar al objeto de estudio en el espacio y tiempo de una determinada época; esto con el fin de mostrar un panorama general sobre las modificaciones o transformaciones de las formas de los juegos en los niños, que se han ido suscitando desde los inicios de la aparición del hombre hasta la actualidad. Haciendo esto posible, gracias a una búsqueda de información en diferentes fuentes, como son capítulos de libros, revistas digitales, páginas web, etc.

Para empezar se define la palabra *juego* según diferentes perspectivas de distintos autores, para tener un mejor conocimiento de lo que significa el juego. Posteriormente, se expone la historia de los juegos infantiles, en donde se describirá un poco la evolución del juego infantil en diferentes épocas; para luego aterrizar en la década de los 80's, hasta identificar aquellos juguetes que prefirieron los niños en 1980, en el contexto socio-histórico de los acontecimientos más relevantes de esos años, y empezar a adentrarnos en el mundo digital con las primeras apariciones de los juegos tecnológicos en México. Para finalizar, se presentan los juegos en la actualidad en México, señalando las formas de los juegos que hoy prefieren los niños, a causa de los avances tecnológicos.

2.1 EL JUEGO: UN ACERCAMIENTO GENERAL A LO LÚDICO

2.1.1 Perspectiva de diferentes autores

En este sub-apartado se dialogará con las definiciones que diferentes autores han hecho sobre el juego en particular. Así pues, este apartado fue pensado con el fin de tener un panorama amplio de lo que significa el juego, y qué mejor que leerlo de varios autores para que el conocimiento sea enriquecedor. Las primeras definiciones en presentarse en la lista son ideas de varios autores, que están apegados a las disciplinas de la pedagogía y la psicología (Moyle, 1990; Zabalza Beraza, 1996; Urdiales Escudero y otros, 1998; Bautista Vallejo, 2002, citados en Bautista y López, 2002: 2).

Empecemos diciendo que según José Manuel Bautista y Norma López, “el juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza” (Bautista y López, 2002: 2). Para comenzar a definir la palabra juego, a mi parecer esta primera idea es clara, por lo que es cierto que el juego provoca placer al realizarlo; no solo los niños sienten esa alegría a la que hacen mención los autores, sino que también los adultos hemos experimentado ese placer cuando jugamos de cualquier manera.

Por otro lado,

El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlos. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego. Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia (Bautista y López, 2002: 2).

En la anterior explicación se habla de que el juego genera placer, alegría y excitación; en esta visión el juego es percibido como libertad, en lo que estoy de acuerdo, pues el juego es una actividad en donde el niño experimenta la libertad de crear, de imaginar, de explotar sus ideas y sentirse un niño en toda la extensión de la palabra. Es por eso que de acuerdo con la idea de Bautista y López, “el juego es el reino de la libertad” (Bautista y López, 2002:2). Asimismo, Freud tiene una opinión similar a la de Bautista y López, pues definió el juego “como un espacio de libertad y satisfacción de impulsos instintivos”. (Freud, s/f, citado en Redondo, 2008: 4).

Por consiguiente, el juego “es oposición con la función de lo real. Porque con el juego el niño se libera de posiciones que la función de lo real le exige, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que así mismo se impone y que de buena gana acepta y cumple”

(Bautista y López, 2002: 3). Siguiendo con la idea de que el juego es libertad, efectivamente el juego es una manera de fugarse de las reglas que los padres e incluso que la sociedad misma les marca con rigor a los niños. Pues es cierto que con el juego el niño crea sus propias reglas, haciéndose independiente y liberándose de los demás. Como dice Piaget, (1951, citado en Meneses y Monge, 2001: 121), “el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene”.

Ahora bien,

El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no solo es una oportunidad de autoexpresión para él también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo. Es además, un proceso de descubrimiento de la realidad exterior, a través del cual va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo” (Bautista y López, 2002: 3 y 4).

Jugar permite al infante conocer y explorar el mundo en el que vive, particularmente las cosas que lo rodean; es cuando yo considero que jugar hace que el niño trabaje su autoestima y se sienta seguro de sí mismo.

Mientras que Bruner afirma que “el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos, e ir labrando el territorio para que nazca y crezcan amistades interesantes” (Bruner, s/f, citado en Redondo, 2008: 5). Con este argumento se da por entendido que el juego tiene relación con la comunicación, pues se confirma que es una de las maneras de relacionarse con otros sujetos, con el fin de transmitir y comprender el conocimiento de una manera entretenida y divertida.

Otra definición apunta que “el juego es un formato de comunicación e interacción donde el conocimiento se comparte y reestructura, estos formatos (juegos) serán responsables en gran medida de la cantidad y diversidad de diálogos que en ellos se puedan crear” (Nicolau,

1995: 29). De acuerdo con ello, de nuevo podemos ver que el juego está involucrado con la comunicación, trayendo consigo la interacción, debido a que el niño al momento de estar jugando con otros niños, es decir, conviviendo con demás personas, mantiene una relación de interacción frente a frente o física, haciendo de ésta una retroalimentación de conocimientos, ya sea grupal o de persona a persona. Afirma Vygotsky en su teoría socio-cultural que “el hecho de que el desarrollo humano es resultado de una construcción histórica, es fruto de la interacción humana” (Vygotsky, 1933, citado en Redondo, 2008: 2).

Por último,

El juego es un comportamiento espontáneo que desde el comienzo de la vida se convierte en una actividad natural de relación social placentera y estimulante. Esta actividad tiene una primera forma sensorial y motórica, que es un esquema de acción destinado a comunicar al niño con el mundo exterior; se trata del juego psicomotor. El juego evoluciona haciéndose cada vez más complejo e integrado en el desarrollo general de la personalidad del sujeto (Redondo, 2008: 3).

Si nos fijamos, algunas opiniones antes mencionadas, concuerdan en que el juego definitivamente es un comportamiento espontáneo que vivimos desde pequeños, pues el hecho de curiosarse, de querer conocer lo que se nos presentan, significa que es parte de nuestro crecimiento como humanos; mejor dicho, es algo que se da por naturaleza, y estos aprendizajes naturales van cambiando constantemente en nuestras vidas y en el mundo, debido a diferentes circunstancias que se nos muestran. Una de ellas son las transformaciones de las formas de juego en los niños.

2.1.2 Historia de los juegos infantiles

El juego ha sido uno de los elementos más importantes para el desarrollo del individuo y, por qué no decirlo, hasta necesario en nuestras vidas como niños, porque ha contribuido a nuestro desarrollo y crecimiento emocional, intelectual, social, cultural, etc.; y de una manera totalmente espontánea; por esta razón, el juego ha prevalecido durante años en nuestro mundo, por lo que es imposible que desaparezca.

Así pues, como se menciona en 2009 en un artículo de la revista *Vinculando*, el juego en los niños es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

Entonces, resulta que:

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano no lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo define Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa (Meneses y Monge, 2001: 113).

En un artículo de la revista *Vinculando* (2009), los antropólogos revelan y argumentan que donde no hay juego no hay humanidad. Dicha idea la consideran así porque aseguran que es la infancia quien está ligada definitivamente al juego, dado que todo individuo pasa por el proceso de crecimiento en algún momento de su vida, específicamente en los primeros años; y es por esta razón que se cree que los orígenes del juego vienen desde la existencia del hombre.

Ahora bien, a mi parecer es importante hacer una mención muy breve de la historia y origen del juego en los niños. Me refiero a regresarnos muchos años atrás para conocer desde cómo es que se fue transformando el juego en la vida de un niño, además de tener un previo conocimiento de los juegos antiguos de ese entonces:

Si nos remontamos a las tribus más primitivas, nos encontraremos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres es su deambular nómada, los niños 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. Aunque el periodo lúdico de los niños era mucho más corto que sería en tiempos posteriores.

En Roma, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era pan y juegos (panem et circenses). Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos. 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. Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido. El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombre libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta juego en los niños, por ejemplo hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego. En otro fragmento menciona que la mayoría de los juegos de la infancia, debería ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que contempla”.²

Después, pasado el tiempo, para ser exactos en 1948 según la autora Lola García (s/f) en su artículo “El juguete a lo largo de la historia”, hace su aparición el plástico por primera vez en la realización de una muñeca. Y a partir de allí la revolución del plástico permitió aumentar la producción de diferentes productos y a su vez provocó rebajar los precios de otros. También menciona Lola García (s/f) que las muñecas empezaron a democratizarse para dejar de estar solo al alcance de personas que pudieran adquirirlas y darles oportunidad a la demás personas de conseguir una de éstas. Desde entonces no ha parado de evolucionar la muñeca.

Luego, trascurrido el periodo llegó “la incorporación de la electricidad a los juguetes que se produjo de una forma casual, como tantos descubrimientos a lo largo de la historia: A principios del siglo XX Joshua Lionel³ creó un tren eléctrico como reclamo para el escaparate de su juguetería, pero recibió tantas peticiones que la atracción publicitaria acabó por

² Revista *Vinculando* (2009) *Historia y evolución del juego*. Disponible en: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html. Consultado el día 18 de mayo de 2013.

³ Joshua Lionel Cowen (1877-1965) Fue inventor y cofundador de Lionel corporación, una fábrica de ferrocarriles modelo y trenes de juguete.

convertirse en un clásico de la industria juguetera. Después el nacimiento del automóvil contribuyó a un entusiasmo desenfrenado y no tardaron en ponerse a la venta pequeños coches de metal a escala (scalex) que fueron incorporando luces y motor eléctrico. Los ingredientes necesarios para que en los años 50's naciera en Inglaterra el scalex eléctrico" (García, s/f).

Siguiendo con los 50's, en esta misma época se empezaban a suscitar, como bien menciona Lola García (s/f), los videojuegos, y esto sucede cuando a Willy Higgimbothan⁴ se le ocurrió crear un juego interactivo en donde se visualizaran en una pantalla dos personas simulando ser tenistas que jugaban en una pista pasándose la pelota de un lado a otro. Y luego, vendría en los años 60's el invento de Steve Russell⁵, con la diferencia de que ya no eran tenistas jugando, sino ahora eran marcianos enfrentándose en una batalla espacial; por lo que ambos inventos empezaban a revolucionar los juegos de los niños en el mundo.

Después, siguiendo con la reconstrucción que realiza Lola García (s/f) pasados los 50's, para ser precisa en 1955, el yoyo fue creado con la idea de estudiar el comportamiento de la gravedad sin pensar que después se convertiría en uno de muchos juegos preferidos por los niños y hasta por los adultos. Y qué decir de la famosa muñeca Barbie, que como menciona la autora fue inventada en el año de 1959 por Elliot Handler, y lo curioso es que su esposa Ruth contribuyó a la creación de la muñeca, para después crear al que debía ser el compañero de Barbie, el conocido Ken.

Hasta aquí estamos llegando a conocer cómo era el juego en diferente tiempo y espacio de la vida del ser humano. Esto me hace reflexionar que los niños regularmente han jugado lo mismo a lo largo de los años: a las muñecas, pelotas, correr, saltar etc.; así lo menciona la

⁴ Willy Higgimbothan (1910-1994) Fue un físico que participó en el desarrollo de la bomba atómica. Se le atribuye el haber creado uno de los primeros videojuegos llamado "Tennis for two".

⁵ Steve Russell Programador y científico, conocido por haber creado uno de los primeros videojuegos llamado "Spacewar" en 1961.

revista *Vinculando* (2009). Pero la diferencia es que tanto los juguetes como también los juegos no son los mismos en distintas sociedades, debido a que los recursos y los materiales que existen en cada grupo social varían dependiendo de lo que esté al alcance del niño.

Finalmente, puedo mencionar que no existe una fecha exacta en la que se pueda ubicar el origen o surgimiento del juego en concreto, pues como se ha mencionado a lo largo del apartado, podemos observar que al paso del tiempo desde la existencia del hombre ha estado presente el juego en diferentes maneras. Asimismo, este trayecto sobre la historia del juego nos empieza a introducir al tema de la investigación, es decir, se comienza a notar el panorama de las transformaciones de los juegos en los niños.

2.2 LOS 80'S, UNA DÉCADA DE TRANSFORMACIONES EN EL MUNDO: CONTEXTO Y EXPLORACIÓN DEL JUEGO

2.2.1 Contexto socio-histórico a lo largo de 1980

La década de los 80's fue una época innovadora en la que se llevaron a cabo diversos cambios en lo político, lo cultural, lo social y lo económico. Fue una década que marcó un cambio en la manera de percibir la vida, ya que tuvo alcances mayores en las herramientas de comunicación y de información.

A continuación se expondrá el contexto de los años 80's. La siguiente información se obtuvo gracias a un seguimiento de programas durante un mes, con el título de "Los 80's" en el canal de National Geographic. Dicho programa inició el día 5 de mayo de 2013 a partir de las 10:00 pm, con duración de una hora cada programa; por lo tanto se presentaron 6 transmisiones en total.

Los narradores del programa "Los 80's" (2013) afirman que esta década fue una época de cambios que marcó la evolución del mundo, fue una década de fiesta sin fin.

Por ejemplo, en mayo del año 1981 en Roma, el papa Juan Pablo II a las afueras del Vaticano y como parte de su audiencia semanal, se encontraba saludando a la multitud que estaba a

su alrededor. Entre la gente, un hombre de origen turco de pronto comienza a disparar hacia el papa, solo hiriéndolo; por lo que de inmediato fue hospitalizado, para luego darlo de alta sin problemas.

Era 1983 cuando Estados Unidos salió de una recesión económica, es decir, su economía creció, por lo que provocó en la sociedad que todo mundo quisiera tener cosas materiales, gastando su dinero en centros comerciales, ya que tenían en mente el fin del mundo. Dicha idea fue a causa de la Guerra Fría que tenía el gobierno americano con los rusos en ese tiempo. El gobierno de los Estados Unidos tenía en mente una estrategia para vencer a Rusia; el presidente consideró atacar económicamente, en lugar de atacar con misiles, porque sabía que Rusia estaba mal económicamente, cosa que funcionó para presionar a Rusia y finalmente se rindió.

En el año de 1983, los tiempos están por cambiar en las formas de comunicación, los primeros celulares en el automóvil hacen su aparición. Esta idea fue de unos ingenieros que empezaron a preocuparse por las necesidades que la sociedad tenía. Cuando los celulares salieron al mercado tenían un costo de 3000 dólares en adelante. Y no tardaron mucho en modificarlo, haciéndolo un celular sin cable portátil, nombrándolo o conociéndolo como “el ladrillo” y que hacía diferenciar a la gente de los demás, porque se decía que la persona que tenía un celular de estos, era una persona rica o con buena posición económica.

Por otro lado, en el año de 1984, en los premios MTV se dio la primera aparición en el escenario de Madonna, y a partir de allí gustó mucho al público en general, por lo que logró ubicarse en la lista del género Pop. Madonna impactó tanto que impuso una moda entre las adolescentes, pues querían vestir como ella, poniéndose las pulseras de goma, el cabello rubio con crepe, la vestimenta, etc.

Corre el año de 1984, y la marca Apple se presenta ante el público; las computadoras de escritorio son creadas gracias a Steve Jobs, un fanático de la tendencia hippie estadounidense. Las computadoras tuvieron un éxito en el mundo corporativo, que hasta la fecha se ha conservado. En esta década, pero sobre todo más adelante, las computadoras

se volvieron portátiles ya con juegos integrados, razón por la cual los niños se fascinaron con dichos juegos, dando comienzo a la transformación de una nueva era digital.

A mediados de los 80's las cámaras de video se vuelven más cómodas y más fáciles de manipular, es decir, eran más pequeñas, por lo que fue muy atractivo para la sociedad y buscaban adquirir una; esto significaba empezar a ser parte de los medios de comunicación.

En el año de 1986 fue el mundial en México, en el Estadio Azteca, donde se disputaba el partido de futbol de Argentina contra Inglaterra; Maradona, un jugador que se consideraba en ese entonces un gran futbolista, logró meter un gol pero con la mano, generando polémica y además un apodo, pues a partir de ese partido le llamaron la "mano de dios". Finalmente, Argentina terminó siendo el campeón mundial.

También, en esta década de cambios, la música se hizo móvil, es decir, se transportaba la grabadora por las calles y se colocaba sobre el hombro, conociéndola como "la caja de música". Una de las características era que entre más grande fuera la grabadora generaba más ruido en sonido, cosa que estaba bien visto; además, provocaba un respeto con los grupos sociales. Luego, apareció el Walk Man Sony, donde se podía controlar la música haciendo el consumo individual para la persona.

Los 80's fueron definitivamente una época de vivencias sorprendentes en el mundo, y creo que quedará marcada para siempre en la historia de nuestras vidas.

2.2.2 Los juegos de los 80's y sus primeros avances tecnológicos en México

Como se ha mencionado anteriormente, la década de los 80's fue el fin de una comunicación limitada y el inicio de nuevas creaciones tecnológicas, y con ello, la evolución hacia una comunicación más amplia. Lo anterior, porque los inventos en donde se vio reflejada la tecnología fueron principalmente los medios de comunicación, como los teléfonos celulares, las primeras computadoras y por supuesto los videojuegos.

Argumenta Méndiz (2010) que en 1982 la consola Sega sacó a la venta un videojuego llamado *Star Trek: Strategic Operations Simulator*, esto con el fin de dar pauta al

lanzamiento cinematográfico de *Star Trek II: La ira de Khan*, la segunda película de la saga. Y con esta misma intención, en 1983 la consola Atari inventó el videojuego *Star Wars in 3D*. La intención era crear videojuegos para promocionar las películas recientes, aprovechando la postura famosa que en ese entonces provocaban los videojuegos en los niños y también en los adultos.

Además, se mencionó en el programa de T.V “Los 80’s” que la aparición del juego del Pacman fue la primera introducción a la tecnología, simbolizando una nueva era en los juegos tecnológicos, convirtiéndose en una sensación, además de uno de los juegos más exitosos en la historia de los 80’s. Los niños, sobre todo varones, se volvieron locos al querer ser parte de este juego, pero se percataron que a las niñas también les atraía jugar Pacman, entonces fue cuando crearon una Pacman, es decir, una bolita amarilla que simulara ser mujer y que de igual manera comiera puntitos, siendo perseguida al mismo tiempo por fantasmas furiosos.

En este mismo programa “Los 80’s” se dijo que en 1985 la consola de videojuego apareció en el mundo digital, sorprendiendo a millones de niños. Se refieren al famoso “Nintendo”, que no hizo nada más entretener a los pequeños, sino que también los adultos lo disfrutaban jugando con el personaje de Mario Bros, para que después apareciera el gorila Donkey Kong, juego en el que se trataba de esquivar unos barriles con el objetivo de salvar a la princesa.

Según mis recuerdos, los videojuegos no solo fueron los juegos que hicieron adentrarnos al mundo digital en los años 80’s, sino que también hubo otros juegos que comenzaron a utilizar avances tecnológicos. Como por ejemplo, un juego llamado El fabuloso fred, que era una especie de tablero en forma rectangular que tenía botones de colores, con sonido e iluminación, y que consistía en seguir una melodía o un sonido como el juego te lo iba pidiendo, oprimiendo la tecla adecuada, de lo contrario se volvía a retomar el juego; otro juego fue, si no mal recuerdo, un robot que imitaba lo que uno hablaba, e incluso las mismas muñecas empezaban a tener movimientos faciales, movían su boca, sus ojos, e incluso hablaban.

Lo anterior significa que los avances tecnológicos se estaban apoderando no solo de los medios de comunicación sino que también de los juegos infantiles, los que ahora los niños prefieren para su diversión.

2.2.3 Los juguetes preferidos por los niños en los 80's en México

Dando mi propio testimonio, puedo decir que yo nací en el año de 1983 y tengo vagos recuerdos sobre los juguetes en los primeros años, aunque ya de más grande, a los 5 o 6 años, recuerdo algunos juguetes de los que fueron mis preferidos, como el View Master, que eran unos tipo binoculares en donde podías ver imágenes de películas de Disney, otras eran las famosas Barbies, y también las muñecas que hacían algún movimiento, movían la boca, movían los ojos, hacían ruidos y hasta se hacían pipí. Estos son los juguetes que recuerdo más de mi infancia.

Para tener más idea de los juguetes que los niños preferían en la década de los 80's, se me hizo pertinente realizar breves entrevistas a dos personas cercanas a mí: mi hermano mayor Arturo y mi cuñada Gabriela, pues ambos vivieron esa época con más claridad, ya que los dos pasaban los 11 años de edad, con el fin de saber cuáles fueron sus juguetes preferidos. Además escogí un varón y una mujer, pues consideré que tenían diferentes gustos por los juguetes. A continuación se sintetiza lo que los entrevistados nos contestaron.

ENTREVISTADO ARTURO. “Yo nací en el año de 1969 y tenía alrededor de entre 11 a 20 años, estaba en la etapa de la adolescencia, y sí tengo un recuerdo más claro de lo que sucedía en aquel entonces. Los juegos de los que me acuerdo más y también fueron mis preferidos, son los de la marca *Mattel Electronics*, eran mini computadoras que ofrecían diversos productos de juegos para el consumo de los niños, recuerdo que uno de ellos eran de futbol, futbol americano, basquetbol, beisbol, carreras de autos, etc.; con lo cual se daba inicio a una nueva era en el entretenimiento para niños iniciándonos y preparándonos para recibir la era digital. También recuerdo haber tenido un teclado Casio, autopistas eléctricas y los Walkman, que cambiaron nuestras costumbres e hicieron más accesible el uso de la música en cualquier lugar, incluso bajo el agua, (los walkman eran contra agua) y cómo

olvidar al cubo Rubik, que hasta se llevaron a cabo campeonatos del armado más rápido del cubo Rubik”.

ENTREVISTADA GABRIELA. “En los 80’s tenía 14 años y estudiaba la secundaria. Los juegos que recuerdo, que estaban en esos tiempos era el Atari, el videojuego de Pacman, un videojuego de ping pong, las bicicletas; yo jugaba mucho a las coleadas con mis primos, nada más veíamos cómo salía el que quedaba al último de la fila volando, el timbiriche, el gato, nos gastábamos los cuadernos de la escuela jugando gato y timbiriche, también el ahorcado. El fabuloso fred era genial, el dos X-L era también un robot interactivo; en la escuela con mis amigas jugábamos el resorte y la cuerda para saltar, el stop, el bolillo, el tacón; y hasta eso fíjate que yo le entraba a jugar a las canicas con los niños y hasta les ganaba, la verdad era re-vaga para las canicas, el yoyo y el trompo. Me gustaban las muñecas tipo Barbie, recuerdo que se llamaban Bárbara y Lily y eran de la marca Lili-Ledy, le entraba al voleibol, al basquetbol, las escondidas, el bote pateado, burro entamalado; el burro entamalado se jugaba así: un jugador se inclinaba poniendo las manos en las rodillas, mientras el otro u otros lo brincaban para después adoptar la misma posición y los que quedaban atrás de la fila volvían a repetir la misma acción; también las cebollitas eran las clásicas”.

Así pues, estos son algunos de los juguetes que se recuerdan con más frecuencia y que dejaron huella en nuestra infancia.

2.3 LOS JUEGOS EN LA ACTUALIDAD EN MÉXICO

2.3.1 La tecnología en los juegos

Debemos referirnos como primer paso en este apartado, a la mágica e innovadora tecnología que mueve el mundo desde su llegada. La tecnología ha venido para quedarse, y no para quedarse con lo que hasta la fecha tiene, sino que dará más de qué hablar, es decir, nos seguirá sorprendiendo a chicos y a grandes con su inteligencia. Carlos Ruggeroni afirma que “el éxito de la rápida incorporación de las tecnologías informacionales en la

sociedad se relaciona con factores como el progreso y el confort que brindan a la población...” (Ruggeroni, 2002: 40); por lo que la tecnología nos ha facilitado la vida cotidiana y hasta ajetreada de cada uno de nosotros. Ahora, si volteamos la mirada en los niños de hoy relacionándose con la tecnología, podemos encontrar que es realmente sorprendente la manera en que se involucran con cualquier tipo de aparato electrónico; es inevitable no fijarse en un niño de 3 años que maneja perfectamente el mouse de una computadora, se entretiene con un juego interactivo, halla un programa en el teléfono celular, e incluso sabe encender un reproductor de DVD. Así lo plantea la revista de *Salud y Seguridad en el Cuidado Infantil de Carolina del Norte* (2012). El artículo titulado “Niños menores y tecnología” menciona que el niño desde su corta edad ya se ve relacionado con la tecnología, ocasionando que se le haga más fácil el utilizar tales aparatos conforme su crecimiento; es decir, el niño va conociendo ciertos dispositivos tecnológicos que le aportan comodidad al jugar, puesto que son niños que cuentan con acceso directo para ingresar a ellos; por ejemplo, esto sucede principalmente en casa, con celulares de los padres y demás adultos cercanos al niño.

Ahora bien, los niños que están apegados a dicha tecnología lo hacen regularmente para acceder a jugar, pero la pregunta es ¿El entretenerse con un juego de la computadora u otro dispositivo, es perjudicial o es parte del aprendizaje del niño? La revista *de Salud y Seguridad en el Cuidado Infantil de Carolina del Norte* (2012) argumenta que hay que tener en cuenta los riesgos que ocasionan los dispositivos tecnológicos en los niños. Por ejemplo, el estar mucho tiempo sentado puede que se relacione con la obesidad y también el fijar la vista por tanto tiempo frente a una computadora puede dañar a largo plazo los ojos. Y por otro lado, Susana Herrera, con respecto al aprendizaje, afirma que “la interacción de los niños y jóvenes con diversos sistemas computacionales, que incluyen los aparatos portátiles, las consolas de video, las computadoras y, por supuesto, la internet, en contextos no escolarizados como la casa, los cibercafés, los espacios de reunión social y la misma escuela en horas fuera de clase, abarca el desarrollo de operaciones y procesos cognoscitivos, así como un conjunto de procesos de aprendizaje que han sido poco

estudiados en términos de los elementos que aportan al proceso amplio de construcción de conocimiento del que la escuela forma parte...” (Herrera, 2005: 65).

Entonces, la tecnología en los juegos de los niños ha sido la más demandante en los últimos años, pues todo depende de cómo se quiera ver, es decir, los juegos pueden utilizarse como forma de aprendizaje para el desarrollo intelectual, o para entretener al niño distrayéndolo por un momento para evitar las travesuras. La tecnología vino a transformar los juegos de los niños, dándole un giro de 360° al entretenimiento infantil, pues de alguna manera se me hace curioso el pensar que algún día iba a suceder que los niños prefieran jugar con los juegos que ofrece la tecnología, haciendo a un lado otros juegos que yo creí nunca iban a pasar de moda.

En el capítulo dos se mostró un panorama completo de las formas del juego infantil pero en diferentes años, es decir, se llevó a cabo una exploración histórica para conseguir datos sobre los orígenes de juegos y juguetes, que en su correspondiente año fueron de novedad. El recorrido histórico parte desde las primeras comunidades primitivas, pasando por épocas medievales y más adelante se dan a conocer las primeras muñecas, carros, trenes eléctricos, etc., que se construyeron gracias al descubrimiento de diferentes materiales y herramientas, como lo fueron el plástico y la incorporación de la electricidad en estos juguetes. En dichos antecedentes también se da un breve recordatorio de los acontecimientos históricos importantes (sociales, culturales y políticos) ocurridos en la década de los 80's, que por cierto es la década de la cual parte la investigación, para luego aterrizar en algunas transformaciones de juegos y juguetes de estos años, o sea, de la actualidad. De modo que la información expuesta es para empezar a ubicar las transformaciones de los juegos infantiles al pasar del tiempo.

El recorrido histórico que se construyó en este capítulo me llevó a conocer, en primera instancia, cómo es que se han ido modificando las formas de jugar en los niños con el paso de los años, puesto que es evidente que los tiempos han ido en constante transformación en lo social, lo cultural, lo político, etc. Uno de los cambios, indudablemente, ha sido el avance el avance tecnológico en la sociedad. Por esta razón, el trayecto histórico en la tesis

fue de suma importancia para visualizar y, sobre todo, contextualizar, las transformaciones de los juegos infantiles.

CAPÍTULO 3

HAY BOMBEROS Y CUBETAS: ESTUDIOS SOBRE LOS JUEGOS INFANTILES Y LA TECNOLOGÍA DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS

En este capítulo se darán a conocer las investigaciones o estudios previamente realizados con respecto a las transformaciones o los cambios que los juegos infantiles han tenido con el paso de los años. Es decir, la tarea fue buscar información en donde distintos autores hayan tocado el tema de los juegos de antes y de hoy. Aunque la búsqueda ha resultado complicada, ya que no ha sido fácil encontrar investigaciones que hablen de las modificaciones de los juegos infantiles, la información encontrada ha contribuido a mi investigación, aunque sea de otros temas relacionados. Por ejemplo: el aprendizaje y el juego, el juego y la tecnología, el desarrollo del niño por medio del juego, etc. Asimismo, se podrán identificar algunos datos de lo que se sabe del tema y de lo que no se sabe.

De tal forma, se iniciará hablando sobre las investigaciones de los juegos infantiles en diferentes partes del mundo, para poder tener una visión general de los juegos y su relación con los niños para su desarrollo. Posteriormente, se dirige la mirada a los juegos en México, con relación a la cultura. Y finalmente, se aborda el tema de los estudios sobre la tecnología y el juego, es decir, se explora la atención dada en la actualidad con los nuevos juegos o las nuevas formas de juego que los niños prefieren.

3.1 LA INVESTIGACIÓN SOBRE LOS JUEGOS INFANTILES EN DIFERENTES PAÍSES DEL MUNDO

3.1.1 Los juegos estudiados como necesidad para el desarrollo del niño

En este apartado se fijará la atención en cómo es que el juego es necesario para el desarrollo infantil en pleno crecimiento del niño. Y para ello, se realizó un proceso de búsqueda de distintas investigaciones y estudios.

Está comprobado que para que un niño tenga seguridad en sí mismo y que los temores no frenen sus sueños, entre otros aspectos, es de vital importancia el juego en su vida. Bien lo dice Redondo (2008), al mencionar que el juego es fundamental para entender y retener los elementos necesarios para la vida de las personas, como lo son las conductas de apego y las vinculaciones afectivas, las habilidades comunicativas y saber identificar la libertad, así

como también las decisiones, sin dejar de mencionar el desarrollo del pensamiento creativo.

Algo parecido mencionan Meneses y Monge (2001), expresando que el juego y la evolución del niño están íntimamente relacionados de acuerdo con el medio en que se desenvuelva, provocando el desarrollo de las habilidades y las destrezas que el niño adquiere. También, los mismos autores argumentan que el juego es una práctica creativa y natural del ser humano, siendo que no se necesita aprender de éste, pues es originario de la vida. Es decir, toda persona nace con la inquietud de querer explorar y conocer nuestro mundo, y lo logramos haciéndolo por medio del juego desde pequeños, ayudando al desarrollo intelectual, creativo, imaginario, etc. Díaz (1993, citado en Meneses y Monge, 2001: 113) afirma que el juego es “una actividad pura, donde no existen interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”.

Ahora bien, el juego en la disciplina educativa se considera muy importante para el desarrollo del niño, ya que es un empuje al aprendizaje, y por otra parte, es un acercamiento a la interacción con demás personas. El artículo de Maureen Meneses y María de los Ángeles Monge titulado “El juego en los niños: Enfoque teórico” (2001), hace referencia al desarrollo de los niños por medio del juego, pero enfocado en la educación preescolar o kínder; manejando diferentes teorías de distintos autores. Aunque lo enfocado en este artículo (educación) no es requerido en mi tema de investigación, he encontrado argumentos en los cuales me puedo apoyar para la explicación de este subtema. Por ejemplo, siguiendo con el desarrollo del niño por medio de los juegos, afirma Zapata (1990, citado en Meneses y Monge, 2001: 114) que los niños aprenden más rápido con el juego; así pues, se debería de considerar este método en las escuelas e incluso en la educación en casa. Además de eso, Zapata (1990) considera que el niño, al aprender jugando, obtiene grandes beneficios como el desarrollo del potencial cognitivo, es decir, adquiere información a partir de una sensación, activa la memoria y adquiere el arte del lenguaje.

Así mismo, Meneses y Monge (2001) destacan que por medio del juego el niño aprende a compartir, a desarrollar la idea de ayudar y de trabajar en conjunto; además, aprende a tener el sentido de protegerse y a defender sus derechos.

A continuación se presentará una clasificación de los juegos, junto con las cualidades que desarrollan cada uno.

1. Juegos sensoriales. Desarrollan los sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
2. Juegos motrices. Buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. Juegos de desarrollo anatómico. Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. Juegos organizados. Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. Juegos pre-deportivos. Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. Juegos deportivos. Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder. (Díaz, 1993: 122).

De tal manera que, gracias al juego en general, el niño puede ir construyendo una visión favorable de su entorno, adquiriendo mejores habilidades tanto en cuestiones intelectuales como en aspectos de autoestima, generando en él un desenvolvimiento físico dentro de cualquier grupo social.

3.2 INVESTIGACIONES REALIZADAS SOBRE LOS JUEGOS EN MÉXICO

3.2.1 Juegos y Cultura

Como habíamos mencionado anteriormente en la historia de los juegos infantiles, las formas de jugar en diferentes espacios, hablando culturalmente en el mundo, son similares a las que en México se practican o se practicaban, pues la idea de lanzar una pelota o jugar

con muñecas, etc., son juegos que todos los niños comparten; la diferencia está en las costumbres, las tradiciones e ideologías que tiene cada grupo social.

Entonces, de entrada se me hace apropiado exponer el concepto de cultura. Desde el punto de vista de Gilberto Giménez podemos definir a la cultura “como el conjunto de hechos simbólicos presentes en una sociedad, pautas de significados de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias” (Giménez, 2005: 67). Por lo tanto, los juegos son parte de una cultura dentro de un contexto social, ya que son representativos de la cultura infantil.

Ahora bien, introduciéndonos al tema del sub-apartado, y planteando la idea de Rogoff (1997, citado en Herrera, 2005: 67) con respecto al aprendizaje, este autor comenta que “en esta necesidad reconocida de considerar el conocimiento previo, las formas de aprendizaje culturalmente incorporadas y las visiones y concepciones del mundo que corresponden a los sujetos de acuerdo con su cultura y formación previas, serían indispensable insertar las múltiples fuentes de conocimiento que tienen los niños y jóvenes que están en contacto constante con las tecnologías electrónicas”. Es decir, doy por entendido que según Rogoff, desde que llegamos al mundo ya tenemos un conocimiento previo de las cosas, solo que conforme vamos creciendo dicho conocimiento se va desarrollando cada vez más, pero eso sí, siempre dependiendo de la cultura a la que pertenecemos. Lo que también da a entender el autor es que por medio del conocimiento y debido al contacto con las tecnologías, sería bueno abstraer un aprendizaje positivo de dichos juegos, para el beneficio de los niños y jóvenes dentro de una cultura.

Así lo menciona Susana Herrera: “El desafío para emprender el estudio de las formas de aprendizaje que se desarrollan en la interacción con los juegos electrónicos desde esa perspectiva, está precisamente en la articulación del complejo conjunto de relaciones múltiples y cambiantes que se establecen en los contextos virtuales y que dan origen a la llamada *cultura digital*, con el bagaje cultural de los interactuantes y con las características de los juegos mismos como productos culturales” (Herrera, 2005: 68). O sea, mientras los juegos virtuales se van innovando constantemente, el aprendizaje de la persona también

cambia al ritmo de dichos juegos, haciendo más demandado todo lo que tenga que ver con juegos virtuales o juegos tecnológicos.

Sólo me queda decir que las formas de juego cambian y con ello la cultura también, puesto que se van adoptando nuevas maneras de jugar, dado que la tecnología busca entrar por el lado atractivo y colorido en el entretenimiento, para atraer la atención del consumidor, en este caso del niño.

3.3 LOS ESTUDIOS SOBRE TECNOLOGÍA Y JUEGO

3.3.1 Los nuevos juegos

Conforme pasa el tiempo, nos hemos percatado que cada vez surgen innovadoras y sorprendentes formas de jugar, esto gracias al apresurado avance tecnológico. Por lo que los juegos de hoy en día o las nuevas formas de jugar se basan más bien en videojuegos o juegos digitales, mediante aparatos electrónicos.

En la revista *Salud y Seguridad en el Cuidado Infantil* (2012) se menciona que los niños de hoy tienen al alcance la tecnología, se les facilita utilizarla, ya que se va convirtiendo en parte de su crecimiento. En muchas ocasiones esto tiene que ver con los padres, pues son ellos quienes acercan al niño a usar las computadoras, los teléfonos celulares y demás aparatos electrónicos por algún motivo.

Bien dice Martínez (2010) que ahora a los niños se les ve poco por las calles, pues antes se disfrutaba verlos en los parques y bastaba con cualquier objeto para que ellos imaginaran y crearan lo que quisieran. La misma autora comenta que antes se creía en los príncipes azules y las princesas de los cuentos, además les bastaba con saltar la cuerda o jugar avión; hoy los juegos cambian, al parecer los niños prefieren los videojuegos o lo que tenga que ver con tecnología. Sin duda, esta idea es cierta, dado que la invasión de los aparatos electrónicos en los niños está generando nuevas formas de jugar. Faraoni afirma que “la edad de jugar con juguetes se acorta: antes, las niñas jugaban a las muñecas hasta los 10 u

11 años. Ahora, a los 7 ya quieren una computadora” (Faraoni, s/f, citado en Martínez, 2010).

Así pues, desde la aparición de la tecnología en los juegos, los niños tienen otra visión del significado del juego, pues para ellos el jugar es solo adentrarse a un mundo de fantasía, en donde no existe una realidad. Y la principal encargada de contribuir a este gusto por los juegos en los niños es el tan mencionado internet, pues como afirma Teresa Tovar, “internet a su vez es pensada como un espacio global para el juego, un escenario, un diferente juguete, a su vez un jugador, y por si fuera poco una opción en jugueterías, por lo tanto proveedor de una nueva forma de jugar” (Tovar, s/f: 2). Entendido de otra manera, el internet implica la llegada de nuevos juegos y el principio de otros. También afirma la autora que el internet se ve como si fuera un juguete, o más aun, es como si estuviéramos jugando con alguien, es decir con una persona, pues se está interactuando con ésta, la diferencia es que es virtualmente. Esta idea de Tovar se complementa con la de Laura Martínez en el artículo “A que juegan los niños y las niñas de hoy”, en el que afirma que “el éxito de lo virtual está relegando el papel de los juguetes tradicionales, que se podían construir, tocar u oler” (Martínez, 2010).

Entonces, podemos intuir que la aparición de los juegos por medio de internet, de los teléfonos celulares etc.; ha provocado en los niños una nueva manera de entretenerse, haciendo más virtual el juego infantil. Por lo que está claro que los juegos preferidos por algunos niños en la actualidad son principalmente los videojuegos, seguido de los juegos con los teléfonos celulares, con los ipods, y todo lo que tenga que ver con estímulos visuales que la tecnología tiene y ofrece.

En el capítulo 3 se presentó como primer punto y en términos generales, una exploración de diferentes investigaciones sobre los juegos infantiles como beneficios para el desarrollo de los niños en diferentes países; para luego atender los estudios sobre los juegos en México con relación a la cultura. El capítulo concluyó con la búsqueda de la información de los juegos infantiles de la actualidad, pero vinculados con la tecnología. Así, en este estado del arte se exploraron datos existentes con respecto a las transformaciones de los juegos

infantiles; y al ver que no existía mucha información empírica del tema como tal, se consideró investigar conceptualizaciones que implicaran los cambios de los juegos en los niños, como lo fue el aprendizaje y el juego, el juego y la tecnología, el desarrollo del niño por medio del juego, entre otros.

Con la información obtenida de este capítulo mi reflexión se dirige a la importancia que tiene el juego para el desarrollo de los niños en el transcurso de la etapa del crecimiento; es decir, mediante el juego los niños van identificando diversos aspectos de la vida, mismos que en un futuro irán aplicando en su cotidianidad. Gran parte de la literatura académica revisada para la elaboración de este apartado da cuenta de que conforme la tecnología avanza, las formas de juego de los niños se modifican.

CAPÍTULO 4

SIMÓN DICE: ACERCAMIENTO TEÓRICO AL JUEGO Y LA COMUNICACIÓN

Es en el juego y sólo en el juego, que el niño o el adulto como individuos, son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo, el individuo se descubre a sí mismo.

Donald Winnicott

En el marco teórico de la presente investigación, se definirá la importancia que tiene el juego infantil en los niños, para demostrar la eficiencia en el desarrollo integral humano, y con ello apreciar las transformaciones o cambios en los juegos infantiles en estas últimas tres décadas. Se consideran varias teorías de diferentes autores que explican la conceptualización del *juego infantil*; y muchos otros que abordan el juego desde su *relación con la comunicación*. Además de lo anterior, tomaré en cuenta algunas ideas que establecen las disciplinas que se han considerado a lo largo de dicho estudio, como lo es la Psicología y Pedagogía, sin dejar a un lado a la Comunicación, pues esta última es la perspectiva fundamental en esta investigación. Asimismo, en este capítulo también fijaré la atención en otras ramas de la ciencia como lo son la Antropología y la Biología, con el objetivo de sustentar más aún el estudio, debido a que mis ideas tienen que ver con la relevancia y necesidad que tiene el juego para los niños en su vida; por esta razón, me parece pertinente retomar las anteriores posturas científicas, ya que revelan la realidad de lo que pasa con la actividad del juego.

De modo que el objetivo de este capítulo es extraer principalmente los significados, seguido de los valores, beneficios y perspectivas que cada teoría percibe del juego como una actividad promotora del desarrollo humano. El juego forma parte del existir de la infancia de un niño, ya que no solo posee el privilegio de la diversión y del entretenimiento, sino que también permite el aprendizaje y motiva al niño a ser mejor persona; más aún, es un espacio de libertad que el niño experimenta con alegría y entusiasmo. Además, como ya se ha explicado en anteriores capítulos, en el juego infantil se llegan a establecer acuerdos en donde se ponen reglas para llevar a cabo alguna actividad, se interactúa, se conversa, se socializa; lo anterior sólo por nombrar algunos de los beneficios que el juego infantil tiene. Es por eso que con las anteriores razones el juego se convierte en un tema muy abordado por varias de las ciencias y por diversos autores.

4.1 EL JUEGO INFANTIL

4.1.1 Teorías del Juego

Partiendo de lo antes expresado, será bueno dar inicio con la teoría del juego, basándome en varios autores, puesto que definir el juego con una sola teoría es imposible, ya que muchos teóricos de diversas ramas académicas han determinado al juego según sus visiones, posturas y experiencias vividas en el tiempo y el espacio del ser humano. Además, me parece que mencionar diferentes teorías de distintos autores y disciplinas contribuye a dar mayor sustento a esta investigación.

Primeramente, tomo en cuenta la idea de los autores Torres, Padrón y Cristalino (2007), según los cuales el juego es parte de la formación de un niño en su etapa infantil, debido a que se considera el momento más importante en la vida de éste, en donde se almacenan las mejores experiencias de la niñez y que contribuye al desarrollo psicológico, social, motriz, espiritual del niño, entre otros hábitos.

Así pues, con relación al campo de la Psicología, que es la encargada de estudiar el comportamiento del hombre, tenemos que una de las primeras teorías establecidas y dadas a conocer se presentó en 1855, cuando Herbert Spencer (teórico social, filósofo, psicólogo, antropólogo Inglés 1820-1903) caracterizó al juego como “comportamiento natural que es expresión del exceso de energía que los animales superiores acumulan, dada su comfortable posición en la escala filogenética. Este privilegio incidirá positivamente en el desarrollo, proporcionando a los niños tiempo y diversión y ocio que, progresivamente, se invertiría en tareas creativas de orden superior.” (Spencer, 1855, citado en Redondo, 2008: 3). Como ya se había comentado en anteriores capítulos, el juego es una conducta que ya está integrada en nosotros desde que nacemos, pues brota naturalmente. Y de acuerdo con la idea anterior, uno de los objetivos del juego infantil es desprender la energía acumulada del cuerpo del niño, ya que los niños tienden a poseer una inquietud por conocer el mundo por medio de experimentar, tocar, probar, etc., y esto los lleva a tener muchas ganas de explotar dicha energía para descubrir nuevas cosas.

Luego, Karl Groos (filósofo y Psicólogo) menciona en su teoría que “los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del preejercicio. Su fundamento es la consideración de que durante la infancia es necesario ejercitarse en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. La infancia misma tiene sentido como tiempo de juego, de ejercicio previo”. (Groos, 1901, citado en Redondo, 2008: 3). La teoría de Groos, y también la de Spencer, están basadas en las investigaciones que Charles Darwin hizo sobre la adaptación y supervivencia de las especies; esto es, que por medio del juego el niño se va preparando para llegar a la etapa adulta y con ello a la supervivencia; es decir, desde niños jugamos a ser adultos imitando todo lo que hacen nuestros padres o parientes cercanos; como por ejemplo están las niñas que imitan a su mamá jugando a ser mamá, cargando a las muñecas, arropándolas, dándoles de comer, etc., y por otro lado, los niños se empiezan a fijar en los carritos, en las herramientas de trabajo e incluso hasta en las armas. Entonces, el juego junto con los juguetes guían a los niños a que estén listos a crecer y adaptarse a una cultura y al mundo que les corresponde. Por lo que se puede mencionar que también mediante los juguetes y juegos se muestra a los niños los estereotipos establecidos dentro de una sociedad.

Con esto, quiero hacer una aclaración que tiene que ver con las teorías expuestas de Spencer y Groos, debido a que la manera de expresarse ante el hombre es algo tajante, pues en sus teorías utilizan palabras que pueden interpretarse de otra forma, como lo hizo Spencer, relacionando al humano con un animal, y de igual manera Gross, comentando que los niños son adiestrados por medio del juego. Estas palabras (animal y adiestrar) pueden llegar a ser confusas, terminantes, fuertes, e incluso ofensivas; sin embargo, ambas teorías también pueden llegar a ser comprensibles, explicando que están basadas en la teoría de Darwin, tomando así a las personas como especies y no tanto como humanos.

Ahora, continuando con la misma disciplina, he de mencionar que el juego infantil ha sido un tema muy discutido desde tiempos remotos, ya que según los psicoanalistas el juego es una práctica necesaria para los niños, en donde ellos aprenden a compartir, a socializar con otras personas, a ir identificando ciertos objetos, palabras, actitudes etc.; por lo que el

objetivo del juego en el niño, según la Psicología, es desarrollar su intelecto, haciéndolo más ágil en todos los sentidos.

En atención a lo anterior, José Torres, Fátima Padrón y Flor Cristalino comentan que “desde la Psicología se han interesado en abordar el juego considerándolo como un espacio natural de la vida infantil que ha aportado un fin de beneficios. Esta perspectiva le ha asignado al juego un lugar preponderante, en cuanto a la colaboración que éste ofrece al reforzar la práctica de situaciones placenteras, abordaje de experiencias traumáticas, que colaboran en el ejercicio de la vida futura del niño. También ofrece un gran aporte en cuanto al juego y la evolución del pensamiento, señalando que el mismo es un elemento importantísimo que refleja de alguna manera la evolución que, desde lo cognitivo, va adquiriendo el niño, convirtiéndose a su vez en el escenario por excelencia para el ejercicio continuo del pensamiento infantil, a través de la interacción del individuo con el medio ambiente que lo rodea” (Piaget, s/f, citado en Torres, Padrón, Cristalino, 2007: 55-56). Por lo antes expuesto, la teoría derivada de la ciencia psicológica conceptualiza que definitivamente el juego es un acto espontáneo y hasta necesario para el desarrollo y crecimiento del niño, que trae consigo una variedad de aportaciones positivas implicadas en todo lo que tenga que ver con el crecimiento mental y personal, de una manera placentera.

Por el contrario, también es probable que los niños pasen en algún momento de su infancia una mala experiencia con un juego, pues creo que todos llegamos a tropezar y caernos, a lastimarnos una parte de nuestro cuerpo, entre otras vivencias; de manera que dichos recuerdos muchas de las veces los llegamos a guardar en nuestras mentes, pues es algo que nos marcó en ese momento de la vida. Con esto quiero decir que el juego infantil es tan relevante en la etapa de la infancia que las experiencias vividas quedan impregnadas en los pensamientos del niño por mucho tiempo, sino es que para siempre; así pues, el juego infantil es un tema serio que se debería abordar con más frecuencia, aunque se escuche repetitivo, pues tiene que ver con el desarrollo y las capacidades que adquirimos como personas. También, el juego va transformando los pensamientos e ideas del niño, debido a que el juego va evolucionando conforme transcurre el tiempo, construyendo nuevos conocimientos según los avances y descubrimientos tecnológicos en el mundo.

Siguiendo con la idea, y de acuerdo con los autores Torres, Padrón y Cristalino “el juego como experiencia placentera desarrollada de manera espontánea, voluntaria y libre, está llena de alegría, carcajadas y comentarios ruidosos de los participantes, los cuales dejan entrever lo provechoso y útil que es este tipo de actividad para la vida del niño” (Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 65). Con el juego, los niños disfrutan de sentirse libres en un espacio que hacen suyo, sin preocuparse por los límites que de alguna manera establecen los adultos en ellos. De forma que en el juego se refleja el júbilo de los niños en el momento de ponerlo en práctica.

Por su parte, la pedagogía sostiene que se “le ha otorgado al juego una importancia educativa, catalogando como la manifestación más pura y espiritual del ser humano en edad infantil e imagen y modelo de la compleja vida humana, además de los beneficios de alegría, libertad, contentamiento y tranquilidad que proporciona a quienes lo practican” (Anzola, 1994, citado en Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 56). Está científicamente comprobado que el niño, en su etapa infantil, tiende a comprender el conocimiento con mayor facilidad, es decir, es tanta la curiosidad del niño en dicha etapa que pone absoluta atención en todo lo que observa, lo que toca, lo que vive. Es así como empieza de alguna manera a familiarizarse con las cosas y adaptarse a la condición en la que va desarrollándose; es por eso que muchas veces escuchamos decir que la mejor etapa para que un niño aprenda, por ejemplo, a tomar clases de inglés o cualquier otro idioma, a tocar un instrumento, incluso a percibir en el niño un talento y motivarlo a que lo realice, es cuando se detiene en la etapa de la infancia y qué mejor que hacerlo por medio del juego, provocando en el niño diversión; además esto va ayudando al niño a ir comprendiendo una vida futura que algún día va a enfrentar.

Una vez explicado lo anterior, los mismos autores afirman que “el juego como actividad natural e intrínseca del ser humano constituye una actividad universal presente en todas las civilizaciones, recreando, reforzando y reinventando los elementos culturales de las mismas. Obviamente, según juicios emitidos por expertos en el área, el juego representa un espacio y herramienta útil al servicio del desarrollo del ser humano, especialmente en aquellos períodos donde su práctica natural es más frecuente y existen mayores

posibilidades para su ejercicio". (Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 63). Es muy mencionado por las teorías que el juego es una acción espontánea y peculiar de todo ser humano, pues los niños cuando están en etapa infantil manifiestan naturalidad al jugar, y al decir "todo ser humano" es porque afortunadamente al juego lo encontramos en todo el mundo, en diferentes culturas, lo que me hace pensar que hay niños en cada parte del mundo desarrollando su conocimiento con diversión. Pero por otro lado, también es una realidad que los juegos están sufriendo transformaciones a causa de la evolución tecnológica digital, y con ello provocan cambios de interés en los niños con respecto a las preferencias de las formas de los juegos infantiles, promoviendo otro modo de vida y de juego en ellos. Dicho tema se aborda más adelante en este mismo capítulo.

Ahora bien, otra rama que viene de la mano con la Psicología es la Biología, encargada de estudiar los cambios realizados en el cuerpo, cerebro y las habilidades motoras y sensoriales conforme el ser humano va desarrollándose. Sin profundizar mucho en dicho ámbito, y solo para dejar clara la conceptualización del juego infantil y algunas de sus ventajas, retomo lo que dice Padrón entorno al desarrollo biológico del juego:

- Facilita múltiples oportunidades para que el niño descubra su cuerpo, se forme una correcta imagen corporal y se reconozca como persona.
- Sirve de experiencia para el continuo ejercicio de los diferentes sistemas y estructuras, favoreciendo el desarrollo músculo esquelético y la coordinación motriz de sus miembros.
- Proporciona un mejoramiento en la coordinación haciendo mucho más efectiva la combinación entre el sistema nervioso central y el sistema muscular, produciéndose cada vez movimientos más efectivos y eficientes.
- Mejora la precisión de los gestos y el lenguaje tanto corporal como oral, a través del juego cantado y dramatizado, favoreciendo las posibilidades de comunicación. (Padrón, 2001: 56)

Desde esta postura biológica, podemos percibir el estudio del desarrollo humano refiriéndonos a los cambios que el individuo, en este caso que el niño, procesa a medida

que va creciendo. Entonces el niño, en el trayecto de la infancia, comienza a tener conciencia de los movimientos que su cuerpo va procesando en el momento del juego; tan es así, que el niño va identificándose como persona o como individuo en su entorno social. De igual manera, al participar con dichos movimientos, el niño perfecciona sus gestos, señas, lenguaje, comunicación corporal, etc. Así, la comunicación, en todos sus sentidos, se beneficia del juego.

Desde una mirada antropológica, tenemos que el juego es “una práctica inherente a todo ser humano y una experiencia que rebasa lo simple y trivial del entretenimiento. Es un comportamiento de un placer voluntario, en donde el individuo se ve envuelto desde el nacimiento hasta la muerte, marcando un profundo impacto en el desarrollo biopsicosocial⁶ del hombre... es un comportamiento universal y vital para la existencia humana” (Ramos, 2000, citado en Torres, Padrón, Cristalino, 2007: 55). La antropología, ciencia que estudia el conocimiento del ser humano desde un enfoque social, natural e histórico explica la evolución biológica y la construcción de una forma de vida en la humanidad; manifiesta al juego como algo que no se puede desprender de nosotros, mejor dicho, nacemos con el instinto de explorar nuestro alrededor y crecemos con el gozo de conocimientos obtenidos debido a esta característica que poseemos las personas. Es por eso que el juego se convierte en una vivencia satisfactoria en la vida del niño y también del adulto, pues como he mencionado a lo largo de la tesis, el juego hace reír, entretenerse, divertirse, conocer, etc.

Y no conforme con lo anterior, he de mencionar que también el juego se ha abordado en términos médicos, pues es considerado una excelente terapia para la estimulación de la mente y los comportamientos en personas que padecen alguna enfermedad psicológica. Entonces, con esta última explicación médica nos podemos percatar que el juego infantil es mencionado por varias disciplinas académicas, dado que definitivamente es un elemento

⁶ Biopsicosocial: Es un término médico que viene enlazado con la psicología, la biología y todas aquellas ramas que se enfocan a un estudio clínico y experimental del ser humano. Así pues, según el artículo de Med Clin “Integra los hallazgos en las tres esferas; Biológica, psicológica y social. Reconoce el papel central que desempeña la relación terapéutica en el curso de los acontecimientos. Estimula a un conocimiento más integral del paciente y su entorno” (Barc, 2002: 179).

poderoso para que el ser humano desde que nace vaya desarrollando habilidades en el proceso de su crecimiento.

Como se ha estado viendo en la investigación, el juego es una herramienta importante y menos peligrosa para los niños, porque el juego infantil está lleno de virtudes a partir de las cuales los niños van construyendo su propio mundo en el camino.

4.2 COMUNICACIÓN Y JUEGO

4.2.1 Teoría del juego y el aprendizaje

Una de las principales características que posee el ser humano desde sus orígenes es tener la capacidad de poder razonar y entender lo que se le presenta a lo largo de la vida, pues conforme pasan los años, el hombre ha alcanzado un nivel de inteligencia que le ha permitido dar un avance evolutivo a la vida diaria del individuo; por ejemplo, esto lo podemos ver hoy en día con el famoso bombardeo de la tecnología digital, del cual somos parte algunas personas, y ahora también los niños se suman a esta lista. Por consiguiente, para nosotros el aprendizaje significa el camino hacia nuevos conocimientos, nuevas metas, nuevos retos, incluso a tener nuevas expectativas en la vida como personas por medio de la comprensión y el aprendizaje.

Por tanto, para el niño el aprendizaje se vuelve una acción inconsciente, en donde éste no se percata del conocimiento que está recibiendo en el momento de llevar a cabo el juego. Es decir, es en las edades tempranas cuando los niños comienzan aprender a base de la diversión y el entretenimiento, impulsados en muchos casos por los padres que se involucran en su entorno, con el fin de encaminarlos a una determinada enseñanza. Entonces, es claro que en el juego el niño adquiere de alguna manera un cierto aprendizaje, pues al momento de jugar, éste va conociendo diferentes cosas conforme su inquietud se lo va pidiendo, es decir, el niño va captando y a la vez va experimentando lo que él mismo explora en distintas circunstancias dentro del juego; dicha acción lúdica, como se acaba de

mencionar, el niño la puede realizar sólo, en grupo o bien con la ayuda de los papás, puesto que es seguro que de cualquier forma va a hallar un conocimiento.

Como indican los autores Torres, Padrón y Cristalino, “el juego constituye un aspecto de mucha trascendencia en las etapas tempranas del desarrollo del niño, puesto que es en ese periodo donde va construyendo su aprendizaje mediante la acción personal, concreta y directa con la situación, con el material y el resto de sus compañeros de juego, en un ambiente amigable y ajustado a sus exigencias” (Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 64). Como bien lo mencionan los autores, el juego infantil hace del aprendizaje la oportunidad para que el niño demuestre sus habilidades y capacidades conforme va creciendo, porque el niño nace con la curiosidad de descubrir el mundo y lo que hay dentro de él; además, tiene la intención de compartir el gusto de explorar con otros niños que también ansían resolver los enigmas de la vida por medio del juego, en otras palabras, interactuar con los demás. Pero para que se llegue a un conocimiento vigoroso, se necesita que el niño o los niños se sientan seguros, en un lugar donde no existan las restricciones de parte de los adultos, para llevar a la práctica la acción lúdica con libertad.

Ahora bien, uno de los teóricos que se mencionan con frecuencia en las investigaciones de los juegos infantiles es el Psicólogo, Filósofo y Biólogo Jean Piaget, pues una de sus preocupaciones fue conceptualizar el desarrollo cognitivo del niño por medio del juego; por lo que tal idea lo condujo a relacionarse con la pedagogía y la psicología, desde donde llevó a cabo diferentes estudios con respecto al ámbito infantil.

Y es así como Piaget afirma que “el aprendizaje se inicia con la información que se obtiene a través de los sentidos. De esta forma, el niño aprende a conocer el mundo que le rodea a partir de su propia acción (observa, manipula, examina diferentes objetos y materiales), y es esta interacción con los objetos la que le proporciona la información necesaria para la adquisición del conocimiento” (Piaget, 1975, citado en Nicolau, 1995: 29 y 30). De acuerdo con Piaget, el niño, y también los adultos, requerimos de los sentidos para obtener un mayor aprendizaje y conocimiento eficaz, creando en nosotros mismos la satisfacción de aprender por nuestra cuenta con base en la experiencia. Entonces, resulta que en el juego

el niño aprende a través de vivencias exploradas, es decir, el niño cuando juega va aprendiendo nuevas cosas debido a su inquietud por saber el significado de algo en particular, y de alguna manera el descubrir lo desconocido lo vuelve seguro de sí mismo, además de independiente.

Por el contrario, la teoría de Vygotsky (teórico de la Psicología del desarrollo) está basada en el aprendizaje sociocultural. El autor comenta que “la acción del niño sobre el objeto es fuente de información, pero sin olvidar que la mayor parte del tiempo que el niño dedica a explorar, manipular, observar, lo hace inmerso en intercambios sociales con otras personas, siendo la conversación, el intercambio más relevante de la interacción” (Vygotsky, 1979, citado en Nicolau, 1995: 30). Entonces, tenemos anteriormente a Piaget diciendo que el aprendizaje se da a partir de que el niño experimenta por su cuenta ciertas situaciones en el momento del juego; pero también el aprendizaje se da, retomando la idea de Vygotsky, no solo individualmente sino que se necesita de una interacción con otras personas para que el conocimiento sea mucho más eficiente, pues al tener contacto con otros niños al momento de jugar se está llevando a cabo una retroalimentación por medio del diálogo que el mismo Vygotsky remarca como elemento importante entre ellos, obteniendo así una variedad de información continuamente, que el niño aprenderá para el desarrollo de su conciencia.

Ambas teorías las considero relevantes para darlas a conocer en la presente investigación, aunque sean diferentes una de la otra con relación a las ideas que cada autor aporta sobre la obtención del aprendizaje en el niño. Las dos son verdaderamente certeras, pues por una parte Piaget habla de individualidad en el niño con el juego para obtener un aprendizaje, mientras que Vygotsky reitera la importancia de la interacción del niño con los otros en el momento del juego, con el objetivo de adquirir un mismo aprendizaje. Sin embargo, los dos plantean un fin similar del juego, y este fin tiene que ver evidentemente con la adquisición del conocimiento y el aprendizaje. Por lo tanto, las dos teorías son de suma importancia, porque el niño aprende individualmente de las cosas y experiencias que lo envuelven en su entorno, pero también dicho aprendizaje se da interactuando con los demás.

Por otro lado, sostienen Torres, Padrón y Cristalino que “desde la esfera cognoscitiva, relacionada con todos los cambios en las habilidades del pensamiento, actitudes y organización mental, el juego es un gran colaborador en cuanto a:

- La adquisición de conceptos dentro de la misma práctica lúdica como tamaño, colores, formas, nociones de cantidades, clasificación seriación, manejo de las variables de espacio (arriba, abajo, izquierda, derecha, delante, detrás) y tiempo (antes, durante, después, lento, moderado, rápido).
- Posibilita la comprensión de situaciones, elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos, la solución de problemas, colaborando con la construcción paulatina de un pensamiento lógico, objetivo, dejando progresivamente el pensamiento egocéntrico.
- Facilita el conocimiento y la comprensión del mundo que le rodea sobre el cual irá regulando sus actitudes y conductas.
- Potencia la imaginación, el pensamiento simbólico y la creatividad” (Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 57).

Es así como podemos observar algunas de las tantas virtudes que ofrece el juego infantil en los niños, para su aprendizaje y conocimiento. En términos concretos, el aprendizaje mezclado con el juego abre la mente del niño desde pequeño, la agiliza, la estimula, de modo que el niño aprende a ir ubicando la realidad de la vida en todos sus sentidos. Asimismo, conforme transcurre el tiempo, el niño quizás escogerá otra manera de querer aprender por medio del juego; en otras palabras, probablemente el niño optará por jugar con juegos que tengan que ver con la tecnología digital, ya que en la actualidad los juegos se hacen más atractivos y entretenidos manipulándolos desde una pantalla, por lo que las formas de juego en los niños se va transformando debido al avance tecnológico.

4.2.2 Teoría del juego y la interacción

La teoría mencionada en el apartado anterior da pauta para seguir relacionando teóricamente el juego con la interacción. Así pues, la interacción por sí sola se establece

como la participación entre dos o más personas dentro de un determinado medio social. Pero en este caso se trata de vincular al juego infantil con la interacción, pues tomemos en cuenta que cuando el niño juega con otros niños, incluso con personas adultas, se origina la construcción de una comunicación completa, porque es aquí donde se expresan con más frecuencia los gestos, las señas, el lenguaje, la comunicación corporal, etc. Además, los participantes van aprendiendo principalmente a socializar o convivir con los demás, aprenden a integrarse a un grupo, proponen ideas, se abre el panorama de la mente, se aprende a tener acuerdos y también desacuerdos; es así como los niños empiezan a tener un acercamiento con la sociedad e inconscientemente se van preparando para los diferentes retos de la vida diaria, y lo mejor de todo es que este aprendizaje se lleva a cabo por medio de la diversión en el juego.

En atención a lo antes mencionado, afirman los autores Torres, Padrón y Cristalino que “el juego como espacio de participación, protagonismo, relaciones y ejercicio de roles es una actividad que por su atractivo y ambiente festivo, invita a la participación espontánea de los niños, siendo además una actividad que brota naturalmente de ellos permitiendo, en la mayoría de las ocasiones, establecer contacto, no sólo con diversos espacios y materiales, sino especialmente con otros seres humanos de diversas edades, sexo y clases sociales; lo cual puede propiciar situaciones bastante enriquecedoras en el desarrollo de experiencias de socialización y convivencia”. (Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 65 y 66). Por tanto, el juego es un espacio libre donde existe amistad y compañerismo entre los niños, generando un continuo movimiento de alboroto debido a las actividades del juego.

Así pues, dentro de lo lúdico los niños adoptan una personalidad que usualmente es reflejo de la vida real, esto es, que los niños se posicionan en un lugar ajeno a ellos, por ejemplo, imitando a los padres, a los abuelos, a los hermanos, al doctor, al bombero, entre otras personalidades, lo que lo hace divertido, porque al niño lo mueve el gusto de jugar y experimentar, el sentirse adulto por un rato. También es importante destacar que el juego infantil induce al niño a poder congeniar con otros, no importando la edad y menos el nivel económico al que pertenezcan, siendo esto lo más interesante, pues con la misma idea se nota la importancia que tiene la interacción en el juego infantil, ya que tener un

acercamiento con personas sin importar aspectos socioculturales y económicos, resulta favorecedor para fomentar la equidad y la igualdad desde pequeños, y para retroalimentarse uno del otro.

Ahora bien, Torres, Padrón y Cristalino comentan que “el juego como experiencia libre, espontánea y voluntaria es una de las características que con mayor frecuencia se encuentra en las definiciones planteadas por los especialistas, que desde una u otra perspectiva han abordado el juego, es la referida a la libertad de acción, al ejercicio de la voluntad y a la participación espontánea. Es entonces, en esa experiencia de libertad que el niño se expresa, comunica y comparte, en un ambiente de verdadero descubrimiento e intercambio, sin sanciones preestablecidas, que el niño ya conoce y no son motivo de sorpresa y frustración” (Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 64). Muchos especialistas en la materia de diferentes ramas académicas coinciden en que el juego es en definitiva una actividad libre, natural con consentimiento, que se puede llevar a cabo individualmente pero también en convivencia con otros.

Decir que el juego significa libertad refiere a que el niño cuando juega dentro de un espacio puede expresarse tal y como quiera, sin llamadas de atención de un adulto o de alguien que puede limitar su imaginación, además de su comunicación; tal acción del niño se debe a su gusto por divertirse, por experimentar y por explorar cosas nuevas que hay a su alrededor. En la mayoría de las ocasiones el gozo de jugar y divertirse es compartido con otras personas u otros niños; por ejemplo, alguna vez todos hemos visto en un lugar que normalmente frecuentamos a diario como es en el camión público, en el doctor, en el súper mercado, incluso en la calle, a un niño con la intención de querer relacionarse con otro, hasta con uno mismo, pues les gana la inquietud de convivir y más que nada de entretenerse, actitud que a mi parecer es acertada para el comienzo de una interacción sana.

Por lo tanto, “este aspecto del juego, como abanico de posibilidades para potenciar las relaciones entre los niños es propicia para que éstos vayan identificando aquellos aspectos de la vida que les proporcionan satisfacción a los propios intereses y que no perjudican a sus semejantes, además les facilita oportunidades para la convivencia y la manifestación de

actitudes que podrían ser rechazadas o aprobadas por el resto de los protagonistas del juego y con ello reforzadas o evitadas para su futuro. En estos momentos de interacción, reencuentro, dinámicas y experiencias, es importante el apoyo de un adulto significativo para el niño como padres, maestros, entre otros, que colaborarían en el proceso alentando, estimulando la participación, planteando preguntas para clarificar cualquier situación de dudas o problema que surja” (Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 66). Estoy totalmente de acuerdo con la idea de que el juego es una herramienta que se destaca por la amplia variedad de beneficios expuestos, así como también por las oportunidades y posibilidades que integra en el desarrollo infantil del niño.

El interactuar con otras personas rompe la inseguridad en el niño y lo motiva a compartir momentos divertidos de juego con otros; asimismo, estar en grupo contribuye a tomar decisiones pero también a respetar las demás. Quizás en ocasiones es bueno que los padres, u otros adultos cercanos al niño, se involucren en sus actividades en el momento de interactuar, pues permite que el niño se sienta guiado y apoyado en el juego. Sin embargo, es todavía mejor darle a éste su espacio en un determinado tiempo, para que por él mismo pueda relacionarse con libertad con otros niños a su modo y conveniencia.

4.2.3 Teoría del juego y el lenguaje

Como vamos observando, cada uno de los conceptos que se han plasmado en el marco teórico se encuentran íntimamente ligados unos con otros. Tan es así que todos los elementos mencionados que se han ido nombrando a lo largo de dicho apartado, y los que falta por explicar, hasta ahora han demostrado la importancia que tiene el juego infantil para el desarrollo del ser humano en todos los sentidos, como por ejemplo la ejercitación de la razón y las habilidades motoras de los niños.

Ahora bien, es necesario relacionar el juego con el lenguaje. El lenguaje siempre ha sido considerado como una herramienta esencial para que las personas se comuniquen con sus semejantes, como también para adoptar una forma comprensible de relacionarse dentro de una cultura determinada, y esto se va aprendiendo desde que somos niños.

Bien dice Nicolau (1995) que el niño cuando está en su etapa “preverbal” tiene la capacidad de mostrar sus sentires a partir de los gestos y que con el paso del tiempo los gestos van a ser remplazados por palabras. Después, con el desarrollo del lenguaje, al niño se le ampliará el panorama de comunicación acompañado con una serie de signos para su mejor manejo. Comenta también Pilar Nicolau, que puede ser sencillo imaginar que el niño va aprendiendo el lenguaje gracias a la observación y atención que él mismo construye ante los demás, pero de alguna manera se necesita de la ayuda de los adultos cercanos como son los padres, para impulsar el desarrollo verbal, o igualmente está la escuela para también incitar al niño a que continúe con su comunicación, y finalmente estará siempre presente la sociedad en general, para hacer posible que el niño practique su lenguaje y lo utilice en su vida.

Sin embargo, el que el niño necesite el apoyo de un adulto para ir comprendiendo un lenguaje asignado, no quiere decir que el adulto tenga que sobrepasar la autoridad que tiene sobre el niño, es decir, es bueno que el niño reciba conocimiento por parte del adulto, pero también es enriquecedor que en ocasiones sea el niño quien vaya viviendo sus propias experiencias con base en la observación y la comprensión, para ir analizando lo que hay a su alrededor, con el objetivo de captar un lenguaje, además de diversas acciones que se vayan dando. Es como argumenta Bruner que “la presencia del adulto era un elemento que favorecía una concentración prolongada y una elaboración compleja. No quiero decir con ello que los adultos deben mirar por encima del hombro o considerarse superiores a los niños y tratar de dirigir sus actividades, sino estar al alcance del niño y proporcionarles la seguridad de que el medio es estable y continuo, pero también alentarlos y darles información en caso de que la necesiten. Si el adulto interviene bruscamente y le quita la iniciativa al niño, el juego se hace más aburrido”. (Bruner, s/f: 7). De modo que es necesario tratar al niño como una persona, y no como alguien que no entiende lo que se le habla o se le enseña; no por el hecho de verlo más pequeño le tendríamos que hablar de otra manera tonta y absurda, por así decirlo, ya que como se mencionó antes y como ya se ha escuchado en otras ocasiones, los niños comprenden bien lo que se les presenta en su etapa de infancia, pues ellos tienen mayor facilidad de entendimiento de las cosas, debido a que su inquietud de conocer está más presente en este periodo de su vida.

De lo contrario, si el adulto se comporta insistente en cuanto al afán de querer participar constantemente con el niño al momento del juego, lo que va a provocar en él después de un largo tiempo es que éste pierda el interés por seguir jugando, pues no es divertido para el niño que le estén resolviendo todo, además de que no es recomendable para su desarrollo; solo es cuestión de impulsarlos y guiarlos cuando sea necesario, de lo demás se deberán de encargar ellos mismos.

Posteriormente, afirma la autora Nicolau (1995) que los niños cuando están en el momento del juego en grupo, sostienen una conversación que los lleva a usar un lenguaje en donde expresan intenciones, propósitos, sentires diferentes; en estas situaciones tiene lugar una retroalimentación, en donde los niños mismos entenderán el fin de la plática para llegar a un acuerdo y arreglo dentro de lo lúdico. Además de que la misma Nicolau comenta que “las diferentes situaciones de juego en las que participan los niños en edad infantil, se convierten en instrumento capaz de provocar y modificar diferentes tipos de intercambios comunicativos” (Nicolau, 1995: 1). En otras palabras y de acuerdo con la autora, los niños cuando están en una situación lúdica, cualquiera que ésta sea, van adquiriendo y al mismo tiempo van construyendo su propio lenguaje para comunicarse con los demás.

Entonces, Pilar Nicolau tiene una teoría en donde argumenta que “el lenguaje es una presentación de la realidad, y es precisamente este carácter simbólico lo que le confiere su función comunicativa original. Las primeras palabras del niño son producto de intercambios comunicativos con otras personas, pero su significado va evolucionando en la medida que se usan en otros contextos. Las palabras ayudan al niño a formar conceptos y, a su vez, su significado evoluciona posibilitando nuevos usos del lenguaje” (Nicolau, 1995: 30). Como bien afirma la autora, el lenguaje es el medio por el cual nos entendemos para comunicarnos según el grupo social al que pertenezcamos; y esto se origina desde que somos niños, porque escuchamos la voz de papá o de mamá, e incluso de otras personas, y al identificarlas empezamos a balbucear, como una forma de querer imitar; por lo tanto, el lenguaje en el juego permite que los niños lleguen a acuerdos para establecer las reglas dentro de éste.

Retomando a Vygotsky, “el aprendizaje de muchos conceptos no puede desarrollarse a partir de la actividad directa, sino que es a través del lenguaje como se puede ayudar al niño en la comprensión de conceptos abstractos que no son fácilmente observables” (Vygotsky, s/f, citado en Nicolau, 1995: 30). Ahora bien, con el lenguaje del juego se aprende y también se va agilizando el vocabulario del niño cada vez que está en constante comunicación con los demás, y así, poco a poco, el niño va desarrollando la habilidad de expresarse adecuadamente.

Con todo lo argumentado anteriormente, nos podemos percatar que el juego no tiene una connotación definitiva, debido a que las teorías de los autores son diferentes en cuestiones ideológicas; sin embargo, pudiendo unir todas las posturas vistas, llego a la conclusión de que el juego es la práctica más divertida por medio de la cual los niños aprenden, disfrutan, comparten, se divierten, socializan, crecen, etc.; puesto que, finalmente, algo que no está en duda y que de alguna u otra forma cada tendencia teórica destaca, es la importancia del juego en el desarrollo integral humano, especialmente en las edades tempranas. Con lo que se puede entender que, en definitiva, suele ser mejor jugar de una manera tradicional, es decir, tratando de conservar juegos que impliquen estar en constante movimiento (brincar, correr, saltar, etc.). Y por otro lado, sería bueno tomar en cuenta la reducción del uso de juegos tecnológicos, pues lo único que ocasionan es que los niños lleven una vida sedentaria en la que no está presente la comunicación directa con otros.

A manera de conclusión, en el capítulo 4 se trabajó el marco teórico, donde se abordaron diferentes teorías, basadas de diferentes autores, todas éstas relacionadas con el juego infantil. Y además se contemplaron otras visiones que fueron de gran ayuda para fortalecer las teorías; nos referimos a estudios de ramas académicas como la psicología, pedagogía, antropología, la biología y por supuesto la comunicación. Las teorías mostradas en el capítulo fueron las siguientes: Teoría del juego, teoría del juego y el aprendizaje, teoría del juego y la interacción, y teoría del juego y el lenguaje. Con el desarrollo de estas teorías se consiguió conocer la importancia que tiene el juego infantil en el crecimiento de los niños, y a su vez ubicar las modificaciones que en ellos se han dado al paso del tiempo.

Puedo mencionar, a manera de reflexión, que los conceptos revisados para elaborar el marco teórico-conceptual de la investigación fueron de gran utilidad a la hora de hacer el trabajo de campo. Lo anterior, porque al realizar las entrevistas con los niños pude observar su forma de interacción con el juego y su desenvolvimiento al escuchar sus experiencias; de tal forma pude comprender las vivencias y actitudes que ellos me contaban. Dicho en otras palabras, el conocimiento que adquirí a partir de la teoría revisada, me ayudó a observar y a conocer con otra visión la realidad que los informantes niños me relataron en relación a sus formas de juego.

CAPÍTULO 5

PIEDRA, PAPEL O TIJERAS: MÉTODO, TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN

A continuación se presenta la estrategia metodológica de la investigación. Además se muestra la selección de técnicas que se emplearon a lo largo del trabajo de campo. Es decir, se explica la metodología seguida en esta investigación, conformada por algunos elementos para la construcción de la evidencia empírica que resuelve la problematización del estudio.

Comenzaré por la definición del método elegido para el desarrollo de la tesis, seguido de las técnicas apropiadas en cuanto al tema, para después indicar los datos personales de los sujetos que son parte de la investigación, así como las guías de los tópicos o temas que me interesa conocer en dicho estudio; finalmente, se explican los pasos a seguir con respecto al cuidado que se debe de tomar en cuenta al realizar la investigación.

5.1 DEFINICIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL MÉTODO

Después de haber ubicado el planteamiento y el objeto de estudio de la tesis, ahora puedo mencionar el tipo de investigación pertinente para la realización del estudio. Debido a la información que se requirió en el tema elegido, se utilizó el método empírico ya que fue necesario formular entrevistas, observaciones y experiencias vividas de los informantes seleccionados, después se planteó una investigación analítica con la información extraída, es decir, se describe el fenómeno principal del tema, para explicar la situación de manera detallada, partiendo de los años 80's hasta la actualidad. De forma que, con lo antes mencionado, se puede decir que la tesis conlleva una evolución temporal o sea, tomo en cuenta el pasado hasta llegar a la actualidad, con el fin de hacer una comparación de las transformaciones de las formas de los juegos en los niños.

Por esta razón, y por lo antes explicado, el método necesario a desarrollar para la investigación, es Cualitativo. Pues como bien mencionan Marta Rizo y Maricela Portillo, ésta permite “el conocimiento de la realidad social desde una perspectiva holística, global y profunda. Busca integrar al sujeto y al objeto, haciendo posible la comprensión de sus vínculos y sus interacciones” (Portillo, Rizo, 2005: 9). Y es por lo que precisamente se requiere la utilización de este método, puesto que el método cualitativo se enfoca en

eventos naturales, es decir, mi investigación pretende poder tener una cercanía con los sujetos, sin límite alguno, en este caso son en la mayoría niños de entre 6 a 10 años, pero también con adultos que hayan sido niños en las décadas de los 80's y 90's, sin dejar a un lado el vínculo con los padres de los que son niños en la actualidad; con el fin de identificar la transformación de las formas de los juegos infantiles que se dio a partir de los años 80's hasta la actualidad, debido al avance tecnológico. Además, se trató de favorecer un involucramiento con los sentimientos, percepciones y comportamientos de los participantes (niños), a partir de la interacción completa con ellos. También, la ventaja de lo cualitativo es que con relación a las técnicas, éstas pueden variar o modificarse dependiendo del contexto que se vaya dando.

Por tal motivo, es que fue conveniente utilizar este método en el estudio, porque se necesitó comprender los hechos reales. En palabras de la autora Ana B. Uribe, la investigación cualitativa “lleva a los investigadores a estudiar objetos desde sus escenarios naturales, busca construir y reconstruir la realidad a partir del sentido que las personas le otorgan a sus acciones. Utiliza una variedad de materiales empíricos como fuente de información que van desde estudios de caso, relatos orales, textos visuales, historias de vida, y, por su puesto, entrevistas” (Chávez, Covarrubias, Uribe, 2013: 216).

He aquí la justificación de por qué mi investigación se inclinó por el método cualitativo, ya que me enfoqué solo en algunas de sus técnicas, puesto que no todas son indispensables para obtener resultados positivos en el estudio. Dichas técnicas se mencionarán en el siguiente punto de este capítulo metodológico.

5.2 DEFINICIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Para poder comprender las técnicas de investigación que se emplearon en este estudio, comenzaremos explicando primeramente para qué sirven dichas técnicas en general. Como bien lo afirma Marta Rizo y Maricela Portillo, las técnicas de investigación “son las operaciones sistemáticas que utilizamos para conseguir los objetivos fijados, y se configuran

a partir de la elección del método” (Portillo y Rizo, 2005: 9). Entonces, las técnicas de investigación son herramientas que ayudan al investigador a guiar el estudio, para llegar a resultados inesperados y hasta sorprendentes, de los cuales obtendremos conocimientos. En el caso específico de esta investigación se emplearon la entrevista en profundidad con enfoque biográfico y la entrevista semi-dirigida.

5.2.1 La entrevista en profundidad

Según mi punto de vista, las entrevistas son certeras para identificar información profunda y quizás hasta íntima de una persona, que puede ser útil para la investigación. Ahora bien, de acuerdo con Begoña Munarriz, la entrevista cualitativa tiene que ver con “la conversación mantenida entre investigador/investigados para comprender, a través de las propias palabras de los sujetos entrevistados, las perspectivas, situaciones, problemas, soluciones, experiencias que ellos tienen respecto a sus vidas” (Munarriz, s/f: 112). Es por ello, que en este caso puse en práctica, más que una entrevista, una plática divertida y amena con los informantes, en donde se sientan libres para contarme sus experiencias sobre las formas de los juegos.

Así pues, lo expresado anteriormente con relación a la conversación divertida y amena, es debido a que mis sujetos principales de la investigación, a quienes apliqué dichas entrevistas, fueron los niños de entre 6 a 10 años; por lo que consideré un reto personal y profesional como investigadora el haber elegido la entrevista a profundidad para ellos, porque el conseguir que un niño se sienta en confianza, a gusto, tranquilo y sobre todo que no se aburra al momento de los cuestionamientos se piensa que es algo complicado, pero confié en que era posible lograrlo. Además de que lo disfruté, porque siempre me ha gustado interactuar con los niños en general.

Entonces, las entrevistas en profundidad a los niños, hablando académicamente, se realizaron con el propósito de conseguir información completa, precisa, verdadera para el sustento de la investigación; pues al haber estado cerca del objeto de estudio e involucrarme en los espacios y tiempos de los niños, traté de ser parte de ellos y de sus actividades, y así, recopilé los datos que creí necesarios.

Por este motivo, la entrevista en profundidad es la técnica que utilicé en la investigación, ya que se requirió profundizar en el tema para tener mejores resultados. Bien mencionan Taylor y Bogdan que la entrevista en profundidad tiene que ver con “encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes; encuentros éstos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras” (Taylor, Bogdan, 1987: 101). Por lo tanto, fue apropiado en la presente investigación que se hayan construido entrevistas de este tipo, puesto que no se necesita una guía de preguntas sino de tópicos o temas con el fin de obtener una conversación suelta y de confianza, mejor dicho mantener un diálogo con los participantes, dado que me interesan ambas cosas, el sujeto y sus respuestas. Además, es importante hacer mención que dentro de la entrevista en profundidad hice uso en cierto modo del enfoque biográfico, sobre todo con los informantes que eran niños en los años 80's y 90's, porque me interesó conocer las vivencias de las personas, pero sin profundizar mucho en su vida; es decir, se empleó este enfoque para lograr comprender las modificaciones de los juegos infantiles dando un recorrido histórico infantil años atrás, para así obtener datos empíricos que me ayuden a comparar de qué forma se jugaba hace dos o tres décadas y de qué forma se juega en la actualidad.

El interés por considerar la historia de los participantes, fue con el propósito de recuperar y difundir la voz o las vivencias de las personas que no han sido tomadas en cuenta en algún momento de su vida, es decir, es seguro que a los informantes entrevistados nunca se les había cuestionado en profundidad, o quizás ellos mismos no se habían percatado sobre la importancia de los juegos infantiles y los cambios en éstos. Por ello, una de mis motivaciones para estudiar este tema, es porque quiero dar a conocer las modificaciones de los juegos en los niños con la llegada de la tecnología, ya que no ha habido mucha indagatoria sobre el tema en particular, además de que me apasiona la idea de recordar los juegos de antes y compararlos con los juegos de hoy.

5.2.2 *Entrevista Semi-dirigida*

Como ya había mencionado anteriormente, la entrevista es un elemento favorable para recabar datos confiables que exponen las personas acerca de un tema en particular. Por consiguiente, me pareció importante y pertinente utilizar también la entrevista semi-dirigida, también conocida como entrevista semi-estructurada. Por lo tanto, esta entrevista fue orientada a los papás de los niños que en la actualidad tienen entre 6 y 10 años, con la finalidad de encontrar información concreta y precisa. Dicha técnica se enfoca en cuestionar a los informantes de manera directa, es decir, se realiza una serie de preguntas de las cuales se pretende que las respuestas de los sujetos sean delimitadas, o sea que se lleve a cabo un formato de preguntas-respuestas. Por esta razón, la entrevista semi-dirigida se caracteriza por partir de una guía cerrada y más estricta, y por estar conducida y dirigida completamente por el investigador.

Así pues, no podemos afirmar que la entrevista semi-dirigida sea una plática abierta como lo es en la entrevista en profundidad, sino que aquí se emplean las preguntas de interés para el tema de la tesis. De modo que mi intención fue usar esta técnica porque quise obtener las opiniones que me dieron los papás y mamás de las formas de juego de sus hijos en la actualidad, esto es, se les preguntó sobre el tema en particular de la investigación a desarrollar, ya que la entrevista semi-dirigida considera solo la información que permite obtener, y no tanto al sujeto que la expone. De manera que en este caso no nace un interés por los papás como parte del estudio y menos para formularles una entrevista en profundidad, ya que estos no son el objeto de estudio de la tesis, pero sí importa la perspectiva que tienen sobre las formas de juego de sus hijos.

A todo esto, no quiero decir que sea menos importante la técnica señalada; al contrario, fue de mucha utilidad para adquirir datos diferentes a los que me pudieron arrojar los demás informantes, con el fin de haber tenido otra mirada respecto al tema. Asimismo, me permitió conseguir información real y confiable. Por lo tanto, qué mejor que hayan sido los mismo papás de los niños quienes me proporcionaron lo que deseaba conocer sobre la

manera de jugar de sus hijos, ya que son ellos los principales encargados de su educación y su entretenimiento.

5.3 SELECCIÓN DE MUESTRA E INFORMANTES

La selección de muestra e informantes de la presente investigación se basó en:

♣ Hacer entrevistas en profundidad a 3 informantes niños que actualmente tengan entre 6 a 10 años, para conocer las formas de los juegos con la que acostumbran divertirse, además de identificar los cambios que se han ido dando al correr de los años. Asimismo, durante la entrevista en profundidad con los niños se hizo uso de la observación, que sirvió para tomar en cuenta la manera como se comunican con los demás y cómo es que perciben su realidad.

♣ Hacer entrevistas en profundidad con enfoque biográfico a 3 informantes adultos, que en los 80's tuvieran entre 6 y 10 años, para conocer cuáles eran sus formas de jugar en aquella época, cómo se relacionaban con los otros niños en el momento del juego, además de enterarnos de los cambios que se fueron dando con relación a los juegos y juguetes, debido a la marcada llegada de la tecnología, incluso su opinión de las formas de jugar hoy en día.

♣ Hacer entrevistas en profundidad con enfoque biográfico a 3 informantes adultos, que en los 90's tuvieran entre 6 y 10 años, para conocer cuáles eran sus formas de jugar pero con la diferencia de que en estos años ya había nuevos juegos y juguetes con los que los niños se entretenían, empezando a dar empuje a nuevas ideas e intereses para divertirse, creando nuevas necesidades, dado que la tecnología estaba avanzando con rapidez; también si seguía habiendo interacción con otros niños y cómo era esta comunicación, por añadidura tratar de hacer recordar a los informantes qué perspectiva tenían con respecto al alcance tecnológico en las formas de jugar. Todo esto con el propósito de visualizar y comparar las transformaciones o cambios en las maneras de jugar de los niños.

♣ Finalmente, como técnica complementaria y de soporte para la investigación, me pareció conveniente hacer entrevistas semi-dirigidas a los papás de los tres informantes niños que

actualmente tienen entre 6 a 10 años. Esto sirvió para obtener información mucho más concreta y específica del tema a investigar, pues la idea fue cuestionar a los padres con preguntas directas sobre las preferencias del juego en sus hijos.

Ahora bien, a continuación se expone un cuadro en el cual presento a los informantes a quienes apliqué la entrevista en profundidad.

Número de personas a entrevistar	1er grupo de entrevistas (niños de 6-10 años actualmente). Entrevista en profundidad	2do grupo de entrevistas (adultos, que hayan sido niños en los 80's). Entrevista en profundidad con enfoque biográfico	3er grupo de entrevistas (adultos, que hayan sido niños en los 90's). Entrevista en profundidad con enfoque biográfico
Informante	Eddy Emmanuel Ángeles Sánchez Edad: 8 años Escolaridad: Cursando 3er año de primaria Clase: Media Está al alcance de la tecnología	Iris Ortega Enríquez Edad: 36 años Nacida: En el año de 1978 Ocupación: Coordinadora de atención al público infantil	Lizbeth Minero Vázquez Edad: 25 años Nacida: En el año de 1989 Ocupación: Estudiante Universitaria
Informante	Erandi Romina Reyes Domínguez Edad: 6 años Escolaridad: Cursando 1ro de primaria Clase: Media Está al alcance de la tecnología	Edgar Hernández Edad: 41 años Nacido: En el año de 1972 Ocupación: Coordinador de proyectos sociales	Kimberly Yáñez Edad: 23 años Nacida: En el año de 1991 Ocupación: Estudiante Universitaria
Informante	Angélica de Jesús Moreno León Edad: 10 años Escolaridad: Cursando 4to año de primaria Clase: Media Está al alcance de la tecnología	Hugo Álvarez Peral Edad: 46 años Nacido: En el año de 1967 Ocupación: Músico	Julio Cesar Olazagasti Edad: 24 años Nacido: En el año de 1990 Ocupación: Estudiante Universitario

En el cuadro anterior se presentan un total de 9 informantes seleccionados, tres de cada generación, a los cuales se les aplicó la entrevista en profundidad; 6 de ellos específicamente a los adultos que fueron niños en los 80's y 90's, además de realizarles la entrevista en profundidad, también se consideró el enfoque biográfico.

Por otra parte, el siguiente cuadro es para mostrar a los padres de los niños que actualmente tienen entre 6 a 10 años, a quienes apliqué la técnica de entrevista semi-dirigida:

Informante, familia del informante 1 de la 1ª generación	Edgar Manuel Ángeles Cuevas (Papá de Eddy de 8 años) Ocupación: Taxista
Informante, familia del informante 2 de la 1ª generación	Emma Reyes Domínguez (Mamá de Erandi de 6 años) Ocupación: Estudiante Universitaria
Informante, familia del informante 3 de la 1ª generación	Angélica de León (Mamá de Angélica de 10 años) Ocupación: Ama de casa

5.4 INSTRUMENTOS-PROTOCOLOS

En este apartado se muestran las guías de tópicos o temas, que se siguieron al momento de la realización de las entrevistas, para cada informante seleccionado (niños, padres y adultos que fueron niños en los 80's y 90's):

♣ Guía de tópicos o temas para la entrevista en profundidad aplicada a 3 niños que tienen entre 6 y 10 años, de un nivel socioeconómico similar, que son estudiantes de primaria pública y están al alcance de la tecnología digital.

La táctica que construí en el momento de realizar las entrevistas a los niños, fue primeramente ganarme la confianza del niño/a para que él o ella me conocieran un poco más, es decir, me presenté y partí de una breve plática en la cual demostré un interés por querer generar empatía con el niño o la niña; resultó útil darles un pequeño obsequio como una paleta, unos chocolates u otra golosina, siempre y cuando los papás de éstos estuvieran de acuerdo.

A continuación se señalan los temas abarcados en las entrevistas a niños de entre 6 y 10 años, vinculados con los objetivos de la investigación:

Temas de la entrevista en profundidad para los niños de entre 6 a 10 años.	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de sus labores cotidianas <ul style="list-style-type: none"> • Tiempos libres • Juegos favoritos y no favoritos • Juguetes favoritos y no favoritos 	<p>Describir la forma de jugar de los niños en la actualidad.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Preferencia de jugar • Juegos solo (a) y juegos en compañía 	<p>Identificar los factores o circunstancias que influyen para que el niño prefiera otro modo de jugar.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Juegos del niño (a) con los papás • Juegos permitidos y no permitidos para el niño (a) por los papás en los aparatos electrónicos 	<p>Dar a conocer los juegos recreativos que se han conservado en la actualidad y los que se han olvidado.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Aparatos electrónicos permitidos por los papás • Peticiones de los juguetes a los papás <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de jugar 	<p>Identificar los cambios que ha provocado la tecnología usada por los niños con fines lúdicos en sus formas de comunicación cotidianas.</p>

Por lo tanto, el protocolo estructurado para llevar a cabo las entrevistas a los informantes niños fue el siguiente:

► *Datos personales del niño (a)*

-Nombre

-Edad

-Escolaridad

► *Actividades de Lunes a Viernes*

-Descripción de sus labores cotidianas

▶ *Pasatiempos favoritos de lunes a viernes*

-Tiempos libres

-Juegos favoritos y no favoritos

-Juguetes favoritos y no favoritos

▶ *Actividades los fines de semana*

-Lugares favoritos y no favoritos

-Juegos favoritos y no favoritos

▶ *Jugar en compañía o solo (a)*

-Preferencia de jugar

-Juegos solo (a) y juegos en compañía

▶ *Interacción de los papás con los niños*

-Juegos del niño (a) con los papás

▶ *Utilización de la tecnología del niño (a) para jugar*

-Aparatos electrónicos permitidos por los papás

-Juegos permitidos y no permitidos para el niño (a) por los papás en los aparatos electrónicos

-Tiempo de jugar

▶ *Juguetes deseados por el niño (a) que no tienen*

-Petición de los juguetes a los papás

Con respecto a las entrevistas con enfoque biográfico aplicadas a los adultos que fueron niños en los 80's, la guía estuvo compuesta de los siguientes tópicos:

▶ *Datos personales del informante adulto*

-Nombre

-Edad

-Ocupación

▶ *Recuerdos de su niñez*

-Breve descripción de la vivencia cuando niño (a)

-Anécdota para compartir de un recuerdo marcado de niño (a)

▶ *Formas de juego*

-Interacción con otros niños

-Juegos preferidos

▶ *Recuerdos de la década de los 80's*

-Momento histórico que recuerdes

-La llegada de la tecnología en general

► *La tecnología en los juegos y juguetes*

-Experiencia de jugar con los primeros juguetes electrónicos

-Juguetes preferidos

► *Opinión sobre las formas de jugar en la actualidad*

-Niños de hoy jugando con un aparato electrónico

Con respecto a las entrevistas con enfoque biográfico aplicadas a los adultos que fueron niños en los 90's, la guía estuvo compuesta de los siguientes tópicos:

► *Datos personales del informante adulto*

-Nombre

-Edad

-Ocupación

► *Recuerdos de su niñez*

-Breve descripción de la vivencia cuando niño (a)

-Anécdota para compartir de un recuerdo marcado de niño (a)

► *Formas de juego*

-Interacción

-Juegos preferidos

► *Recuerdos de la década de los 90's*

-Recordar los juegos y juguetes de novedad

-Avances tecnológicos en las formas de juego

► *Opinión sobre las formas de jugar en la actualidad*

-Niños de hoy jugando con aparatos electrónicos más avanzados

A continuación se expone la guía de la entrevista semi-dirigida que se aplicó a los padres de los niños que actualmente tienen entre 6 y 10 años:

► Guía de preguntas para la entrevista semi-dirigida, aplicada a los padres de los niños seleccionados de la actualidad, con el fin de conseguir respuestas sobre la forma de jugar y de involucrarse con la tecnología digital, en la cual se desenvuelven sus hijos hoy en día:

¿Cuál es su nombre?

¿Cuál es su ocupación?

¿Cuál es el nombre de su hijo (a) que está participando en la investigación?

¿De qué hora a qué hora va su hijo (a) a la escuela?

¿Normalmente qué actividades realizan en sus tiempos libres su familia?

Supongo que ha habido ocasiones en que usted se ha quedado solo (a) con su hijo (a) por unos momentos; si esto ha sucedido ¿Qué actividades han hecho?

¿Y usted a qué jugaba cuando era niño (a)?

¿Le ha comentado a su hijo (a) o quizás enseñado juegos a los que usted jugaba antes?

El niño (a) ¿Ha mostrado algún interés por seguirlos jugando?

¿Cuáles juegos ha visto usted que prefiere su hijo (a) jugar?

En fechas especiales, como en el cumpleaños de su hijo (a) o en fiestas navideñas, etc.,

¿Qué juguetes ha pedido o cuáles son sus favoritos?

Cuando su hijo (a) está de travieso o inquieto, ¿Cuál es su táctica para que se tranquilice?

¿Qué opinión tiene sobre que los niños estén más cerca de la tecnología para su entretenimiento o diversión?

¿A su hijo (a) le gusta jugar con su celular o con la computadora, etc.?

¿Y qué le parece que su hijo (a) esté explorando los aparatos electrónicos?

¿Cómo ha visto las formas de juego en los niños de hoy, a comparación de los juegos de antes?

5.5 DISEÑO Y EXPOSICIÓN DE LA RUTA METODOLÓGICA

A continuación expondré la organización de la estrategia metodológica de la presente investigación, es decir, cómo llevé a cabo el estudio de campo mencionado con anterioridad:

- 1- Para las entrevistas en profundidad, busqué y tuve confirmados mis informantes para la realización de las entrevistas, observaciones etc.;
- 2- En el caso de los niños que tienen entre 6 a 10 años en la actualidad, hablé primeramente con los papás para explicarles de lo que trata la entrevista para sus hijos y para ellos.
- 3- Traté de conseguir una empatía con los informantes, con el objetivo de obtener buenos resultados en los datos arrojados, y más que nada con los niños, por lo que puse en marcha tácticas que quizás funcionaron para ganarme su confianza.
- 4- Para lo antes mencionado, hice una prueba piloto para verificar el desarrollo de las entrevistas y corregir los errores que surgieron.

- 5- Una vez realizadas las entrevistas en profundidad, les agradecí tanto a los niños como también a los padres por permitirme entrar en su privacidad y compensarlos con algún presente.
- 6- Para el caso de las entrevistas semi-dirigidas, pedí autorización a los papás de los niños para realizarles las entrevistas y al mismo tiempo les expliqué de qué trataban y por qué las quería hacer.
- 7- También les pedí autorización a los papás para utilizar sus datos personales, así como los de sus hijos.
- 8- Una vez realizadas las técnicas mencionadas, la tarea fue analizar la información recopilada de los participantes, para poder interpretar los datos y poder obtener información empírica que me permitiera responder a las preguntas y objetivos de mi investigación, utilizando también como sustento los conceptos y categorías expuestas en el marco teórico de la investigación.
- 9- Finalmente, después de conseguir lo deseado, llevé a cabo la comparación de los cambios en las formas de los juegos en los niños, a partir de los años 80's hasta la actualidad, debido al avance tecnológico.

En este capítulo 5 presenté la estrategia metodológica utilizada en la investigación, la cual se basó en la metodología cualitativa. Asimismo, se presentaron las técnicas empleadas: la entrevista en profundidad, en algunos casos con enfoque biográfico, y la entrevista semi-dirigida o semi-estructurada. Aunque no se aplicó como tal la técnica de observación, es importante mencionar que a lo largo de los encuentros con los informantes se fue tomando nota de las actitudes, gestos, posturas corporales de los entrevistados, incluso escenarios de donde se llevaron a cabo las entrevistas. Además de eso, se mostraron los nombres y características de los informantes que fueron partícipes del estudio, y se indicó la técnica pertinente para cada uno de éstos. Después se expusieron las guías de los tópicos o temas que contribuyeron a la realización de las entrevistas. Y por último, se planteó la ruta metodológica, en donde se explica el proceso, el desarrollo y la organización de todo el trabajo empírico desarrollado.

En síntesis, puedo afirmar que la entrevista en profundidad es una técnica de investigación con la cual se puede obtener la suficiente información que requiere el investigador. En mi caso, por una parte, los entrevistados adultos me dieron datos espontáneos y hasta sorprendentes, que sirvieron para contextualizar la interpretación de resultados, ya que cada uno de ellos contó la experiencia de vida según su generación. Por otro lado, al haber aplicado esta misma técnica a los informantes menores, pude romper el mito de que a un niño no se le puede aplicar la entrevista en profundidad, pues solo fue cuestión de adaptarme a su manera de interacción y comunicación para conseguir información de calidad respecto al tema.

CAPÍTULO 6

EN EL JUEGO HAY REGLAS: ANÁLISIS Y RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS. LOS CAMBIOS EN LOS JUEGOS INFANTILES DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS INFORMANTES

En el capítulo 6 se mostrarán los resultados generales que arrojó la investigación en relación a las modificaciones de los juegos infantiles, que han ido ocurriendo en un determinado tiempo, específicamente a partir de los años 80's hasta la actualidad. Como primer punto, creo importante compartir la experiencia que se vivió desde que se seleccionaron a los niños informantes, hasta que se llevaron a cabo las entrevistas, es decir, describo cómo fue el contacto con cada uno de los niños, los lugares en donde se desarrollaron las entrevistas, las actitudes que tomaron estos al irlos cuestionando, así como también se plantean algunas observaciones comunicativas que se notaron en los infantes al momento de la plática, por ejemplo, gestos, movimientos corporales, situaciones en el diálogo, entre otros aspectos.

Lo siguiente es la presentación del análisis de las tres entrevistas en profundidad, realizadas a los principales niños informantes (Eddy, Angélica y Erandi), puesto que con ellos se conocieron las formas de jugar de hoy en día, y asimismo se ubicó gracias a las entrevistas complementarias, los cambios en los juegos infantiles debido al avance de la tecnología. Y para finalizar, se plantea la interpretación global de las entrevistas, en la que se unifican el resto de las entrevistas realizadas a los adultos que fueron niños en las décadas de los 80's y 90's, como también se tomaron en cuenta las entrevistas de los padres de los niños de la actualidad. En esta interpretación se presentan varios tópicos o temas que permiten explicar con claridad la problemática del estudio. Por lo que, los subtemas van desde "La transición entre tradición y modernidad", pasando por "La tecnología y su dimensión lúdica" hasta llegar a "Ni tecnofilia, ni tecnofobia las tecnologías como complemento de los juegos tradicionales".

Es de esta manera que en el capítulo 6 se presentan los resultados de la estrategia metodológica seguida en el estudio de campo, con lo que puedo mencionar que estos fueron satisfactorios y enriquecedores para conocer las transformaciones de los juegos infantiles.

A continuación se muestra el cuadro de los informantes a quienes se entrevistó.

Entrevistas	1	2	3
Niños	01-N-8-H (Eddy)	02-N-10-M (Angélica)	03-N-6-M (Erandi)
Papás de los niños entrevistados	01-P-H (Edgar)	02-P-M (Angélica)	03-P-M (Emma)
Adultos que fueron niños en los 80's	01-A80-41-H (Edgar)	02-A80-46-H (Hugo)	03-A80-36-M (Iris)
Adultos que fueron niños en los 90's	01-A90-24-H (Julio)	02-A90-25-M (Liz)	03-A90-23-M (Kim)

La primera entrevista realizada fue a un niño de 8 años, que estudia en escuela pública, es de una posición económica media y el único acercamiento que tiene en casa de un aparato electrónico es su Xbox, ya que aún no cuenta con una computadora, porque así lo considera pertinente su padre. Así pues, si recordamos lo que ya se había mencionado con anterioridad sobre las características de los informantes, (los niños deberán de tener entre 6 a 10 años, con escolaridad primaria pública, pertenecientes a una clase social y económica similar y que estén al alcance de la tecnología) de algún modo éste aprueba el perfil deseado. Por otro lado, considero importante mencionar que en la actualidad, los padres del niño están pasando por problemas de pareja, lo que me lleva a pensar que quizás la forma de jugar del niño es diferente a otros niños. A lo que quiero llegar es que, Eddy, está pasando por ciertas confusiones en su niñez que quizás dificulten su desarrollo por medio del juego, o tal vez no sea así; ello lo comprobaremos más adelante, en el momento de relacionar la información obtenida con las preguntas de investigación, objetivos y supuestos de la tesis.

Acordé personalmente la entrevista con el papá de Eddy para el día 7 de febrero del 2014, a las 10:00 am. El señor muy amablemente y con gusto aceptó que entrevistara a su hijo, ya que conoce a mi mamá muy bien, y esa fue la ventaja para la realización de dicha entrevista. Con respecto al lugar, el papá y yo quedamos que, pensando en la comodidad del niño, sería bueno que la entrevista fuera en su propia casa, pues creí que era buena estrategia para

que el niño se sintiera más en confianza, y así poder él platicarme sin dificultades lo que estaba planeado preguntarle, además de que era el gancho para que también me enseñara sus juguetes, con la idea de conseguir información completa para la tesis. Pero Eddy le dijo a su papá que quería que las preguntas se las hiciera en mi casa y no en la de él, por lo que el señor me fue a poner al tanto de que su hijo prefería ir a mi casa para la entrevista; no insistí y dejé que Eddy decidiera y escogiera lo que más le acomodara.

Llegó el día en que Eddy y yo por fin nos conocimos. Eddy y su papá llegaron a mi casa puntual, a la hora que se estableció unos días antes, tocaron el timbre, les abrí la puerta y nos saludamos. La primera impresión que tuve de Eddy fue que iba a poner su mejor esfuerzo para que nos la pasáramos bien, y no me equivoqué porque así fue, pues después de recibirlos y mientras se ponían cómodos en la sala, les ofrecí algo de beber, luego saqué de un cajón una máscara de luchador, ante lo cual la expresión del niño fue de alegría, y más fue su alegría cuando le dije que esa máscara era para él, que la tomara como obsequio porque me estaba ayudando en una tarea muy importante. Eddy solo me sonrió y me dijo “Gracias, me gustan mucho las luchas”, y a partir de allí empezamos a platicar con fluidez y confianza. En toda la entrevista el niño demostró seguridad, comodidad, tranquilidad, educación, etc.; parecería que ya nos conociéramos de mucho antes, lo cual me ayudó a recabar datos importantes para la investigación, además de que se me hizo interesante que el niño fuera accesible y amable al contestar las preguntas en un lugar que no conocía, de manera que me siento satisfecha de la información adquirida en esta primera entrevista.

Al entrar el niño a mí casa acompañado de su papá, los percibí a ambos tranquilos, con buena cara, amables, educados y hasta podría decirse que emocionados por la inquietud de querer saber cómo iba a ser la dinámica de la entrevista; tan es así que el papá traía consigo una video cámara con la idea de grabar dicha entrevista, pero desafortunadamente se dio cuenta tarde de que la video cámara no contaba con suficiente pila, por lo que solo le quedó decirme con una sonrisa “luego pásame la grabación por fa”. Yo con gusto le contesté que así sería.

Ahora bien, con respecto al niño, como había mencionado antes, lo que me llamó la atención principalmente es que él prefirió que la entrevista fuera en mi casa, o sea, en un lugar y un espacio que no conocía en totalidad, agregando que además a mí tampoco me conocía. En un momento llegué a pensar en que esto podría ser un factor importante para que el niño no se sintiera cómodo al cuestionarle lo que deseaba saber para la investigación, y que dicha decisión podría entorpecer la información recabada; sin embargo, el niño desde el primer instante que nos saludamos siempre se mostró seguro de sí mismo, alegre, tranquilo y quizás esto se debía a que se sentía acompañado por su papá; pero creo que aun así Eddy se comportó al natural, es decir, como él suele ser.

Unos minutos antes de que comenzara la entrevista, nos pusimos a platicar un poco sobre nosotros, con el fin de conocernos mejor y crear así una confianza en el ambiente. Eddy estaba sentado en el sillón más grande junto con su papá, mientras yo me coloqué a lado de Eddy pero en diferente sillón; al inicio de la plática me percaté que el niño balanceaba sus piernas juntas, para atrás y para adelante, colocando al mismo tiempo sus manos en sus rodillas como una manera de entender su curiosidad o duda con respecto a las preguntas que se le iban hacer; pero su expresión cambió favorablemente en cuanto le obsequié una máscara representativa de las luchas, pues fue su papá el que me puso al tanto de lo que le gusta a su hijo jugar. Conforme se iba dando la charla entre nosotros, a Eddy se le veía más soltura en la plática, la forma en que contestaba se iba volviendo más fluida, interesante y por qué no decirlo, más divertida. Asimismo, su postura y sus movimientos corporales eran más relajados; por ejemplo, hubo momentos en que se sentaba hasta atrás del sillón dejando que solo sus pies colgaran por completo de éste, para luego deslizarse como si fuera una resbaladilla. También su cara me transmitió comodidad en él, ya que todo el tiempo de la entrevista estuvo sonriendo; estas reacciones fueron importantes para mí, puesto que me indicó la confianza de Eddy hacia mí, además de que por ello, la información adquirida de la entrevista fue considerada apropiada para sustentar la investigación de tesis.

Con lo que respecta a la segunda entrevista en profundidad, se buscó con cierta exigencia que el informante (niño o niña) contara con el perfil deseado. Entonces, es así como se

desarrolló la segunda entrevista a una niña de 10 años, llamada Angélica que cumplía con los requisitos establecidos (estudiar en escuela pública, tener cercanía con la tecnología, y pertenecer a una clase socio-económica media).

Antes de empezar a relatar cómo fue que conocí y me contacté con Angélica (la niña informante) y con su mamá, también llamada Angélica, quiero comentar que el sábado 3 de Mayo de 2014, día de la entrevista, la informante iba acompañada de su mamá, pero también de una amiga llamada Katia, que tiene de igual manera 10 años. El asunto es que Katia iba acompañando a Angélica a la cita de la entrevista, pues al parecer tenía simple curiosidad la niña de querer enterarse de la situación. Sin embargo, se pensó en ese momento que al tener a dos niñas presentes y con las mismas características requeridas para la investigación, podría ser buena idea realizarles a las dos la entrevista, es decir, especulé que abría la posibilidad de adquirir datos interesantes, quizás hasta diferentes para el análisis de la tesis, y fue entonces que decidí aplicarles la entrevista a Katia y Angélica por igual.

No obstante, conforme se iba avanzando en dicha entrevista, me daba cuenta que Katia mostró timidez la gran parte del tiempo que duró la conversación, ya que al hablar se le percibía la inseguridad de poder empatizar o de llevar a cabo una plática, en este caso conmigo, dado que sus contestaciones eran cortas y sin mucho interés en el tema, con un tono de voz bajo, incluso en momentos tardaba en contestar, es decir, se quedaba totalmente callada mordiéndose la mano y tapándose la boca con la mano todo el tiempo, incluso a veces repetía las mismas respuestas de su amiga Angélica diciendo "Igual", por lo que en ocasiones yo trataba de cambiarle la pregunta o hacerla sentir en confianza, con platicarle anécdotas propias con el fin de que me confiara un poco más de sus experiencias. Desafortunadamente, al finalizar la plática y al después analizarla, no hallé resultados positivos en Katia; por este motivo, en la entrevista sólo tomé la voz de Angélica y de su mamá, quienes son las que me aportaron en la entrevista en profundidad información importante para la tesis. Aunque no resultó del todo satisfactoria la entrevista con las dos niñas juntas, aprendí que una entrevista en profundidad con niños hay que efectuarla por separado, para evitar confusiones como la que acabo de mencionar.

Comienzo explicando que gracias a una linda amistad que llevo con Emma Rodríguez, estudiante de la UACM, fue como conocí a la niña Angélica, puesto que Emma además de ser estudiante de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México por las mañanas, por las tardes se dedica a atender a su única hija de 6 años, haciendo el rol de papá y mamá a la vez, con mucha dedicación y amor. Y que por cierto, es a la hija de Emma (Erandi) a quien le realicé la tercera entrevista en profundidad, la cual se verá más adelante. Entonces, es la misma Emma quien me acercó a la niña informante y a su mamá, puesto que Erandi y Angélica comparten la misma clase de violín pero no van en la misma escuela; Erandi asiste a una escuela privada que se encuentra a una hora de su casa, mientras que Angélica asiste a escuela pública a diez minutos de su casa. Cabe mencionar que entre las dos niñas hay una diferencia de edad, una tiene 6, y la otra tiene 10 años, por lo que cursan diferente grado escolar.

Todo empezó una semana antes de realizar la entrevista; al encontrarnos en la universidad Emma me preguntaba casi siempre que “cómo iba con esa tesis”; mis respuestas eran “ahí vamos avanzando amiga”. Llegó el momento en que yo me encontraba en la búsqueda de niños o niñas para la realización de las entrevistas, y fue cuando de nueva cuenta Emma me preguntó “cómo va esa tesis”, por lo que le contesté que me encontraba en la búsqueda de niños o niñas que cumplieran ciertas características para formularles una entrevista, y en ese instante recordé que ella podría ayudarme, puesto que tiene una hija (Erandi). Y con ello supuse que su niña tendría amigas que quizás cumplieran con las características deseadas que requería la investigación. Mi amiga amablemente se ofreció a comentarle a la mamá de Angélica, puesto que su hija cubría perfectamente con el perfil deseado para la entrevista, y en tan solo un día Emma ya me tenía una respuesta, y la respuesta era que con gusto aceptaban la entrevista; ahora sólo quedaba ponernos de acuerdo para el día de ésta, y fue por medio de Emma que pude conseguir la segunda entrevista en profundidad. Se acordó que el día indicado fuera el sábado 3 de mayo por la tarde en la casa de mi amiga, pues así sería más cómodo para la niña y para la mamá trasladarse, ya que la casa de Emma les queda a unas cuantas cuerdas de su hogar, por lo que es importante como entrevistador dar prioridad y aceptar lo que el informante decida con respecto al lugar de la entrevista,

ya que es una manera de empezar a ganarse la confianza, además de poder adquirir información con mayor facilidad.

Al llegar el día para la realización de la entrevista, creí pertinente llegar una hora más temprano de lo acordado, pues de esta manera podría empezar a preparar la grabadora, hacer unas cuantas pruebas de audio y ver la posición en que ésta no pudiera intimidar a la niña al momento de la plática. Además, el llegar un poco antes de lo previsto me sirvió para repasar la guía de la entrevista y tomarme una taza de café con mi amiga y mi acompañante, lo cual me relajó para estar lista en cuanto llegara Angélica.

Mientras los minutos pasaban y a la espera de mis entrevistadas se originó una plática común entre mi acompañante, Emma y yo; cuando de pronto se escuchó un golpeteo en la puerta, había llegado la niña Angélica con su mamá y con ellas la amiga que las acompañaba (Katia). Las tres entraron cautelosas a la casa, y por qué no decirlo, hasta temerosas diría yo, las dos niñas por delante y la mamá atrás de ellas; la señora Angélica fue la primera que nos saludó diciéndonos “Buenas tardes” por lo que le contestamos los presentes de igual manera. En cuanto llegaron, Emma se dispuso a presentarme ante ellas, y yo apresurada me paré de la silla del comedor en donde estaba para estrecharles la mano; saludé primero a las dos niñas diciéndoles mi nombre y les pregunté el suyo, por lo que me contestaron “Yo me llamo Angélica y yo Katia”; las dos al principio se mostraron tímidas. Después me dirigí hacia la señora Angélica, la saludé y le di las gracias por la aceptación de las entrevistas, para su hija y para ella recalcándole que éstas eran importantes para continuar con la tesis; la contestación de la mamá fue en un tono muy agradable diciendo “Emma me platicó que está haciendo su tesis y que necesitaba las entrevistas, pues adelante”.

Y después de oír estas palabras de buena actitud y con ánimo de la señora, fue entonces como dimos comienzo. A las dos niñas les pregunté si estaba bien que nos sentáramos en las sillas del comedor, con un tono de voz baja ellas respondieron que sí; entonces las invité a que se sentaran casi enfrente de la grabadora de voz, pasándola desapercibida, mientras yo me coloqué a un costado de ellas; la señora Angélica decidió que era mejor ir a platicar

a la cocina con Emma y con la mamá de mi amiga, decisión que fue de mucha utilidad para que las niñas pudieran sentirse seguras al hablar, sin quizás esperar un regalo.

Como comenté en un principio, el fallo o la confusión de esta entrevista fue el haber querido adquirir dos informaciones diferentes en una sola plática con las dos niñas (Angélica y Katia), que no fue buena idea. Por esta razón explicaré cómo sucedió la entrevista, solo tomando la voz de Angélica. Así pues, comencé la entrevista con preguntarle cuántos años tenía, qué año cursaba, cuál era su nombre completo, entre otras cuestiones personales; es decir, traté de ganarme primero la confianza de la niña con el fin de que el resto de las preguntas las contestara con soltura, y al parecer lo logré, ya que Angélica se fue soltando en el proceso de la conversación, incluso sonrió en ocasiones, y sin pena alguna me comentaba sus vivencias con respecto a sus formas de jugar. La entrevista finalizó muy bien, se adquirieron resultados reales, puesto que Angélica en cada una de sus respuestas fue sincera, lo cual ayudó a conseguir información precisa y confiable.

En cuanto a las observaciones a la niña, antes y en el momento de la entrevista, puedo decir que al principio se le notaba temerosa, pues dicha actitud de alguna manera suele ser entendible, porque para un niño puede ser difícil contarle a un extraño cosas que cotidianamente acostumbra hacer; sin embargo, Angélica no tardó en cambiar cierto comportamiento, puesto que después salieron a flote las risas y con éstas las anécdotas. Una de las cosas que me agradó es que la niña me miraba a los ojos el tiempo que duró la entrevista, lo que para mí significó que no mentía, que me era sincera y que la confianza estaba presente. También identifiqué en su postura corporal la seguridad que transmitía, ya que a pesar de que estaba sentada frente a una mesa que por cierto casi le llegaba hasta el cuello, tapándole el resto de su cuerpo, de todas formas se notó su porte de seguridad, pues el cuello se percibía firme y estirado, las manos estaban puestas encima de la mesa tocándose una a la otra; incluso nunca vi que Angélica bajara la cabeza, al contrario, la alzaba hacia el techo cuando tenía que pensar la respuesta y luego me miraba. Las respuestas de la niña fueron en todo momento claras, y cuando no lo eran, ella se tomaba el tiempo de describirlas para poderlas yo entender. Por consiguiente, afirmo que la

segunda entrevista aportó datos importantes que fueron útiles en el manejo de la investigación.

Finalmente, en la tercera entrevista en profundidad la informante que participó fue Erandi, hija de Emma Rodríguez, de quienes ya he hablado en anteriores líneas. Por tal motivo, a continuación describiré la interacción que tuve con la niña en el momento de la entrevista, así como las observaciones identificadas en dicha situación. Comenzaré diciendo que a Erandi ya la conocía con anterioridad, debido a la amistad que hace tiempo tengo con su mamá; por tal razón, yo sabía que la niña cumplía con las características necesarias que tenía que cubrir el perfil de los niños entrevistados; es por ello que fue fácil llegar a un acuerdo con la mamá de la informante para la realización de la tercera y última entrevista.

El 3 de mayo, día en que se les realizaron las entrevistas a la niña Angélica y a su mamá, se consideró adecuado realizárselas también a Erandi y a Emma, ya que todas estarían en el mismo lugar y en la fecha acordada, solo que a Erandi se le entrevistó después de que la niña Angélica y su mamá se retiraran de la casa de Emma para evitar distracciones.

Al concluir con las anteriores entrevistas, consideré conveniente darme un descanso de diez minutos para agarrar un poco de aire, estirarme y proseguir con la entrevista de Erandi; y mientras yo me relajaba Emma preparaba a su hija para la conversación, diciéndole que la iba a entrevistar preguntándole sobre los juegos que practica, entre otras cosas, por tal razón necesitaba que pusiera atención en las preguntas para que todo saliera bien; a lo que la niña firmemente le contestó que se portaría bien.

Cuando concluyó mi descanso le pregunté a Erandi que si le gustaría sentarse en una de las sillas del comedor, a lo que accedió; la niña se sentó también frente a la grabadora como lo hizo Angélica, y yo nuevamente me acomodé a un lado suyo. Erandi tiene solo 6 años, por lo tanto es más pequeña de estatura que Angélica, con esto quiero decir que, si a Angélica le quedaba grande la mesa del comedor que hasta se llegaba a estirar, es de imaginarse que a Erandi le quedaba enorme, por lo que su abuelo que estaba allí presente valoró que sería mejor cargar a la niña en las piernas para que pudiera estar a una altura considerable sobre la mesa, y de esta manera podernos ver mejor Erandi y yo, escucharnos bien y estar

cómodas para llevar una buena conversación. Una vez listas en nuestros lugares, dimos inicio a la plática.

Debido a la amistad que tengo con Emma, existe una confianza y por lo tanto una convivencia con Erandi; de tal forma que no fue complicado ganarme la atención ni mucho menos la empatía de ella. Así que comencé por preguntarle cómo se sentía, si estaba cómoda, y por otro lado confirmar su nombre completo, su edad, preguntarle en qué año iba y cómo se llama la escuela a la que asiste. A partir de dichas preguntas fue como empezó la entrevista a encaminarse y a fluir. En el proceso de ésta y desde un principio, la niña contestaba con un tono de voz fuerte, con el que transmitía seguridad al hablar; Erandi fue muy clara y precisa en sus respuestas, no se quedaba callada lo que al parecer le gustó que platicáramos de lo divertido que son los juegos que prefiere jugar. Por momentos, la informante solía ser ocurrente y espontánea, lo que provocaba risas de los que estábamos presentes, y más aún de la misma niña que nos veía reír. Dicha situación, por momentos desviaba el camino que yo había trazado para la entrevista, es decir, por un instante se estaba saliendo de contexto, pues se perdía un poco la formalidad de la plática, por lo que decidí continuar con las siguientes preguntas para regresar a la dinámica de la conversación, sin que ésta se volviera rígida u autoritaria.

Ya después, conforme íbamos avanzando en la plática me iba percatando de las actitudes de la informante. Erandi sonreía y reía todo el tiempo, en ningún momento se le vio aburrida o inquieta, sino al contrario; como ya mencioné antes, pareciera que el tema de la conversación le agradaba y por lo tanto lo disfrutaba. También la niña fue descriptiva cuando lo tenía que ser, por ejemplo, cuando explicaba cómo juega algunos juegos, las reglas de otros y lo aburrido que pudieran ser algunos más para ella. Al igual que los anteriores entrevistados, Erandi también me miraba a los ojos, mostrando naturalidad y firmeza en lo que contestaba. Las respuestas de la niña eran entendibles y por supuesto interesantes, de modo que éstas reforzaron la información explicando las formas de juego en los niños en la actualidad; y así poder conocer diversas modificaciones que han ido surgiendo en el juego con el paso de los años.

Por tanto, la información de Erandi como la de los dos niños anteriores, fueron de gran ayuda para la realización de la tesis, en el sentido teórico, metodológico y empírico; pues resultó satisfactorio el trabajo que se logró en todo el proceso del estudio.

6.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A NIÑOS

A continuación se muestra el análisis de cada una de las entrevistas realizadas a niños, por separado, para posteriormente ofrecer una interpretación general en la que se conjunta la información obtenida de todos los informantes.

6.1.1 Primera entrevista en profundidad: Eddy⁷

CUADRO DE REGISTRO DE LA PRIMERA ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD CON EDDY

Datos del informante: Eddy Emmanuel Ángeles Sánchez, 8 años, cursa el tercer año en una primaria pública

Fecha de la entrevista: 7 de Febrero de 2014

Lugar: Casa de la entrevistadora

En este primer análisis correspondiente al niño Eddy se conocieron y se ubicaron las formas de juego en la actualidad, así como también los juegos preferidos del niño y los no tan preferidos. Por ello es que se identificó una transformación en los juegos infantiles que ha ocurrido con el paso del tiempo. Además, nos enteramos de la llegada de algunos juegos tecnológicos y no tecnológicos, es decir, los nuevos o modernos juguetes infantiles; incluso pude observar ciertos juegos tradicionales que los niños aún conocen y que les son divertidos, como es en el caso del mismo Eddy, que todavía gusta de jugar con el yoyo o con el trompo, juguetes que hace ya tiempo atrás eran practicados por los niños. En dicho análisis consideré importante adentrarnos un poco en la vida personal del informante, con el fin de mostrar que quizás las condiciones no sean un impedimento para tener acceso a la

⁷ El cuadro de sistematización de los resultados y análisis de esta entrevista se encuentra en el Anexo 1

tecnología y por ende a los juegos digitales; el resultado fue un absoluto equilibrio entre los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos.

Recordemos que el objetivo de investigación general consiste en *Explicar el cambio socio-cultural de los juegos en los niños mexicanos desde los años 80's hasta nuestros días, con el avance de la tecnología*. Y con lo que respecta a la pregunta que funcionó como guía de la investigación, ésta fue: *¿Cómo han cambiado las formas de juego en los niños mexicanos desde los años 80's hasta nuestros días, debido al avance de la tecnología?* La relación de la entrevista de campo con el objetivo y la pregunta general de la tesis, congenian adecuadamente con el tema, aparte de que se va sustentando la información adquirida según el análisis.

El primer supuesto o hipótesis de la investigación habla sobre el cambio que se ha ido originando, socialmente, en las formas del juego en los niños en diferentes décadas, como por ejemplo lo fue en su momento en la década de los 80's, en donde el infante negociaba el horario de juego ante las responsabilidades u obligaciones establecidas por los padres, para luego con el permiso de ellos, poder salir a jugar a la calle con los amigos. En la actualidad, esta situación se vive de diferente manera, pues al parecer no se ve un interés de los niños por querer salir a jugar con los amigos, debido a que ahora los juegos los encuentran dentro de casa, frente a una computadora o en el celular, por mencionar los más comunes.

Pero la creencia en relación con la entrevista fue que, Eddy de 8 años dio a notar que aún existe entre él y su papá la negociación o el acuerdo de responder primero en sus obligaciones cotidianas dentro de casa, para luego poder disfrutar del juego, ya sea fuera de casa o dentro de ella, como más lo prefiera el niño; pues la ventaja de donde vive Eddy es que la calle es cerrada, por lo que suele ser menos peligroso para que el niño juegue junto con sus hermanos y amigos de la cuadra, ya que no pasan carros. De alguna manera es más fácil cuidar de Eddy cuando está cerca de casa; así me lo dio entender su papá en la entrevista semi-dirigida, como también el mismo Eddy.

A Eddy le agrada jugar al trompo, a las luchas, a las atrapadas, a los congelados, además de que también disfruta el practicar futbol; sin embargo, al niño le llaman la atención los videojuegos. Al analizar las respuestas de Eddy me di cuenta de que son los amigos quienes influyen en la forma de jugar del niño, ya que al momento de ir a jugar a casa de los amigos es allí donde Eddy conoce videojuegos que le terminan agradando, para que después quiera adquirirlos.

Con todo ello, la entrevista permite relativizar la respuesta a la primera pregunta de investigación, planteando que no solo los que fuimos niños en los años 80's tuvimos una educación un poco más "controlada" con respecto al juego, sino que se está demostrando que hoy en día aún existen niños que tienen acuerdos con los papás para después tener el derecho de jugar; incluso, se demuestra que hay niños a quienes les gusta jugar juegos que casi ya no se ven, aparte de que es interesante saber que los niños conozcan de juegos pasados, y que tengan el conocimiento de cómo es que se juegan. Lo anterior me lleva a confirmar que no todos los niños se divierten con juegos relacionados con la tecnología; Eddy es un claro ejemplo de ello.

Ahora bien, en el segundo supuesto se cree que la interacción y la comunicación de los niños en la década de los 80's era meramente física en todo sentido, o sea, se presenciaban movimientos y contactos corporales con los demás en el instante del juego; por lo que supuse que dicha comunicación se había o se estaba perdiendo debido a los constantes avances de la tecnología. En la entrevista, Eddy me mostró que su forma de jugar se basa en la interacción tanto con sus hermanos como con sus amigos, pues me platicó con emoción que uno de sus juegos favoritos es jugar a las luchas con sus hermanos, un juego que conlleva interactuar la mayor parte del tiempo con el otro. También mencionó que le gusta jugar a las atrapadas, debido a que es otra forma de jugar en donde se involucra la convivencia física entre los niños, y así están otras formas de jugar en donde Eddy disfruta de simpatizar con sus amigos, como por ejemplo el futbol, los congelados, las escondidas, etc. En consecuencia, Eddy con sus respuestas, me permitió comprobar que mi segunda hipótesis no corrobora que solo en los años 80's había una comunicación directa, sino que en la actualidad aún se está dando esa interacción cercana entre niños, al momento del

juego, garantizando, así, una comunicación frente a frente y que implica presenciar emociones, sentimientos y pensamientos sin utilizar la tecnología. Con lo que sigo rectificando y recordando en la investigación que no todos los niños utilizan la tecnología para divertirse.

Sin embargo, al pasar de los años, se presencian nuevas formas de jugar por medio de la tecnología, de modo que se han ido reestructurando los juegos infantiles con rapidez, claro está, refiriéndonos específicamente a partir del año 1980 a la actualidad. Así pues, en el supuesto 3 se explica brevemente que la aparición de los primeros videojuegos en la sociedad mexicana, comenzó a provocar una inquietud por las maneras de entretener al niño con juegos novedosos y atractivos, como por ejemplo la consola de video juego Nintendo, el famoso video juego Pacman, el Tetris y demás.

De ahí que ha sido evidente el cambio tanto en las formas de jugar de los niños como también en la realización o en la construcción de los videojuegos; es decir, tenemos que los primeros juegos electrónicos estaban diseñados de una manera muy lineal en sus imágenes, sin volumen y sin una profundidad en las escenas; todo aquello era “caricaturesco” por así decirlo. En cambio, hoy en día las imágenes de los videojuegos se han ido modificando, pues ahora van adquiriendo un cierto realismo que se relaciona muchas de las veces con la vida diaria de las personas, incluso dibujando a los personajes más definidos, corporalmente, además de que las escenas del videojuego mantienen diferentes movimientos dependiendo la trama de éste, pues lo que se busca ahora en los videojuegos es que en este caso el niño, pero también el adulto, se sientan parte de la acción que se está jugando; esto significa, que no solo basta con un control para manipular a un personaje, sino que ahora la consola llega a reconocer los movimientos de nuestro cuerpo, para que de alguna manera seamos nosotros los protagonistas del juego.

En la entrevista me comentó Eddy sobre algunos de sus videojuegos favoritos para su Xbox, en donde además le gusta compartir con su papá y otros familiares a parte de amigos. Afirma que tiene uno donde el juego se lleva a cabo en el espacio junto con un robot, otro de futbol, uno más inspirado en una caricatura que pasa en la televisión “Dragon Ball Z”,

entre otros. Así pues, como ya lo mencioné con anterioridad, aunque Eddy no dejó ver con tanta claridad en la entrevista su gusto por los videojuegos, de cualquier forma llegué a percibir la emoción en él, en cuanto a sus actitudes en el momento de las preguntas relacionadas con videojuegos. Pero esto no quiere decir que a Eddy no le guste otra forma de jugar.

Con lo que respecta al cuarto supuesto de la presente investigación, se indica que los niños hoy en día requieren de tener un aparato electrónico para su entretenimiento, pero no tanto para divertirse, puesto que la gran mayoría de los padres son los que inducen a sus hijos a utilizar juegos digitales para evitar que estén inquietos en algún lugar o en algún momento, impidiendo así la movilidad en el niño, además de que ocasiona la reducción de la creatividad en todos los sentidos. Por esta razón supuse que los juegos y juguetes de antaño se estaban olvidando, y por lo tanto se estaban quedando atrás.

Ahora bien, antes que nada, considero importante aclarar y recordar la idea que se plasma al principio de dicha hipótesis, ya que pareciera que estoy generalizando, al decir que “los niños son completamente dependientes de los juegos de la tecnología...”, pues como ya lo había mencionado en anteriores ocasiones, estoy segura de que no todos los niños mexicanos tienen en totalidad el interés por jugar por medio de aparatos electrónicos, sino que encuentran otras maneras de entretenerse. Como Eddy, que es uno de estos niños que disfruta jugar sin tanta tecnología, aun así teniendo conocimiento de video juegos, dado que los consume y de igual manera se entretiene, pero no se obsesiona con ellos. Con esto quiero decir que el niño al parecer balancea o equilibra las formas de jugar en su vida, puesto que se divierte tanto con juegos sin tecnología, como también con juegos con tecnología, sin enajenarse por completo con los aparatos electrónicos para jugar.

Por otro lado, hay quienes pueden afirmar que los niños, al estar jugando por medio de una computadora o una tableta electrónica o quizás un celular, etc.; están ejercitando y demostrando su habilidad mental, debido a la utilización de la tecnología en dichos aparatos, y por lo tanto, podría ser buena idea que el niño tenga ese tipo de acercamiento con estas “nuevas formas de jugar”, recordando que la mayoría de padres utilizan esta

táctica para tener quieto al niño. Personalmente considero que no es del todo malo que los niños estén interactuando con algún aparato electrónico para su entretenimiento, pero lo que sí sostengo es que no es muy pertinente, a mi parecer, que los niños estén constantemente frente a un juego que implique estar sin moverse, es decir, sin brincar, correr, dibujar, etc.; pues de esta manera se está llegando a una escasez de actividad física, creando niños sedentarios en la infancia, dado que existen otras maneras de jugar que hoy en día ya no se están viendo con tanta frecuencia.

Afortunadamente, Eddy es uno de tantos niños mexicanos que todavía conserva y goza el jugar con juegos de antaño, pues en la plática que tuvimos me mostró que se divierte tanto corriendo, brincando, gritando, como también disfruta de un buen videojuego junto con su papá y hermanos; así pues, me demostró que los juegos pasados no se han olvidado totalmente. Ésta era una de mis preocupaciones dentro de la investigación, y ahora con el estudio de campo me percaté que mis creencias sobre la pérdida de las formas de juego infantil no eran del todo correctas o ciertas. Sin embargo, no dudo que en unos cuantos años más, mis ideas sobre los cambios de los juegos infantiles terminen la mayoría siendo ciertas, ya que el estrepitoso avance tecnológico es cada vez más sorprendente dentro de la sociedad, y sin duda alguna los niños, nativos digitales, son el público por excelencia para estos productos tecnológicos, los niños seguramente cada vez tendrán mayor relación con éstos.

Ahora, abundando un poco más sobre las circunstancias que orillan al niño a querer jugar con un aparato electrónico, el quinto supuesto parte de que son los adultos, y después la sociedad misma, quienes permiten e incluso acercan a los niños a jugar con cualquier aparato electrónico, y son los niños quienes responden fascinados además de sorprendidos por visualizar juegos tan coloridos que llaman su atención.

En el caso de Eddy, su papá, en la entrevista semi-dirigida, me hizo saber que para él no es muy conveniente que su hijo esté permanentemente jugando con un celular o con una computadora para su diversión, pues según él “utilizan el celular para otras cosas menos para lo que es, que es para hablar por teléfono, y dejan de hacer otras cosas más

productivas por estar con el celular”; pero tampoco le niega a Eddy por completo el acceso a la tecnología en cuestiones de juegos, ya que él mismo se ha permitido jugar un video juego del Xbox junto con su hijo y entretenerse, siempre y cuando sea solo un rato, pues piensa que “hay que tomar lo mejor de la tecnología y lo mejor de las cosas de antaño... la tecnología sirve para otras cosas más importantes”.

En otras ocasiones no sólo los padres son los que inducen a los niños a los juegos tecnológicos, sino que también los mismos amigos contribuyen a que al niño le gusten otras formas de jugar. Por ejemplo, Eddy me comentaba en la entrevista que cuando era invitado a jugar a casa de alguno de sus amigos de la escuela, estos regularmente solían preferir jugar video juegos, ocasionando en Eddy un cierto agrado por el video juego en el momento, y así después querer tenerlo; esto quiere decir que varias de las veces hasta las amistades son las responsables de que el niño experimente y conozca otras maneras de jugar.

A todo niño le llaman la atención los juegos diferentes; me refiero a juegos nuevos y hasta desconocidos para ellos; es por eso que los juegos digitales por medio de la computadora o de cualquier otro aparato electrónico llaman su atención, debido a que son juegos además de coloridos, brillantes y llamativos, sus personajes suelen ser algunos de ellos irreales. Tenemos en la actualidad el claro ejemplo del famoso juego de los “Angry Birds” que son una especie de aves de colores con diferentes formas y poderes. Por otra parte, hay juegos que fueron creados con personajes y escenarios muy apegados a la realidad, además de que están inspirados muchos de ellos en personajes de caricaturas o películas, haciendo más auténtico el juego para el niño y al mismo tiempo que sea de mayor venta, sin olvidar que también los adultos lo disfrutan.

Por lo tanto, los juegos antes comentados los relaciono con las respuestas que me contestó Eddy cuando le pregunté qué videojuegos tenía. El niño me mencionó que tenía el “Fifa 14”, pues es uno de los video juegos apegados a la realidad de hoy en día, por el futbol y sus jugadores estrellas, y por otro lado, Eddy me dijo que también tenía el video juego de “Dragon Ball Z”, uno de tantos videojuegos cuyos personajes no son reales, ya que está ideado por una caricatura infantil, que gusta especialmente a niños. Por consiguiente,

podemos comprobar con la entrevista de Eddy que el quinto supuesto tiene algo de verdad hasta cierto punto.

Por otra parte, como se ha visto con anterioridad, al inicio de la investigación planteé una serie de hipótesis correspondientes al tema “Los cambios en las formas del juego infantil” según mi visión en ese entonces; lo anterior, sin todavía utilizar una fuente bibliográfica que me pudiera proporcionar alguna información adecuada, certera y cercana a dicho tema, la cual me asegurara que mis creencias o respuestas de los juegos infantiles establecidas, fueran ciertas. Ahora puedo confirmar lo siguiente: No todos los supuestos anotados en la tesis, han sido estudiados en profundidad por diversos autores; sin embargo, existe otra manera de sustentar las ideas propias, o por el contrario desmentirlas, de cualquier forma ambas son válidas para la investigación. Por ejemplo, por medio del trabajo de campo, pude percibir datos importantes e interesantes, que ayudaron a fortalecer tanto la tesis, como mis ideas personales.

Tal es el caso del supuesto seis, en donde respondo sobre algunas formas de juegos en los niños que en la actualidad existen, y que están presentes, pero que quizás no se jueguen con frecuencia, como lo son el rompecabezas, el memorama, el yoyo, el trompo etc., así como también de algunos más que creí se habían olvidado, e incluso que hasta habían llegado a ser desconocidos por los niños. Por ejemplo, yo tenía la idea de que los juegos que ya no se retomaban, y por lo tanto no se practicaban en los niños hoy en día, eran las atrapadas, los encantados, las escondidas, entre otros; pero resulta que no del todo es así, puesto que Eddy en la entrevista me confirmó que en la escuela aún juega con sus amigos a las atrapadas, y que además le agrada jugar a los encantados. Por el contrario, para el niño el juego de las escondidas no es muy divertido, ya que en la entrevista al preguntarle ¿Cuáles eran los juegos que no le gustaban? me contestó con un torzón de boca “mmm las escondidas...”. Aunque es un juego que no le gusta, sabe de qué trata, es decir, conoce sus reglas y por lo tanto da a conocer que no es un juego olvidado y desconocido por los niños de estos tiempos.

Asimismo, Eddy me platicó que el trompo es uno de sus juegos favoritos. Con esto me confirmó lo contrario de mi supuesto, puesto que a él si le gusta jugar con el trompo junto con sus amigos, y por lo tanto es evidente que conoce la dinámica de jugarlo. Otro juego que creí vivo en esta época, pero que pasaba desapercibido, es el clásico yo-yo. Eddy lo mencionó en la entrevista, diciendo que no era un juego que disfrutaba; sin embargo, el niño al comentármelo me hizo saber de la misma manera que, aunque le aburre el yo-yo, conoce el juguete.

Así pues, como estos juegos, se podrían mencionar muchos más, que comprueben y que por otro lado también desmientan los cambios en las formas de los juegos infantiles en los niños mexicanos en la actualidad, debido al avance de la tecnología. Creo que esta primera aproximación para obtener información concisa y precisa sobre los juegos infantiles mediante la entrevista del niño Eddy, me ayudó a fortalecer de cualquier forma el primer acercamiento empírico al objeto de estudio de la investigación.

Luego, es el turno de ratificar el supuesto siete con la entrevista de Eddy. Tenemos que en dicho supuesto menciono algunos de los juegos infantiles tradicionales, o que vienen conociéndose de años atrás y que en la actualidad todavía se han conservado, pero de otra forma, o sea, tecnológicamente. Es decir, hoy en día hay juegos infantiles tradicionales que de alguna manera siguen vivos, con la diferencia de que hoy están actualizados por la tecnología. Por ejemplo, el juego del memorama era clásico jugarlo en familia, sentados alrededor de una mesa y encima las cartas boca abajo, para luego por turnos ir encontrando los pares, y sencillamente ganar pero también convivir; ahora en estos tiempos se puede encontrar el mismo juego, pero convertido en juego digital, por medio de un aparato electrónico, pues en este caso se juega interactuando con el mismo aparato, causando ahora una ruptura de convivencia con los amigos y familiares, y teniendo un acercamiento más frecuente con la tecnología.

Resulta que el papá de Eddy me comentó en la entrevista semi-dirigida que a Eddy y a sus otros dos hijos no les ha querido comprar un celular ni una computadora hasta ahora; y que no ha sido por carencia económica, sino porque piensa que a la edad de sus niños no es

necesario tener un aparato electrónico, ya que según el papá puede ser una distracción para concentrarse en sus estudios. Sin embargo, cree que la tecnología se debe utilizar para darnos solo beneficios científicos, y demás descubrimientos para el bien de la sociedad, en otras palabras, saber utilizar la tecnología y no desperdiciarla. Por consiguiente, Eddy me demostró que no tiene un conocimiento amplio de juegos por medio de una computadora ni algún otro aparato, y menos de un juego tradicional que pudiera haber jugado por medio de estos aparatos. Por lo tanto, la hipótesis no llega a ser compatible del todo con las respuestas de Eddy, porque aunque Eddy no cuenta con una computadora en casa, un celular, etc.; sí tiene una consola de videojuegos, que utiliza cuando su papá lo permite. Eddy, al tener una consola de videojuegos (Xbox), está vinculado con los medios tecnológicos, no es ajeno a ellos.

Ha sido notorio de un tiempo para acá el cambio de las formas de juego en los niños mexicanos por diferentes situaciones. En el presente tenemos el detonante de la delincuencia, que no permite dejar salir a los niños a las calles a jugar y convivir con los demás, están los padres con muchos deberes, pues prefieren tener a sus hijos ocupados con un aparato electrónico para mitigar su inquietud. Dichas ideas orillan a los niños a quedarse en casa y distraerse por medio de la tecnología. Es así como lo han considerado los entrevistados que fueron niños en la década de los 80's y 90's al igual que los padres de los niños entrevistados; por estas razones y otras más, es que cada día los infantes prefieren jugar y divertirse con un juego digital, extraído de cualquier aparato electrónico, que con un juego antiguo o de antaño, haciéndolos de esta manera partícipes de los adelantos tecnológicos en la actualidad. Dicha idea la trato de retomar en el supuesto ocho, pero con la creencia de que en la mayoría de niños nace un interés por involucrarse cada día más en los juegos tecnológicos; el motivo, por un lado, es entretenerse, pues de alguna forma a los niños se les hacen visualmente atractivos dichos juegos, debido a los colores llamativos en la pantalla y demás, también por la manera de poder manejar y manipular al personaje que se encuentra dentro del aparato electrónico, etc.; pero por otro lado, los niños buscan poder ser aceptados dentro de un grupo social por el simple hecho de querer seguir una "moda" o estar "actualizados", y no retroceder en el tiempo.

Ahora bien, con relación a la entrevista y la vinculación con la hipótesis indicada, resulta que a Eddy le gusta jugar con su Xbox junto con su papá, hermanos y otros familiares cercanos, y por ende le emociona adquirir video juegos que sean de su agrado. Una de las cosas que el niño me platicó en la entrevista es el deleite de tener algunos videojuegos que van desde juegos de futbol, como el "FIFA", hasta de aventuras en el espacio en donde el protagonista es un robot; pero en cuanto le pregunté sobre ¿Cuáles juegos quisiera tener ahora?, me respondió que quiere conseguir un video juego de aventuras que es de "Toy Story", la película; la razón de obtenerlo es porque un amigo de Eddy lo tiene, y se le hizo divertido jugarlo un día que fue a casa de este amigo a entretenerse con video juegos de Xbox. Entonces, es aquí donde podemos analizar que, de entrada, está el deseo del niño por querer adquirir un videojuego actual, y que éste precisamente fue visto en casa de un amigo suyo, por lo que se puede entender que aunque Eddy conozca juegos que vienen de tiempos remotos y que también los disfruta con los amigos y hermanos, al haber conocido un nuevo videojuego por medio de un amigo, tuvo la inquietud de tenerlo muy pronto; y cabe la posibilidad de que como se lo enseñó un amigo, el niño lo quiera comprar para seguir siendo aceptado de alguna forma por su amigo o por sus demás conocidos.

Asimismo, Eddy tiene amigos que coinciden en los gustos en relación al juego, puesto que en la entrevista me comentó que muchas de las ocasiones en que sale a jugar a la calle con sus amigos y hermanos es para jugar futbol, congelados etc., otras veces lo han invitado a la casa de algún amigo donde se ponen a jugar Xbox, pero además de jugar video juegos también está el antojo de divertirse con el trompo. De esta manera, nos podemos dar cuenta en esta última idea que son dos formas de juego muy diferentes los que Eddy y sus amigos comparten. Por consiguiente, me doy cuenta que existe un equilibrio bastante sorpresivo con relación a las formas del juego infantil de los niños hoy en día; con todo ello, reconozco entonces que el supuesto ocho tiene un balance equilibrado con el resultado de dicha entrevista. Así, responder a la pregunta *¿Por qué se ha vuelto más interesante para los niños el jugar por medio de un aparato electrónico que con un juego de los años 80's?*, en el caso de la entrevista a Eddy, implica tomar en cuenta que el niño disfruta de los videojuegos pero también aprovecha las oportunidades de divertirse con juegos de antes.

La comunicación ha sido y seguirá siendo una herramienta esencial entre los seres vivos; dicha herramienta permite el acercamiento y el enlace con los nuestros, para así apropiarnos de cualquier información que se arroje, con el fin de llegar a un entendimiento. Particularmente, sospecho que la comunicación de los niños va variando desde que nacemos hasta que crecemos, ya que antes de aprender a hablar tratamos de darnos a entender por medio de sonidos y gestos, pero conforme vamos creciendo vamos identificando distintas formas de comunicarnos con los que nos rodean. Es así como la anterior explicación va vinculada con mi último supuesto de la investigación, el número nueve, en donde intuyo que la comunicación en los niños de hoy ya no es como la de antes, dado que con el paso de los años los contextos son otros y las necesidades también; es decir, los niños muchas veces ven satisfechas, hoy, sus necesidades de comunicación a partir del uso de aparatos electrónicos manteniéndolos enajenados con juegos digitales, y de esta manera ocasionando un quiebre en la convivencia con otros niños. Debido a ello, en la actualidad no se ven niños correr, brincar, gritar entre otras actividades físicas, y creo que tales situaciones son a causa de los avances tecnológicos, con los que los niños cada día se involucran más para su entretenimiento y diversión.

Ahora bien, no dudo que desde que le compraron a Eddy su Xbox la forma de comunicación habrá cambiado en su forma de juego, pues seguro le habrá provocado cierto goce de haber adquirido una consola de videojuegos propia, ya que ha sido el primer y el único aparato electrónico que ha recibido en casa. Pero en la conversación con Eddy se descubre lo contrario respecto a la interacción niño-máquina, y por lo tanto con su forma de comunicación; es decir, al tener el niño una consola de videojuegos ya tiene la intención de querer compartirla con sus hermanos, amigos y otros, debido a que a Eddy no le gusta jugar sólo, sino que prefiere la compañía de otras personas para divertirse. Incluso, para el niño este acto de compartir sus videojuegos se vuelve aún más valioso, porque su Xbox cuenta con tan solo un control para jugar, lo que implica prestarlo a los demás por medio de turnos para que nadie se quede sin jugar. Al analizar el comportamiento de Eddy nos damos cuenta de que su forma de comunicación no ha cambiado del todo, pues a pesar de que el niño tenga una cercanía con una consola de videojuegos moderna, éste sigue conservando una

interacción, un apego o una comunicación directa con las personas que lo rodean, y por lo tanto no deja que el Xbox cause una ruptura o un alejamiento, sino que disfruta de un buen videojuego en compañía de su papá, tíos, primos y hermanos.

Además de que a Eddy le gusta entretenerse con sus videojuegos, también disfruta de jugar los juegos que vienen de antaño junto con sus amigos y hermanos. Dichos juegos consisten en tener un contacto físico: por ejemplo están las luchitas con los hermanos; están los acuerdos que se llevan a cabo en las reglas de los juegos, como en el juego del trompo donde se tienen que poner de acuerdo para ver quien lo lanza primero o indicar que “trucos” se tienen que realizar. Cabe enfatizar que Eddy sigue manteniendo y disfrutando hoy en día el juego del trompo después de tantos años de su aparición; y de igual forma al niño le agrada correr, gritar, brincar y esto normalmente lo hace cuando realiza actividades físicas como el fútbol, siendo éste su otro juego predilecto; incluso todavía Eddy acostumbra visitar a los amigos para quedarse a jugar por un rato en casa de ellos. Con todo lo observado y explicado anteriormente, finalizo el análisis correspondiente a la entrevista uno, probando que esta última hipótesis dio como resultado que la forma de comunicación de Eddy es equilibrada entre la tecnología y lo tradicional, o sea, el informante dio a conocer que sí interactúa con personas, existe un contacto físico, el niño lleva a cabo un diálogo con sus amigos y familiares, etc; además de ello, a Eddy le gusta compartir sus videojuegos creando así una convivencia al momento del juego, generando una comunicación en un lugar establecido. De esta manera el supuesto nueve no se confirma, puesto que Eddy ha demostrado que la tecnología no es la máxima y total diversión para los niños de hoy en día. Y pues queda demostrado con el ejemplo del informante que se puede llegar a establecer un equilibrio entre lo moderno y lo tradicional, es decir, el juego tecnológico y el juego popular no tienen que estar aislados entre sí, pues se puede interactuar con ambos logrando que los procesos de comunicación sean efectivos.

Para concluir, puedo decir que fue interesante conocer la infancia de Eddy, y todo lo que conlleva su vivencia del juego, para así haber distinguido los cambios en las formas del juego infantil, e incluso fortalecer pero también desmentir mis ideas sobre el tema. Por ello, se me hace conveniente recordar dos aspectos valiosos dentro de la investigación según los

resultados que se van obteniendo: primero, no todos los niños mexicanos acceden a las formas del juego por medio de un aparato electrónico, y segundo, en la actualidad siguen siendo conocidos algunos juegos infantiles que vienen de años atrás.

6.1.2 Segunda entrevista en profundidad: Angélica⁸

CUADRO DE REGISTRO DE LA SEGUNDA ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD CON ANGÉLICA

Datos del informante: **Angélica de Jesús Moreno León, 10 años, cursa el cuarto año de primaria pública**

Fecha de entrevista: **3 de Mayo de 2014**

Lugar: **Casa de una compañera de la universidad**

Al igual que la entrevista desarrollada anteriormente a Eddy, seguimos ahora con el análisis de la entrevista en profundidad a Angélica, ratificando los nueve supuestos planteados en la investigación con la información obtenida de dicha entrevista. Recordemos que en el supuesto uno de la presente tesis se cree que la década de los 80's fue una época en donde se presenciaban en la gran mayoría de las familias similares formas de acordar el horario de juego con los niños; esto se hacía bajo condiciones o límites establecidos por los padres, con el propósito de primero llevar a cabo ciertas obligaciones y responsabilidades que el niño debía acatar, como lo eran las tareas escolares, las tareas domésticas, entre otros quehaceres, para luego conseguir el permiso de salir a jugar a la calle con los amigos de la cuadra y poder sacar las bicicletas, los patines, jugar a correr, saltar o simplemente utilizar el suelo para pintarlo y divertirse con algunos juegos tradicionales. Por el contrario, conforme transcurrían los años se fueron disipando las formas del juego infantil en los niños, pensando que hoy en día existía la contraparte de dicha idea, pues creí que la nueva generación estaba más interesada en quedarse en casa a jugar videojuegos o con cualquier otro aparato electrónico, a entretenerse con sus celulares, con sus tabletas electrónicas, con computadoras y demás pasatiempos tecnológicos, que en salir a jugar a las calles.

⁸ El cuadro de sistematización de los resultados y análisis de esta entrevista se encuentra en el Anexo 2

Pero Angélica de 10 años me mostró en esta segunda entrevista en profundidad que mi supuesto es erróneo. Puedo entonces entender que como se señala en el primer punto del supuesto, aún existe en la realidad esa negociación y acuerdos entre papás e hijos, con el fin de poder equilibrar las obligaciones y responsabilidades del niño con el tiempo del juego. De esta manera es como Angélica adquiere el permiso para poder jugar en sus horas libres, ya que en la plática me comentaba que antes de querer jugar o de querer hacer cualquier otra actividad deseada, tenía que cumplir con sus responsabilidades cotidianas, como lo son bañarse después de llegar de la escuela, comer bien, hacer tarea, apoyar en los quehaceres domésticos (trapear) y también asistir a sus clases de violín.

Después, una vez cumplido lo establecido por papá y mamá dentro de casa y fuera de ella, ahora sí es hora de jugar, siempre y cuando se tomen algunas medidas de precaución. Por ejemplo, en este caso a veces entre semana se le permite a Angélica entretenerse con juegos de la computadora, pero por cierto tiempo, pues solo tiene la autorización de utilizarla no más de media hora, al igual que su celular, puesto que a sus papás no les agrada mucho la idea de que su hija esté frente a la computadora por bastante rato, debido a que aseguran que “es nocivo para la vista estar por tanto tiempo mirando la pantalla” a no ser que sea por tareas que la niña deba realizar. Por otro lado, también a los papás se les hace una pérdida de tiempo que su hija use por bastante rato su celular para jugar; es así como me lo dio a entender la mamá de Angélica en la entrevista semi-dirigida que se le realizó ese mismo día.

Ahora bien, cuando la niña no cuenta con el permiso de acceder a la computadora, es cuando decide entretenerse con los juguetes de su hermanita o propios, aunque en ocasiones no sean mucho de su agrado, pues me platicó la niña que no le entusiasman del todo las muñecas, y cuando esto sucede entonces Angélica decide ponerse a jugar con el ajedrez, con los dominós, con sus hermanas y su mamá, etc. Asimismo, nos podemos dar cuenta que después de terminar Angélica sus responsabilidades dentro de casa, los juegos se llevan a cabo también dentro de casa, debido a que según la mamá estamos viviendo en una época de mucha inseguridad, en donde ya no es confiable que sus hijas salgan a la calle a jugar, y es mejor estar al pendiente de ellas.

Como segundo punto importante, en mi primera hipótesis también planteo que antes los niños salían a las calles a jugar con los amigos de la cuadra, sin ninguna restricción; pero por los cambios que se han ido dando en México al paso de los años, por diversas situaciones (una de ellas es el creciente nivel de delincuencia e inseguridad que aqueja a la sociedad), los padres prefieren tener a sus hijos en casa y muchas de las veces tenerlos entretenidos con los aparatos tecnológicos. Sin embargo, por este lado el caso de Angélica se percibe de manera diferente, dado que los papás le ponen a la niña un límite para utilizar su computadora y su celular para jugar, y es entonces cuando Angélica busca otras formas de divertirse dentro de casa. Por lo tanto, me doy cuenta que el supuesto es equívoco, pues es verdad que en la actualidad no todos los niños tienen la oportunidad de salir a jugar a las calles, y Angélica es una de estas niñas.

Por otro lado, recuperamos la siguiente pregunta: *¿Cuál era la forma de comunicación de los niños por medio de los juegos en los años 80's?* En un primer momento pensé que la comunicación entre los niños con relación al juego infantil en la época mencionada, consistía en interactuar directamente con los demás, es decir, había una cercanía de niño con niño en el momento del esparcimiento, por lo que se tenía más contacto con los otros en toda ocasión, de forma que se compartían y se apreciaban los sentimientos de los niños en torno a los gestos faciales, a las palabras expresadas, a los movimientos corporales, etc. También supuse que a causa de la aparición de los juegos tecnológicos, los niños se olvidaron de salir a jugar en grupo. Por fortuna, la hipótesis termina siendo nuevamente errónea, debido a que Angélica acentuó con claridad en la entrevista que disfruta de convivir y jugar con sus primas cuando tienen la ocasión de verse, dejando para luego los juguetes y muñecas, y por último la opción de jugar por computadora o por celular.

Angélica nació en el estado de Guerrero al igual que su mamá. Me comentaban ambas en la entrevista que allá tienen familia, y que cuando tienen la oportunidad de reunirse lo hacen en casa de la abuela materna. Me platicaba la mamá de la niña que donde vive la abuela es un pueblo de Guerrero, "Tepetates", en donde la casa está rodeada de campo, pastizales verdes, árboles y aire puro. Es aquí donde Angélica me decía con emoción en la entrevista que le gusta ir a casa de la abuela para encontrarse con todas sus primas. En la

casa de la abuela se disfruta mucho del campo y del aire libre, y con seguridad pueden divertirse, sin estar con el temor de que algo malo les pueda pasar; así es como me lo dio a saber la niña.

Al preguntarle a Angélica cuáles eran sus juegos favoritos, me respondió que con sus primas juega a las atrapadas, a las escondidas, a los congelados; dichos juegos implican correr, gritar, saltar, etc.; es así que se identifican como interactivos, ya que en la dinámica de los juegos mencionados se lleva a cabo un completo acercamiento físico entre los niños, o sea que Angélica disfruta más conviviendo con sus primas al intemperie que estar encerrada en casa. Tanto es su gusto por visitar Guerrero para ver a sus primas y jugar con ellas, que me comentaba la mamá de Angélica en la entrevista semi-dirigida, que ha habido ocasiones en donde su hija y sus otras dos niñas también le dicen que no les gusta vivir aquí en la ciudad, y que sería mejor regresarse a Guerrero, porque allá sí pueden salir a jugar libremente, lo que aquí no; pero desafortunadamente me platicó la mamá que están aquí porque en el pueblo de donde ellas son no hay oportunidades de estudio, y por esta razón siguen en la ciudad, para que sus hijas sigan sus estudios, ya que es la única herencia que les pueden dejar. Pero además de visitar a sus primas en Guerrero, los papás de Angélica procuran los fines de semana salir en familia a parques, con el fin de que sus hijas tengan un lugar para jugar en su bicicleta o buscar cualquier otra actividad que las distraiga y las divierta.

Se puede distinguir que en este caso no se corrobora el segundo supuesto de la investigación, debido a que en el presente todavía hay niños que se divierten y prefieren jugar en grupo que solos, interactuar con los demás, salir a convivir con otros, hacer amigos y jugar los juegos de antes, como Angélica lo señala en la entrevista.

Desde la llegada de la tecnología a nuestras vidas, todo comenzó a cambiar con rapidez en la forma de vivir; esto sucedió en el instante que se iban inventando nuevos aparatos electrónicos que nos facilitaran las necesidades cotidianas o que simplemente nos llegaran a sorprender por su invención, como por ejemplo la aparición del celular, de la video casetera, las computadoras, los primeros juegos digitales, es decir los videojuegos o consolas de video juegos, además de juguetes que tenían que ver con lo tecnológico. Estos

asombraron a los niños, pero también a los adultos, porque eran dispositivos fuera de lo común. Todo empezó en la década de los 80's, años de cambios sociales, culturales, políticos, históricos, etc.; y por supuesto, los tecnológicos, ya que fueron tiempos en donde los avances iniciaron su recorrido para luego no parar.

Con esta idea retomo el supuesto tres de la investigación, que se refiere a los primeros juegos infantiles tecnológicos nacidos en los años 80's, y que según mis recuerdos, fueron la consola de Nintendo junto con el famoso personaje de Mario Bros, o el "Tetris", que era un aparato portátil con pantalla en donde se visualizaba el juego, cuyo objetivo era ir acomodando figuras geométricas. Después se fueron mejorando los aparatos tecnológicos conforme pasaba el tiempo, y se inventó el "Tamagochi", un dispositivo portátil en forma de llavero, que representaba una mascota a la que había que cuidar. Entonces, es así como el tercer supuesto responde a la siguiente pregunta: *¿Cuáles fueron los primeros juegos que salieron a la venta que implicaban usar tecnología?*

En la actualidad todo lo que tenga que ver con juegos digitales se define como entretenimiento e incluso adicción, debido a que cada vez son más asombrosos y reales los videojuegos tanto en sus imágenes como en los propios personajes, en comparación con los de antes, pues hoy en día los avances de los juegos tecnológicos han superado las expectativas del entretenimiento, ya que ahora por ejemplo las máquinas llegan a tener sensores de movimientos para que el niño pueda ser el protagonista del juego, o también está el crear su propio avatar, esto es, mediante la consola dibujar el físico del niño y así ser un personaje más del juego. Éstas son algunas características que una consola de videojuegos o un dispositivo tecnológico puede lograr hoy en día, causando de esta manera la transformación de las formas del juego infantil.

Con relación a la segunda entrevista desarrollada a Angélica, ubiqué que la niña tiene computadora en casa y también cuenta con un celular propio, lo que la hace estar cerca de la tecnología. Angélica utiliza la computadora solo en ocasiones, y éstas son cuando su hermana mayor termina de hacer su tarea; me comentó la niña en la entrevista que los

juegos que acostumbra jugar por medio de la computadora se llaman “Friv”⁹ (una página web donde pueden encontrarse varias opciones de juego); a ella le gusta entretenerse con un juego de un robot que tiene que atrapar globos, con el objetivo de salir de un laberinto. Por otro lado, habíamos comentado que también la niña cuenta con un celular propio; al parecer Angélica lo utiliza más para jugar que para llamar, ya que en la plática hace mención primero que su celular contiene varios juegos, algunos de ellos son “Wonder Zoo, Little Zoo, Green Park”, otros de carreras y demás. Como podemos observar, Angélica es una niña que sí está cerca de la tecnología, y que aparte tiene acceso a ella, pero la distracción de la niña frente a dichos dispositivos electrónicos no dura mucho, es decir, los padres le han señalado un límite a Angélica para el uso de la computadora y del celular con fines lúdicos. Sin embargo, se analizó en la entrevista que la informante coloca el entretenimiento mediante los papás, ya que estos permiten el acercamiento a los juegos digitales. Con ello se identifica un cierto desinterés de los papás por la enseñanza y la conservación por los juegos de antes aparatos electrónicos en segundo plano, puesto que ella prefiere jugar con los juegos que vienen de antes, y no engancharse tanto con la tecnología; solo la utiliza para un rato de esparcimiento.

Por lo tanto, mi hipótesis es en cierta forma verdadera, porque antes los primeros juegos digitales fascinaron a la sociedad, y hoy también siguen asombrando, pero en ambas épocas los niños no cambiaron en totalidad el favoritismo de experimentar otros juegos recreativos. Con lo que me doy cuenta que en la actualidad todavía existen niños que sí utilizan la tecnología, pero no dejan de disfrutar los juegos de antaño, mejor dicho, se percibe un equilibrio entre los juegos de antes y los juegos digitales.

En cuanto al supuesto cuatro de la presente investigación, planteé que en esta época la forma de jugar y de entretenerse de los niños es mediante el uso de un aparato electrónico (computadora, celular, tabletas electrónicas, etc.) causando de esta manera que los infantes no estén en movimiento, no corran ni brinquen, y simplemente prefieran estar en un lugar determinado con un dispositivo tecnológico para jugar. Lo anterior origina en el

⁹ <http://juegosfriv3.com/>

niño la reducción de la creatividad, haciendo a éste un niño flojo y sin interés de experimentar otra forma de jugar. Debido a ello, en la actualidad los juguetes, los juegos de mesa y todos esos juegos de convivencia, empiezan a desaparecer, a causa de la tecnología.

A decir verdad, conforme se avanza en este estudio, me doy cuenta que en realidad hoy en día las formas de juego infantil no están completamente apegadas a los avances tecnológicos, como se había pensado desde un inicio en la tesis; es decir, no en su generalidad, dado que no todos los niños se divierten por medio de un aparato electrónico. En ocasiones porque habrá infantes que no tengan el acceso a lo tecnológico por cuestiones económicas y demás problemáticas sociales, por lo que buscan otra manera de distraerse y de divertirse; otra razón es porque habrá padres que consideren que sus hijos no necesitan de mucha tecnología para su diversión, pues valoran que es mejor enseñarles a convivir y a jugar de otras formas más creativas, como se hacía antes. Sin embargo, tampoco pongo en duda que haya niños que estén por mucho tiempo frente a un monitor, y por ende estén viviendo en un mundo digital y sedentario.

Ahora bien, profundizando y vinculando el análisis de la entrevista de Angélica con el supuesto, me doy cuenta que la forma de jugar de la niña se basa por ejemplo en asistir en ocasiones al parque los fines de semana en compañía de sus papás y sus hermanas. Me platica Angélica que en el parque juegan a subirse a los columpios, a la resbaladilla, al pasamanos y otros juegos que están instalados dentro del parque, incluso se llevan la bicicleta para compartirla entre hermanas; la finalidad de visitar el parque es para convivir en familia, pero también para salir de la rutina que entre semana viven constantemente. Como afirma la mamá de Angélica, al poner en práctica “los bonitos juegos de antes, estos ayudan hacer ejercicio... y los niños no se vuelvan flojos”. La niña seguro disfruta de estas salidas en familia; pero hay una salida en particular le entusiasma y divierte, y es visitar a la familia materna en el estado de Guerrero, de donde son originarias la mamá y la niña. Allí Angélica se encuentra con sus 10 primas relativamente de su misma edad, y juntas se divierten jugando a las escondidas, a las atrapadas, a los congelados. Después de este recordatorio tenemos que a la niña le gusta ir a visitar a sus primas porque menciona ella misma que se divierte más corriendo que jugando con juegos tecnológicos, incluso Angélica

le ha llegado a comentar a su mamá que le gustaría irse a vivir a Guerrero porque allá se siente libre, ya que aquí tiene que estar en casa la mayoría de tiempo buscando otras maneras de distraerse; con los juguetes de su hermana la más pequeña o con sus propios juguetes, con su celular jugando algunos juegos insertados o utilizando la computadora para entretenerse con juegos de una página web llamada “Friv”. Sin embargo, no es una forma de jugar que a Angélica le divierta, pues la niña goza más de convivir con sus primas.

Entonces, como podemos observar, mi cuarta hipótesis no se corrobora con los resultados analizados en la entrevista de Angélica, ya que en este caso la informante no necesita interactuar con un dispositivo tecnológico para su diversión. A pesar de que sí está cerca de la tecnología y la usa, prefiere seguir corriendo, brincando, gritando y compartiendo juegos de antes con sus primas y hermanas.

Continuando con la idea anterior, sobre las preferencias de los juegos tecnológicos en los niños, pero ahora con la distinción de vincularlas con las causas que los acercan a jugar con estos mismos, según mi postura, comienzo por mencionar que de acuerdo con varios de los entrevistados adultos que fueron niños en los 80's y 90's, y donde en las conversaciones desarrolladas cada uno compartió su experiencia de su infancia a lo largo de dichas entrevistas, pude ubicar una de las causas que orillan a los niños a jugar con juegos digitales, pues los entrevistados me platicaron que hoy en día la forma de vivir es otra a comparación a la de antes cuando eran niños, es decir, los contextos son diferentes, las necesidades son otras, las maneras de pensar también se han transformado. Debido a ello existe una reducción de la convivencia y de la comunicación entre nosotros, por el incremento del uso de aparatos electrónicos que buscan “facilitar” la vida diaria, tanto de adultos como también de los niños.

Con esto quiero decir que, en la actualidad, son distintas circunstancias las que van orillando a la sociedad a buscar una manera rápida y quizás hasta eficaz para solucionar una dificultad o varias, según sea el caso, con la utilización de algún dispositivo electrónico; por ejemplo, creo que hoy en día los correos electrónicos son de fácil envío mediante un celular o una tableta, además la comunicación con otras personas se hace cada vez más diversa, ya que

se puede elegir entre llamar a la persona o comunicarse por escrito, por chat, e incluso por video-llamadas, etc. Asimismo, existen otras transformaciones en el presente que de alguna manera han afectado la comunicación frente a frente entre personas adultas, pero también entre niños; este cambio se empieza a manifestar desde la infancia, cuando se prefieren otras formas de jugar y de entretenerse debido a los avances tecnológicos mostrados por la sociedad. Lo anterior lo menciono en el supuesto cinco de la tesis, donde creo que los principales factores, circunstancias y responsables que encaminan a los niños para que elijan otro modo de jugar, como lo es mediante aparatos electrónicos, son especialmente los padres y otros adultos cercanos a ellos, pues especulo que son éstos los primeros en enseñarles a los niños a utilizar los dispositivos tecnológicos (celulares, computadoras, tabletas, etc.) muchas de las veces con el objetivo de entretener a los niños para evitar su inquietud en algún momento o en algún espacio. Esta manera de distraerlos mediante aparatos electrónicos no ha sido una cuestión que les desagrade del todo a los niños, ya que les atraen los colores, sonidos y personajes que en el juego digital se muestran, además de que a veces son dibujos animados e irreales los que más captan la atención del niño, que los manipula sin mucho esfuerzo.

El caso de Angélica es totalmente contrario a mi hipótesis, porque aquí son los padres quienes están en desacuerdo en que su hija haga uso de la computadora, como también de su celular para su diversión, y más aún que la niña permanezca por mucho rato apegada a cualquiera de estos aparatos tecnológicos. Así fue como me lo planteó la mamá de Angélica en la entrevista semi-dirigida, al igual que la misma niña en la entrevista en profundidad; a la niña se le interrumpe con frecuencia el acceso a los juegos digitales cada vez que ella escoge jugarlos en sus tiempos libres, para mejor realizar otras actividades que su mamá le indique en el momento, es decir, a Angélica se le pone un límite de aproximadamente media hora para jugar por medio de la computadora o con su celular. A la niña no se le reprime del todo el acercamiento a lo tecnológico, porque los padres están conscientes de que tiene que experimentar los avances de la tecnología, siempre y cuando sea con la suficiente madurez, esto es, sin inmiscuirse en asuntos que pueden ser de peligro para ella. No obstante, debemos de recordar, como ya se había mencionado con anterioridad, que la niña

sí juega con juegos digitales, pero no es aficionada a estos, puesto que le gusta más jugar con juegos que tengan que realizarse al aire libre, como por ejemplo correr, saltar, brincar y demás, en compañía de sus primas y hermanas, por lo que los límites que le ponen los papás para jugar con su celular o con su computadora no le afectan mucho, y la niña no lo ve como castigo, ya que le da prioridad a los juegos de antaño.

Cabe destacar que en la entrevista semi-dirigida la mamá de Angélica me expresó la visión que tiene sobre las formas de juego de los niños, mediante la tecnología, hoy en día. Comenta segura que el jugar con juegos tecnológicos no es sano para los infantes, porque de esta manera se están dejando atrás los juegos creativos y divertidos, donde la tecnología no estaba presente, puesto que según la señora, los principales responsables que motivan a los niños para utilizar dispositivos electrónicos para su entretenimiento son en la mayoría para inculcárselos a sus hijos. Y de esta forma los juegos de antaño poco a poco han ido desapareciendo, ocasionando así una ruptura de convivencia y comunicación dentro del núcleo familiar, pero también fuera de éste. De modo que el supuesto cinco no se comprobó, pues como podemos observar la sospecha de la hipótesis sobre que los padres son los responsables de aproximar a los niños a los aparatos tecnológicos, en este caso no fue tan cierta, ya que son los padres de Angélica los que están en desacuerdo en que la niña use para jugar su celular o la computadora. Sin embargo, la mamá de la niña concuerda en gran medida con la idea de la hipótesis, ya que afirma que hoy en día la mayoría de los papás son los primeros en darles tecnología a sus hijos, ocasionando de esta manera que los juegos de antes se estén perdiendo.

Es cierto que en el transcurso de los años la forma de vida social, económica, política y cultural ha ido cambiando, y que muchos de estos cambios se deben a los avances tecnológicos descubiertos y expuestos a la sociedad misma. No obstante, en el transcurso de la presente investigación y gracias al estudio de campo desarrollado, me he dado cuenta que, a pesar de que es una realidad la velocidad con la que la tecnología está evolucionando día a día en nuestras vidas, aun así y afortunadamente siguen conservándose de alguna forma ciertos juegos infantiles de antes; aunque también es verdad que otros juegos están desapareciendo poco a poco, mientras algunos más ya desaparecieron. Ésta es la idea que

forjo en el supuesto seis de la tesis, donde anuncio los juegos recreativos que todavía están vivos en nuestros días según mi visión, y de igual manera cuáles de estos juegos no se conocen, o en definitiva están en el olvido; es aquí donde menciono algunos de los juegos que todavía se ven exhibidos, aunque esto no quiera decir que se estén jugando con frecuencia, como por ejemplo los rompecabezas, el memorama, el yoyo, el trompo, la patineta, etc., y por otro lado, los juegos que considero se han perdido son las atrapadas, los encantados, las escondidas, el avión, los juegos de mesa, entre otros.

Dentro de los juegos que acabo de mencionar en el anterior párrafo, los cuales creo se están olvidando o ya no se inculcan usualmente en los niños, se encuentran los juegos de mesa. Al parecer la suposición tiene algo de cierta, ya que es Angélica la que confirma dicha idea, comentando en la entrevista que a ella no le gusta jugar con juegos de mesa, en especial con el juego de “Serpientes y Escaleras”; sin embargo hay una excepción que es el ajedrez, que es el único juego de mesa con el que se divierte en compañía de su papá, ya que él mismo le enseñó a jugarlo para que en ocasiones se entretengan juntos. Con esto podemos identificar uno de tantos juegos que quizás ya no son tan valorados por los niños, que son los juegos de mesa, y con ello se propicia la pérdida de una convivencia familiar o la separación de amigos.

Otros de los juegos que creí se habían quedado en el olvido son las atrapadas, las escondidas y los encantados. En torno a ello la niña me dio a entender lo contrario a dicha especulación, ya que en la plática me expresó con júbilo que ella disfruta de jugar a las atrapadas, a las escondidas y a los congelados. La informante asegura que es mejor estar al aire libre corriendo, saltando, gritando, que situarse frente a una computadora para jugar; mejor dicho, los juegos favoritos de Angélica son aquellos que implican movimientos corporales, como también estar interactuando constantemente con otros niños, ocasionando que de esta manera se dé paso a una comunicación directa por medio de las diferentes formas del juego y de la diversión infantil, como se venía dando en épocas anteriores, y que al parecer la niña aún conserva.

Estos juegos que por un momento creí no se conocían entre los niños de la actualidad, y por ende no se ponían en práctica, ahora son los que más prefieren jugar, pero no por mucho tiempo, dado que hoy en día se hace difícil llevarlos a cabo con frecuencia como antes se acostumbraba; esto es debido a las diferentes situaciones que se han estado originando en la sociedad, por ejemplo la delincuencia y la inseguridad en las calles, entre otras más. Por esta razón es que a Angélica le entusiasma visitar a sus primas en el estado de Guerrero, ya que allí la niña tiene la libertad de divertirse con los juegos de antaño sin el riesgo de correr algún peligro, puesto que su familia vive en un pueblito donde todos se conocen y se cuidan entre sí. También la familia de Angélica acostumbra visitar los fines de semana un parque, con la intención de convivir y salir al aire libre para buscar una distracción, además de poder andar en bicicleta para ir de un lugar a otro, subirse a los columpios, a la resbaladilla y a otros juegos instalados dentro del parque. Con todo ello nos podemos dar cuenta que Angélica todavía conserva activos algunos juegos de antes, además de que los disfruta y se divierte practicándolos; pero esto también se debe a que los papás le han ido inculcando los juegos y las actividades mencionadas, con el objetivo de no desaparecerlos, pero también para que sus tres hijas vivan la infancia despertando su creatividad, su imaginación y principalmente fomentando la actividad física.

Entonces, tenemos que en el supuesto seis se determina que la creencia con relación al uso de los juegos infantiles mantiene un balance, es decir, existe un equilibrio entre los juegos tradicionales y los juegos por medio de la tecnología. No todos los juegos tradicionales son jugados o son conocidos por los niños; de cualquier modo afortunadamente aún se practican algunos juegos que pensé se habían olvidado, como las atrapadas, las escondidas, etc.; que incluso llegan a ser juegos favoritos de los niños, como es en el caso de Angélica. Por otro lado, están aquellos juegos que todavía se conocen pero que no son muy deseados, por ejemplo los rompecabezas, el memorama, el turista, entre otros, pues éstos forman parte de los tradicionales juegos de mesa, que en la actualidad no son tan atractivos para entretenerse. Con todo ello se suman a la lista lúdica los juegos tecnológicos con los que algunos niños se entretienen más no se divierten; como Angélica, que utiliza su computadora o su celular solo para distraerse por un momento. Por esta razón es que se

identifica que existe un balance sobre las preferencias de los niños por jugar juegos digitales y por jugar juegos de antaño.

Como se ha ido mencionado en la presente tesis, a medida que avanza la tecnología las formas del juego infantil se van modificando. Sin embargo, en el supuesto anterior, o sea en el análisis del supuesto seis, se fueron identificando los juegos tradicionales que aún practican los niños, además de otros juegos que intuí que habían desaparecido o que ya no son interesantes jugarlos. Ahora cabe la posibilidad de que con el avance de la tecnología algunos juegos tradicionales se hayan querido conservar, o se hayan modificado para jugarlos mediante un dispositivo tecnológico. Así pues, ésta suele ser una manera más fácil de adquirir algunos juegos, vía internet, ya que la gran mayoría de éstos son gratuitos; por tal razón, es que nace un desinterés en las personas por comprar un juego de mesa tradicional debido a que existe la opción de tenerlo en un aparato tecnológico.

Retomando el supuesto siete, señalo algunos juegos de años pasados que en la actualidad fueron transformados en juegos digitales, por ejemplo, el juego del memorama que se puede encontrar virtualmente y se juega con tan solo dar “clic” en la carta para que ésta se muestre, y memorizar o localizar los pares correctos; hay otro juego que lo podemos encontrar virtualmente, y es el juego del ajedrez que de igual manera que el memorama, se juega dando “clic” en cada una de las piezas y arrastrándolas para moverlas a la casilla deseada. Aquí es importante destacar que en dichos juegos se compite contra la máquina, es decir, el dispositivo electrónico y una persona son los únicos que se involucran en el juego, refiriéndome a una relación máquina-humano. Asimismo, están los videojuegos, que desde su aparición han ido transcurriendo por varias generaciones, cada día en busca de la innovación y hasta del perfeccionismo, junto con la comodidad para quien lo juega.

Evidentemente éste no es el caso de Angélica, pues su afición a los juegos no radica tanto hacia los juegos digitales, sino más bien hacia juegos tradicionales pero al aire libre, en donde sí se divierte y no solo se distrae como cuando juega con juegos tecnológicos. No obstante, en la niña sí se establece un acercamiento con la tecnología, como hemos estado viendo en el curso del análisis, ya que utiliza la computadora para distraerse al igual que su

celular, con un límite determinado. Los juegos que Angélica acostumbra jugar por medio de la computadora son actuales, y no tradicionales como pensé, dado que los personajes y la trama de los juegos digitales que ella juega tienen que ver con las caricaturas o los personajes nuevos que se presentan hoy en día; conforme la tecnología vaya avanzando, surgirán nuevas ideas para los juegos tecnológicos.

De modo que cuando la niña tiene el permiso de acceder a los aparatos electrónicos, lo hace para jugar con juegos nuevos e innovadores y no con juegos de antaño (el memorama, los rompecabezas, el ajedrez, etc.) en formato digital. De tal manera, Angélica logra entretenerse por un rato, pero sin que esta forma de jugar sea una afición para ella, pues prefiere divertirse de otra manera como ya se ha ido explicando en el análisis. En la entrevista, la niña fue clara al decir que a ella no le gusta jugar con juegos de mesa, con excepción de uno que es el ajedrez, llevándolo a la práctica físicamente junto con su papá, ya que es mejor, dice Angélica, jugar acompañada que sola; incluso a ella le gusta interactuar con objetos directamente con los que pueda usar la imaginación, pues me comentó que le agrada jugar con los dominós y los dados, con estos ella arma figuras con aspectos de castillos, muñecas, pirámides, casitas. Con ello intuyo que Angélica disfruta más de tener un contacto cercano con los juguetes, físicamente, que jugarlos por medio de un dispositivo tecnológico. Por consiguiente, podemos ver que el supuesto siete de la investigación no se corrobora, puesto que la entrevistada comenta que los juegos con los que ella interactúa en la computadora no son juegos tradicionales adaptados a la tecnología, sino que son juegos creados específicamente para su uso tecnológico desde cualquier aparato digital.

Los cambios que se han ido efectuando en las formas del juego infantil al transcurrir los años, se deben efectivamente al avance de la tecnología, puesto que el reto que ésta tiene es cada día mejorar la construcción de los juegos digitales y de los dispositivos electrónicos para el entretenimiento de quien los consume, principalmente los niños. Por medio de la tecnología también se consigue renovar y actualizar la época en la que vivimos, con una mayor velocidad, ya que se busca cubrir las exigencias de las personas. Por lo que se puede decir que la Era digital está cada vez más presente en la vida cotidiana; tanto, que ha sido

la encargada de transformar o ajustar algunos aspectos rutinarios adaptándolos a la modernidad en que vive la sociedad. Es decir, las cosas que antes se acostumbraba hacer manualmente, ahora se realizan por medio de la tecnología, como es el caso de la elaboración de cartas escritas en papel, para mandar mensajes a familiares o amigos, acto que se ha cambiado por el uso del correo electrónico o del chat por medio de una computadora. Otra de las transformaciones que la tecnología ha adaptado a la cotidianidad del individuo, puede ser la búsqueda de información académica, puesto que antes se necesitaba ir a bibliotecas para consultar los datos deseados en libros impresos, y ahora casi cualquier información se puede hallar vía internet a través de textos digitalizados, facilitando de esta manera los quehaceres escolares.

Entre estos cambios también están las modificaciones en los juegos. Antes se jugaba en familia o con amigos, ahora la interacción es con un aparato electrónico, ya que algunos juegos se practican por medio del uso de la tecnología, mediante un dispositivo electrónico. El supuesto ocho plantea que a los niños se les hace más interesante jugar con cualquier juego tecnológico que con un juego pasado, considerando el pasado como la década de los 80's, debido a que los juegos digitales hacen aparentar una posición de superioridad social o una sensación de estar a la "moda" ante los demás. Por ejemplo, cuando un niño obtiene un videojuego actual, éste seguramente será aceptado en el grupo social en el que acostumbra a empatizar con otros, porque se puede entender que efectivamente está a la "moda"; y por el contrario, si un niño juega con juegos de antaño, éste quizás no sea bien visto, pues se pensaría que es un niño que no está actualizado con los juegos del presente, provocando así un aislamiento o rechazo de los demás. Ésta no es la única razón por la que los niños prefieran jugar con juegos digitales, sino que existen otras cuestiones, por ejemplo que los juegos digitales cada vez son más atractivos, llamativos, coloridos y casi más reales, y esto hace que a los infantes les agraden dichas características y busquen adquirirlos.

Ahora bien, al analizar la entrevista de Angélica, nos damos cuenta que estas ideas no son ciertas en su totalidad, pues aunque existen niños amantes de la tecnología, también hay niños que prefieren otro tipo de actividades lúdicas para sus tiempos de esparcimiento, y es precisamente como lo demuestra Angélica. Aunque es cierto que ella tiene un

acercamiento a la tecnología mediante una computadora y un celular propio, la niña afirma que prefiere jugar con otro tipo de juegos para su diversión, como los son juegos que vienen conociéndose de años atrás, las escondidas, los congelados, las atrapadas, etc.; llevándolos a cabo junto con sus primas y sus dos hermanas. A Angélica no le gusta jugar sola; me comentaba que disfruta la compañía en el momento de jugar, debido a que le gusta convivir con sus primas, quienes son con quien más interactúa, y aun estando sola en diversas ocasiones, la niña utiliza otro método para divertirse sin usar juegos tecnológicos, como por ejemplo, utilizar algunos juguetes que sirven para construir figuras.

Se ha demostrado, entonces, que el supuesto ocho no se verifica. La razón es porque aunque Angélica utiliza juegos tecnológicos para su distracción, éstos no son de su total afición, pues como ella lo dijo en la entrevista en profundidad, sus juegos favoritos se basan más en juegos que tengan que ver con la actividad física, como lo son las escondidas, las atrapadas y los congelados, por mencionar algunos. Es decir, le interesa más jugar con juegos de antaño que con juegos digitales, no importándole si obedece a una “moda” o a un nuevo y actualizado estilo de vida; más bien la niña busca divertirse sin mucha tecnología.

En la actualidad se han implementado nuevas formas de comunicarnos debido a los alcances tecnológicos, estas nuevas formas de comunicarnos con nuestros semejantes se presentan de diferentes maneras, por ejemplo esta la comunicación por chat, por correo electrónico, por redes sociales, por cámara web por mencionar algunas de ellas, y para ello se requiere acceder a internet por medio de un dispositivo electrónico; quizás piensen unos que las formas de comunicación ahora son menos complicadas en el sentido de que hoy se facilita localizar a las personas de diferentes maneras, pues antes la comunicación o el diálogo por lo general se llevaba a cabo directamente; hoy en día creo que la mayoría de las personas a dejado a un lado relacionarse frente a frente con los demás, desbalanceando las formas de comunicación.

Esto también se nota reflejado en los niños, ya que en la actualidad la manera de comunicarse con las personas que los rodean ha sufrido cambios, puesto que los infantes

al estar jugando con juegos digitales o estar entretenidos con artefactos tecnológicos por un tiempo prolongado, impiden de algún modo la interacción o la convivencia con las personas que pudieran estar cerca de estos, es decir, se origina una ruptura en la comunicación directa entre niños y terceros. Éste fenómeno cada vez se percibe y por lo tanto se vive con más frecuencia, pues hoy en día estamos siendo parte de una creciente era digital en nuestras vidas, no importando edades, ni género; por lo que ésta nueva “vida tecnológica” es en muchas de las ocasiones la acompañante de los quehaceres cotidianos, y los juegos en los niños no son la excepción.

Relacionando dicha temática con la entrevista de la niña Angélica, podemos observar que ésta a menudo accede a la computadora que tienen en casa para jugar los juegos “friv”, además de jugar con su celular; esto no significa que ella sea una apasionada en los juegos digitales, sino que la tecnología se ha vuelto una alternativa de diversión y entretenimiento ante los obstáculos que existen en la ciudad, como la inseguridad, para poder divertirse al aire libre. Si bien es cierto que Angélica conoce y utiliza la tecnología, no podríamos afirmar que es fanática de ella, ya que, a la informante le agrada en mayor medida practicar juegos tradicionales, acompañada de sus primas y algunas veces de amigas.

Con dicha situación, se analiza que Angélica no ha perdido del todo la forma de comunicación con sus semejantes, pues a pesar de vivir en una época donde la tecnología está inmersa en varios aspectos de la vida, y por tanto utilizarla como recurso para su distracción, a ella le gusta seguir divirtiéndose y comunicándose con otros niños por medio de juegos tradicionales. De esta forma podemos asentar que el supuesto nueve no se corrobora.

6.1.3 Tercera entrevista en profundidad: Erandi¹⁰

CUADRO DE REGISTRO DE LA TERCERA ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD CON ERANDI

Datos del informante: Erandi Romina Reyes Domínguez, 6 años, cursando primero de primaria

Fecha de entrevista: 3 de Mayo de 2014

Lugar: Casa de Erandi

Concluimos el análisis general con la entrevista de la Erandi, quien señaló elementos interesantes para la presente investigación. Uno de los resultados identificados fue el conocimiento que tienen los tres informantes sobre los juegos digitales que en la actualidad son la novedad entre los niños, como lo son los juegos “friv”; además de que Erandi comentó que entre otros de sus juegos favoritos, aparte de los tecnológicos, están las atrapadas y escondidas junto con su abuelita, lo que significa que conoce algunos juegos tradicionales debido a que se lo fomentan en casa. Asimismo la niña mostró que disfruta tanto de jugar por medio de la tecnología, como también con otros juegos que tengan que ver con la actividad física.

Así, como en los casos anteriores, el análisis de la entrevista a Erandi se irá relacionando con los supuestos de la investigación, para seguir identificando los cambios en las formas del juego infantil conforme pasan los años, debido al avance de la tecnología. El primer supuesto menciona que en la década de los 80's y quizás parte de los 90's era de suma importancia para los niños salir a jugar a las calles, con el fin de convivir o interactuar con otros niños mediante el juego, pero para que esto sucediera, antes se tenía que llegar a ciertos acuerdos con los papás para poder obtener el permiso de salir, en otras palabras, se negociaban las obligaciones y responsabilidades cotidianas con los hijos, como podrían ser los deberes escolares y los quehaceres en casa, esto con el objetivo de que los niños consiguieran los permisos para salir a jugar con los amigos de la cuadra. Ahora bien, en la actualidad ya no se ven este tipo de negociaciones entre padres e hijos, debido a que los intereses de los niños ya no radican en el gusto de salir a jugar a la calle, puesto que la

¹⁰ El cuadro de sistematización de los resultados y análisis de esta entrevista se encuentra en el Anexo 3

diversión y el entretenimiento se hallan dentro de casa; esto se puede ver al momento en que el infante prefiere ocupar su tiempo libre con juegos digitales o tecnológicos mediante algún aparato electrónico, por lo que dichos juegos tienen una mejor utilidad en espacios cerrados, como lo es el propio hogar; por tal razón es que los niños prefieren hoy en día divertirse dentro de casa, más que fuera de ella.

Tal idea sobre la negociación de derechos y obligaciones en los niños que en épocas anteriores los padres solían seguir, ha ido cambiando al paso de los años, aunque no en su totalidad, pues si bien es cierto que actualmente ya no se ven tantos niños jugando en la calle, también es cierto que las negociaciones entre padres e hijos en algunos casos siguen vigentes, solo que en diferentes formas. Es decir, los papás de hoy en día siguen utilizando la técnica de la negociación que se basa en los acuerdos sobre las responsabilidades de los hijos para poder jugar, pero no fuera de casa, esto es, sin tener que salir a la calle a jugar como antes; más bien los acuerdos que se llevan a cabo entre padres e hijos en la actualidad tienen que ver con los permisos para el juego dentro del hogar, y usualmente dichos permisos son para utilizar juegos digitales con los que los niños prefieren entretenerse. Entonces, podemos decir que el motivo principal por el cual los papás no permiten que sus hijos salgan a la calle a jugar es por la inseguridad que se vive hoy en día, además de otras razones, ya que prefieren que los niños se distraigan o enfoquen su atención de otra manera, como lo es jugar con la computadora, con juguetes y demás actividades.

Por ello es que Erandi tiene organizadas sus actividades durante la semana, ya que al llegar a casa la niña come, para luego prepararse a tomar sus clases de violín; después al regresar a casa se dedica hacer la tarea escolar en la que muchas de las veces se le va la tarde, y es entonces que se dispone a dormir temprano para seguir al otro día con la misma rutina. Dichas actividades es por las que se evita un poco el que Erandi mantenga un acercamiento frecuente con la computadora o con el televisor, pues tales aparatos son con los que principalmente ella se distrae en casa, cuando tiene el permiso de usarlos. Es aquí donde se reflejan los acuerdos que establecen la abuela y la mamá con la niña, quienes son mayormente las encargadas de la educación de Erandi, con la intención de que a la niña la dejen usar la computadora para jugar juegos digitales o poder ver algún programa de

televisión o película. Para ello, Erandi necesita cumplir con las responsabilidades determinadas por sus mayores, las cuales constan de comer bien, asistir a las clases de violín y hacer la tarea; una vez realizadas estas acciones, es posible que a la niña se le deje usar la computadora o ver la televisión, claro está, con un limitante en el tiempo, es decir, la niña tiene un horario determinado en el cual puede acceder a los juegos tecnológicos por medio de la computadora.

Cabe mencionar que los permisos otorgados a Erandi para utilizar la computadora con fines lúdicos son semanalmente, por lo regular los fines de semana; esto es, solo una vez por semana su mamá y su abuela le permiten tener el contacto con la computadora y con el televisor, siempre y cuando haya cumplido con su parte del acuerdo al realizar las obligaciones que le fueron asignadas. Por tanto, como podemos observar, el supuesto uno se corrobora de manera equilibrada, pues aunque existe la negociación para el juego, ésta no es meramente para salir a la calle, sino sobre todo para entretenerse lúdicamente dentro del hogar.

Hasta el momento, no cabe duda de que efectivamente los tiempos han cambiado, y siguen en ese mismo proceso de transformación tanto virtual como también ideológica, social, cultural, etc. La causa primordial de estos cambios se atribuye a los avances tecnológicos, ya que éstos crean nuevas e innovadoras cosas, que generan momentos satisfactorios para el individuo, pues muchos de nosotros vamos aprovechando lo que nos ofrece la era digital para nuestros beneficios; también se va modificando la forma de actuar, pensar, de comunicarse; en general, la forma de vivir.

La tecnología digital es un elemento que está al alcance de muchas personas, dado que se encuentra en diferentes espacios o contextos. La tecnología acerca a los niños a un mundo digital, lo que equivale a decir que en la actualidad las formas del juego en los niños también han tenido algunas variaciones para su diversión, y que afortunadamente estos cambios en el juego no han sido totales como había pensado en un principio. Antes, el hábito era salir a la calle a jugar con los amigos de la colonia, sin importar el tiempo que fuera, ya que el compartir dicho tiempo con los amigos al instante del juego en ese entonces significaba un

momento de júbilo; ahora son pocos los niños que se ven jugar en las calles. Y qué decir de las diferentes formas de jugar de antes en los niños, pues al parecer solían ser más espontáneas y creativas en sus respectivas épocas, ya que la manera de jugar en ocasiones no dependía tanto de un artefacto o un juego tecnológico, sino más bien de la improvisación con los objetos que tuviera a la mano el niño (algún juguete, una pelota, una cuerda de saltar una caja de cartón, un pedazo de manera o hasta hojas de papel, incluso un pedazo de gis). En la actualidad es probable que los niños encuentren el entretenimiento en los juegos digitales, pero por otro lado, esto mismo puede llegar a bloquear la creatividad y quizás hasta la imaginación al momento de experimentar otro tipo de juegos que no tengan que ver con la tecnología. Con la llegada de los juegos digitales la vida infantil se ha modificado tanto en el desarrollo de los niños como en su comunicación y, obviamente, en las formas como juegan.

Actualmente, gran parte del tiempo los niños están dentro de casa, en donde buscan maneras de poder entretenerse con lo que tienen a su alcance, preferentemente con videojuegos o juegos tecnológicos mediante algún dispositivo, esto si es que existe la posibilidad de tenerlo, y dejar para después los juguetes u otros objetos con los que se pueden distraer. De modo que la comunicación de los niños en este sentido termina siendo unidireccional, ya que no hay una respuesta que retroalimente, puesto que con lo único que se interactúa es con los objetos del entorno en el que el niño se encuentra. En cambio, hace algunos años cuando los niños podían salir a jugar a la calle se generaba una proximidad con los demás, lo que hacía que la comunicación entre ellos fuera definitivamente inmediata y directa. Lo anterior es lo que planteo en el supuesto dos. En la hipótesis expongo la idea sobre la forma de comunicación en los niños mediante los juegos en la década de los 80's, pues estimo que la comunicación entre niños en aquel entonces era meramente física, frente a frente, directa, dado que la interacción entre niños se llevaba a cabo casi todo el tiempo en los momentos de esparcimiento cuando se salía a la calle a jugar, de modo que los acuerdos al momento del juego eran por medio de palabras y gestos.

Relacionando este supuesto con el caso de Erandi, considero explicar como primer punto que Erandi es una niña diferente a muchas con respecto a la educación que se le fomenta

en casa, es decir, tanto la mamá como la abuelita de la niña coinciden en que no es buena idea que Erandi enfoque su atención en cosas que puedan afectar su desarrollo psicológico y hasta emocional. Asegura Emma, la mamá de la niña, que una de las cosas que no permite es que su hija vea películas de princesas, ya que señala que dichas películas buscan estereotipar a las niñas de algún modo, por lo que Erandi no está acostumbrada a ver películas de este corte, como también programas de televisión que comúnmente otras niñas de su edad con frecuencia ven. Más bien a la niña le inculca otros programas de televisión educativos, que lleven a la reflexión y al conocimiento de otra manera. Con lo antes explicado lo más seguro es que nos preguntemos ahora: ¿Dónde está reflejada la comunicación o la interacción de Erandi con otros niños? Pues bien, justamente la niña carece un poco de la interacción y de una comunicación cercana con sus pares, debido a que Erandi no acostumbra a seguir un tipo de entretenimiento que es común para otras niñas, y por ello es que la niña ha ido teniendo conflictos para relacionarse con los demás.

Sin embargo, está la posibilidad de que Erandi en la escuela pueda convivir con sus compañeros de clase. La niña estudia en un colegio privado donde al parecer la técnica de enseñanza se basa en el juego, es decir, Erandi me comentó en la entrevista que le gusta jugar con la maestra de Inglés, porque les pone juegos con los cuales van practicando el idioma; por ejemplo, un juego de los que recordó la niña es el de “Simón dice...”: se trata de que alguien sea Simón, en este caso es la maestra de Inglés; el trabajo de Simón es ordenar a los demás que busquen cualquier objeto; es entonces que la maestra de Erandi les pide a todos los alumnos que busquen los colores conforme se les vaya pidiendo, diciendo “Simón dice... busquen el color verde...”, claro que dicha dinámica se lleva a cabo en Inglés para la comprensión y la enseñanza del idioma a los niños. De esta manera es como identifico que la niña pueda tener una interacción cercana y directa con otros niños en la hora de clases; asimismo, en ocasiones, en la hora del descanso Erandi se integra a jugar con algunas niñas, aunque por el mismo conflicto que tiene para incorporarse, juega con mayor frecuencia con su abuelita, a veces con su mamá, y al parecer muy pocas veces con otros niños. Por consiguiente, el supuesto dos no se verifica del todo con la entrevista de la niña, ya que son más los momentos en que Erandi se relaciona con sus mayores en el

tiempo del juego que con los niños; y esto es a causa de no compartir con los demás los mismos gustos por algunas de las formas de entretenimiento que son populares en la actualidad entre los niños y niñas de su edad.

Recordemos que en los análisis de las entrevistas anteriores se ha mencionado en varias ocasiones que la tecnología llegó para evolucionar la vida social, generando cambios en el entorno de cada individuo. Asimismo, la tecnología ha sido de suma importancia para el ámbito científico y académico, en cuanto al mejoramiento del conocimiento y el descubrimiento de nuevos fenómenos. Por ejemplo, se me ocurre que los ingenieros necesitan de herramientas digitales especializadas para realizar operaciones matemáticas; los arquitectos de igual manera podrían necesitar programas web que los apoyen en construir estructuras, para la realización de casas o edificios; los comunicólogos requieren de programas que les ayuden a editar video, fotografía, para la edición de artículos, etc. Esto sólo por mencionar algunas disciplinas académicas que se benefician de los avances tecnológicos.

Por otra parte, dichos avances se han encargado de facilitar los estilos de vida de cada persona, como se ve en diferentes formas de comunicación, puesto que en la actualidad la mayoría de las personas requieren de un correo electrónico, de redes sociales, de los chats, video llamadas, etc; esto con el fin de establecer una comunicación con otros, sólo que de diferente manera a épocas anteriores, ya no tanto directa sino a distancia, mediante un aparato tecnológico. Con relación a las modificaciones de la tecnología se encuentran también las necesidades de los niños, las cuales definitivamente tienen que ver principalmente con el juego, pues en la actualidad es común observar en diferentes espacios, el disfrute que refleja un niño cuando tiene contacto con algún artefacto electrónico o digital, siendo estos cada vez más novedosos que en décadas pasadas. Es así como en el supuesto tres expongo los primeros juegos digitales que aparecieron en los años 80's, que ya se han mencionado.

Ahora bien, Erandi comenta en la entrevista que disfruta de entretenerse con juegos digitales, vistos desde la computadora que tienen instalada en casa; menciona la niña que

los juegos con los que se divierte se llaman “Friv”, los cuales explicaba se encuentran en un sitio de internet donde aparecen diferentes juegos para escoger, como lo puede ser vestir a una muñeca a la moda o elegir el juego de las muñecas “*Monster High*”; estas últimas, que hoy en día se han convertido en la novedad para las niñas, son muñecas parecidas a las Barbie’s, solo que las *Monster High* tienen una apariencia vampiresca o un estilo gótico.

Hasta el momento, se han encontrado datos interesantes respecto a las coincidencias que han arrojado los resultados de los análisis de las entrevistas, pues conforme se avanza en la investigación se han identificado favorablemente los cambios en las formas del juego infantil al transcurrir los años. Por ejemplo, es cierto que los niños de hoy conocen algunos juegos tradicionales del pasado, pero algunos de ellos con otros nombres, como lo es el juego de los congelados que anteriormente lo conocíamos como el juego de los encantados. Dicho juego es mencionado por Eddy (Entrevistado 1) y por Angélica (Entrevistado 2), quien también habla de los juegos tecnológicos, como es el caso de los juegos “Friv” que al parecer en la actualidad son la novedad para que los niños se entretengan, y ahora es Erandi quien de igual manera los nombra. Por esta razón es que planteo que es interesante el fenómeno que se da al encontrar similitudes entre los niños entrevistados sobre sus formas de juego, ya que éstos viven o se desarrollan en diferentes espacios de la ciudad de México.

Retomando, a Erandi le ponen un limitante estricto para hacer uso de la computadora, debido a que Emma, su mamá, ha notado que a la niña le cuesta trabajo apartarse de la computadora en el momento que se le indica; por ello procuran que la niña tenga el acercamiento lo menos posible con los juegos digitales, y es sólo los fines de semana que le permiten a Erandi hacer uso de la computadora con una hora determinada por la mamá o por la abuela. Es entonces que en la niña se muestra el gusto por jugar juegos tecnológicos, incluso es ella misma quien lo afirma en la entrevista, diciendo que dentro de sus juegos favoritos está el jugar con la computadora, aparte de dibujar, de leer, de interactuar con sus muñecas, de llegar a usar la imaginación con otros juegos, etc. En consecuencia, la hipótesis tres es de alguna forma verdadera, porque a pesar de que a Erandi no le permiten el acercamiento continuo a la computadora, a ella le llaman la atención los juegos tecnológicos, tanto que le cuesta trabajo apartarse de la computadora en el momento en

que se lo indican; incluso la niña quisiera tener una tableta electrónica, por lo que esto me hace confirmar que conforme avanza la tecnología, y con ella las diferentes formas de entretenerse, los niños gustan de experimentar otras maneras de jugar mediante dispositivos tecnológicos, tal como imaginé que aconteció en los años 80's cuando llegaron los primeros juegos digitales.

Antes de comenzar la presente investigación, ya con la idea definida de lo que sería el tema a abordar, yo tenía la creencia de que en la actualidad las formas del juego en los niños habían cambiado a causa de los adelantos tecnológicos. Y es en el transcurso del estudio donde me doy cuenta, acertadamente, de los cambios y preferencias que se han generado en las formas del juego infantil. Cabe aclarar que estas transformaciones aún no se extienden en totalidad, es decir, todavía hay niños que prefieren jugar con juegos del pasado. Sin embargo, se han encontrado diversas modificaciones en las formas de jugar. Bajo ciertas condiciones sociales o formas de vida, la tecnología permite que los juegos digitales sirvan como un distractor muy recurrente para los niños, frenando la inquietud y aislándolos en cierta medida de su realidad.

Es el supuesto cuatro planteo las formas de jugar de los niños hoy en día, pues según mi percepción los infantes prefieren ahora divertirse o entretenerse con juegos digitales. Ahora los dispositivos electrónicos para los niños, son juguetes con los que pueden divertirse por horas, pero el usarlos con frecuencia puede traer ciertas repercusiones físicas, mentales y comunicativas; por ejemplo, origina en los niños un sedentarismo y por ende un desinterés por practicar otros juegos que impliquen estar en movimiento físico, como se solía hacer en años pasados por medio de los juegos tradicionales; estos juegos se están quedando en el olvido, dado que se prefiere más introducirse a la modernidad con los juegos digitales que hoy ofrece la tecnología, a quedarse estancados en el pasado y no actualizarse.

Ahora bien, Erandi, de seis años, comenta que le agrada jugar con sus maestras del colegio, pues recordemos que la táctica que parece emplean en la escuela de Erandi para adquirir el aprendizaje de los niños es por medio del juego, y la niña hace mención de algunos de

ellos: “Simón dice”; en donde se trata de buscar y encontrar objetos, en diferentes partes dentro de un espacio. Otro juego trata de encestar una pelota en un arillo de básquetbol, solo que la idea es tratar de atinarle al arillo y al mismo tiempo pronunciar lo más correcto que se pueda una palabra en inglés.

Por otro lado, los fines de semana, en casa, Erandi se llega a entretener con sus muñecos y muñecas o a imaginar historias donde ella regularmente es la protagonista, como lo hace cuando juega a “La Princesa y al sapo”.

Pero también está la posibilidad de que a la niña le permitan ver por un rato la televisión o utilizar la computadora para distraerse, pues para ella ambas cosas son de su agrado. Cuando tiene la oportunidad de ver la televisión, lo que acostumbra ver son programas culturales, didácticos o educativos; y algunas películas infantiles que no sean tan populares. Emma, la mamá, procura que Erandi se sitúe en una vida real donde no le muestren etiquetas del rol de una mujer. La otra forma que tiene la niña de entretenerse y de divertirse es cuando tiene el permiso de interactuar con la computadora. Por medio de ésta, Erandi juega juegos de una página web llamados “Friv”; aquí ella puede señalar un juego digital entre varios de los que ofrece la página de internet. Cabe destacar que respecto al acceso que tiene Erandi a la televisión y a la computadora, éste es de alguna forma limitado, ya que tiene horarios establecidos en los que la niña puede interactuar con dichos aparatos electrónicos. Sin embargo, a pesar de dicha restricción se puede notar que Erandi tiene un gusto por los juegos digitales, específicamente por los juegos “Friv”, puesto que a la niña le cuesta un poco de trabajo acatar la orden de su mamá cuando ésta le indica que el tiempo acordado de estar frente a la computadora ha terminado.

Como podemos ver, el supuesto cuatro se encuentra equilibrado, ya que Erandi practica las dos formas de juego, es decir, tanto tradicionales como digitales. De tal forma que con los digitales interactúa solamente en su casa, pero también en este espacio y en la misma escuela tiene contacto con los juegos tradicionales que la hacen estar movimiento.

Ahora se mencionan aquellas circunstancias o factores que influyen en la forma de jugar del niño, a partir de la preferencia de éste por los juegos tecnológicos. Me refiero al supuesto

cinco, según el cual, una de las principales causas que impulsan a que los niños opten por utilizar los dispositivos electrónicos para su entretenimiento como son los teléfonos celulares, las tabletas electrónicas, computadoras, etc., son directamente los padres o los adultos cercanos a ellos. Tal acción lo único que ocasiona es que el niño se sienta atraído y envuelto por la diversidad de juegos que le ofrecen dichos aparatos electrónicos, debido a lo llamativo de los colores, personajes y sonidos que los caracterizan.

El caso de Erandi suele ser contrario a lo que digo en el supuesto, pues lo que evita que la niña haga uso constante de los juegos digitales, es la educación que le fomentan en su casa. Se aprecia, que ésta va más encaminada a una formación académica y cultural, y no tanto a la apertura de una recreación lúdica de actualidad. Es decir, Erandi en sus ratos libres acostumbra mayormente a dibujar, leer, ver programas de televisión educativa y cultural, y en ocasiones algunas películas de caricaturas, además de jugar con varias de sus muñecas.

Tanto la mamá como la abuela están en desacuerdo en que la niña involucre su atención la gran mayoría de tiempo con juegos tecnológicos, dado que puede ser una distracción para su desarrollo escolar, pero también para apartarla del mundo real. De esta manera es como Erandi sustenta dicha idea, indicando en la entrevista que ella no tiene un contacto directo y frecuente con teléfonos celulares o tabletas electrónicas, porque la mamá no se los ha querido comprar, ya que considera que a su corta edad no es una herramienta necesaria que deba utilizar. Aunque es cierto que la niña accede a la computadora e Internet que tienen en casa, no la maneja de manera frecuente.

No obstante, Erandi comentó en la entrevista que le gustaría mucho tener una tableta electrónica, deseo que por el momento le niega su mamá; lo que me da a conocer que a pesar de no interactuar diariamente con este tipo de aparatos, Erandi no desconoce los juegos digitales más populares de su generación, porque una de las circunstancias que ha hecho que la niña los identifique han sido los compañeros del colegio, las amistades externas como las que mantiene en las clases de violín, y sin duda alguna, las personas que observa en la sociedad misma.

Con lo anterior podemos identificar que este supuesto en definitiva no se corrobora, ya que Erandi no utiliza primordialmente aparatos electrónicos para su diversión; aunado a ello, en este caso podríamos decir que sucede lo contrario de lo que considero en el supuesto, pues creí que los padres eran los principales responsables de acercar a los niños a los juegos digitales para su entretenimiento, y como vemos en la entrevista de Erandi, su madre es la primera en negarle el acercamiento con los dispositivos electrónicos, aunque no en su totalidad. Si bien es cierto que la madre no está muy de acuerdo con que su hija interactúe con juegos digitales, ya que ella piensa que el abuso de estos evade en gran medida a los niños de su realidad, tampoco se le niega en totalidad, pues está consciente de que la vida avanza, y con ello la tecnología nos va presentando nuevas cosas, por lo que sugiere que se deben conocer y experimentar los avances que nos trae la tecnología y la modernidad.

Mientras ciertos padres se encargan de seguir fomentando algunos juegos tradicionales con sus hijos hoy en día, a pesar del avance de la tecnología, otros papás aunque no los de los informantes de esta investigación prefieren darle prioridad a los juegos digitales para el entretenimiento de éstos, provocando el olvido de los juegos de antaño, a consecuencia del fenómeno de los cambios “modernos” que se han ido dando a través de los años. Debido a dichas transformaciones es que en el supuesto seis menciono algunos juegos recreativos que actualmente se han conservado, y otros más de los que se han abandonado. Por ejemplo, los juegos que aún pueden estar presentes son los rompecabezas, el memorama, el yoyo, el trompo, etc.; y por el contrario, los juegos que considero no se juegan tanto son los encantados, las atrapadas, las escondidas, el avión y demás.

Así pues, encontramos como primer punto importante que en la escuela Erandi disfruta de jugar junto con sus maestras, pues como ya había comentado, es mediante el juego que pretenden que los niños adquieran el conocimiento. Los juegos que se realizan con más frecuencia son los de “Simón dice...”, “Hello Kitty” y “La momia”; estos dos últimos los juega fuera del aula con sus compañeras. Estos juegos tienen relación a los que yo menciono probablemente como olvidados en el supuesto seis, ya que tratan de andarse correteando unos a otros o simplemente ejercen el movimiento físico, tal como se hacía en los juegos de las atrapadas o los encantados.

Respecto a los juegos que la niña realiza en su casa o cerca de ella, están presentes las escondidas y las carreritas, las cuales generalmente practica con su abuela cuando están juntas en el hogar o cuando salen al parque a pasear al perro; pero en los momentos en que Erandi se encuentra sola opta por jugar con sus muñecas y juguetes. Estos juegos también se pueden relacionar con los juegos que creo están de algún modo perdiendo interés por parte de los niños, pues los dos primeros están relacionados con la ejecución de movimientos físicos y los últimos indican el uso de los juguetes que han correspondido durante décadas al género femenino.

Por otro lado, la entrevistada hace mención de un juego de mesa al que no le gusta jugar. Se trata del "Serpientes y escaleras". Con ello podemos observar que efectivamente existen juegos tradicionales que aún son identificados por los infantes de la actualidad, pero para algunos niños no despiertan algún interés e inclusive los rechazan, como es el caso de Erandi, quien afirma en la entrevista que dicho juego de mesa le es totalmente aburrido.

Con todo lo anterior, se concluye que el supuesto seis se equilibra en su resultado, pues se identifica que Erandi practica y se divierte con algunos juegos tradicionales semejantes a los que fueron populares en décadas anteriores, es decir, juegos que tienen que ver con la actividad física. Pero también se observa cierto desinterés por otros juegos, como lo son los juegos de mesa, específicamente las "Serpientes y escaleras". Por tal razón, se logra identificar en la entrevista de Erandi que sí existen juegos del pasado que aún siguen vigentes en los infantes de la actualidad.

Es hasta este momento que se van aclarando y respondiendo varias cuestiones, que dentro de la investigación se plantearon, para conocer las transformaciones de los juegos infantiles que se han ido suscitando a lo largo de los años, a causa de la intervención de la tecnología. Algunas de estas cuestiones coincidieron con las hipótesis, otras en definitiva no se corroboraron, y unas más se equilibraron con los datos arrojados de las entrevistas realizadas. Por ejemplo, una de mis hipótesis señaló que los juegos tradicionales se estaban olvidando debido a que los niños prefieren divertirse con los juegos digitales. Pero resultó que en la información adquirida la realidad es que aún hay niños que gustan de jugar con

juegos del pasado, sin involucrarse tanto con lo digital, ya que con los juegos de antaño los niños se divierten, los disfrutan, conviven y hasta aprenden. Así fue como me lo dio a conocer en su momento Angélica, después Eddy y ahora Erandi con los juegos que practica en la escuela y otros más que juega con su abuelita.

Sin embargo, hoy en día la tecnología ha hecho de estos juegos un modelo actual, es decir, los avances tecnológicos se han encargado de transformar la visión y a su vez la presentación de algunos juegos tradicionales para hacerlos más atractivos y modernos, pasándolos de un objeto físico a uno virtual. Es así como lo presento en el supuesto siete, dando como ejemplos principales el juego del memorama y el ajedrez, pues en la actualidad se pueden encontrar diferentes versiones o estilos de los mismos juegos, pero ahora adaptados digitalmente. De modo que éstos se pueden encontrar en internet o se pueden descargar por medio de diferentes aplicaciones. Además de ello, podemos identificar el cambio de los juegos digitales en la propia evolución de los video juegos, los cuales han ido cambiando a través de los personajes, escenarios y gráficas, durante el periodo de estas últimas tres décadas.

Relacionando y analizando el supuesto siete con la entrevista, encontramos que cuando Erandi tiene el permiso de utilizar la computadora de su casa lo hace para ingresar a la página de internet de los juegos “Friv”, donde la niña puede hallar juegos digitales de diversos tipos con los que se entretiene por un rato, y que, afirma, son sus favoritos. En dicha página se visualizan juegos deportivos, de luchas, de misiones, algunos relacionados a personajes de caricaturas actuales, además de los clásicos de destreza. Cabe mencionar que en estos últimos no se encontraron juegos tradicionales adaptados a lo digital, como el ya mencionado memorama y el ajedrez, entre otros.

Por tal razón, se puede entender que Erandi no juega con este tipo de juegos, inclusive en la entrevista ella menciona que los juegos de mesa no son de su agrado, y por el contrario le atraen más los juegos modernos que le presenta dicho sitio web. Como ella misma lo comentó, los juegos tecnológicos con los que se divierte principalmente son “Las monster high” y algunos más que tienen que ver con los atuendos de moda actuales. Así pues, el que

Erandi vea en otros niños que mediante el manejo de tabletas electrónicas o teléfonos celulares se puede acceder a diferentes juegos, hace que a la niña le nazca un interés por adquirir uno de estos aparatos tecnológicos, y que no sea la computadora el único medio en el cual pueda jugar.

Por consiguiente, se identifica que el supuesto siete no se corrobora con los resultados de la entrevista, debido a que Erandi no ha experimentado entretenerse con juegos tradicionales digitalizados, pues su interés radica en divertirse con juegos virtuales de actualidad.

Continuando con la línea sobre las preferencias que tienen algunos niños por jugar juegos virtuales, nos encontramos la siguiente pregunta a resolver: *¿Por qué se ha vuelto más interesante para los niños el jugar por medio de un aparato electrónico que con un juego de los años 80's?* En respuesta a dicha cuestión es que planteo en el supuesto ocho que, debido al mejoramiento o al progreso de la tecnología en los últimos años, en este caso refiriéndome a los dispositivos electrónicos, es que se va identificando lo que está de moda al momento, es decir, la mayoría de veces lo innovador se vuelve popular y por ende codiciado, tanto por los adultos como por los niños. Por ejemplo, cuando un niño está frecuentemente jugando con juegos digitales mediante un aparato tecnológico moderno (tableta, celular, portátiles, etc.) éste será bien visto por las personas que lo rodean, mejor dicho en su círculo de amigos, ya que demostrará que está a la “vanguardia”; en cambio, un niño que no tiene cercanía con la tecnología y sus tiempos de ocio se basan en jugar juegos del pasado, quizás será segregado por otros a causa de su forma obsoleta de divertirse.

Vinculando el supuesto explicado con la entrevista de Erandi, encontramos que pocas son las veces en que la niña se entretiene con los juegos digitales por medio de la página web “Friv”. Aunado a ello, se identifica que no es Erandi la única en acceder a dicha página, pues anteriormente la niña Angélica en su entrevista los dio a conocer, debido a que también los juega, aunque no tanto, puesto que no es su principal afición, pero los utiliza como una distracción ocasional. De tal forma que esta coincidencia me permite hallar y conocer que tales juegos tecnológicos hoy en día están de moda en las nuevas generaciones.

Cabe mencionar que Erandi ingresa a estos juegos mediante la computadora que tienen en casa, pero no conforme al uso de ésta, la niña comenta emocionada en la entrevista que desea tener una tableta electrónica o ya sea un teléfono celular para su propio entretenimiento. Tal deseo fue provocado a causa de que Erandi ha visto en sus compañeros y compañeras del colegio, además de los que tiene dentro de las clases de violín, la existencia y el uso de diferentes dispositivos tecnológicos, como son las tabletas y celulares; por lo que podemos entender que al desenvolverse en este tipo de ambientes se crea en ella una necesidad de utilizar tales artefactos. A lo largo de sus seis años la niña ha sufrido en varias ocasiones de bullying, ya que está inclinada y educada con otra ideología no tan común, sobre todo en los niños, y en consecuencia el aislamiento o el rechazo de los otros han sido evidentes, solo por el simple hecho de que Erandi no cuenta con algún artefacto tecnológico, incluso no cuenta con el conocimiento de lo que está a la “moda” o actualizado en relación a las formas del juego infantil.

Por lo que el supuesto ocho, en esta ocasión, sí coincide con los datos adquiridos de la entrevista de Erandi, puesto que al parecer o por lo menos así lo demuestra la niña, es importante para ella ser aceptada dentro de un grupo social, y para que esto ocurra, Erandi ve conveniente obtener un aparato tecnológico, entre otras cosas, para que los demás la acepten, y así poder estar a la “moda” o a la vanguardia. Pero algo que a mi parecer influye para que Erandi no entre de lleno en sus círculos sociales es la formación con que ha sido educada desde su casa; es decir, los usos y costumbres con que se desenvuelve la niña en su hogar son distintos a los de otros niños.

6.2 INTERPRETACIÓN GLOBAL DE LAS ENTREVISTAS

6.2.1 La transición entre tradición y modernidad

Las formas de vida, como los escenarios socioculturales, van variando a medida en que transcurren los años, y esto mismo atiende a una evolución o desarrollo humano que se va generando al mismo ritmo. El motivo de dichos ajustes en cierta medida tiene que ver con los avances tecnológicos, que cada vez son más frecuentes en nuestras vidas. Pues uno de

los objetivos de la tecnología es construir aparatos innovadores y sofisticados que traigan consigo aplicaciones funcionales para la vida de las personas, satisfaciendo así las necesidades de éstas, claro está, sin generalizar, ya que habrá personas que no tengan las posibilidades de acceder a algún tipo de tecnología, o simplemente no tendrán un interés por acercarse a ella.

Pero mientras la tecnología se encarga de transformar y satisfacer las necesidades; es la tradición la que se conserva, pues se ha tratado de que por generaciones no se pierda, ya que somos una sociedad que seguimos varias y diferentes tradiciones según nos los dicte nuestro origen, abuelos y padres, incluso el lugar en donde vivimos ahora. De esta manera podemos decir que somos parte de una cultura. Pero ahora bien, llevando lo tradicional y lo tecnológico o lo “moderno” al terreno de las formas del juego infantil, podemos mencionar que en el análisis de la presente investigación, se identificó que los tres niños informantes de la actualidad (Eddy, Angélica y Erandi) resultó que sí tienen acceso a la tecnología, y por lo tanto hacen uso de ella, quizás unos más que otros, dependiendo de los acuerdos a que lleguen con los papás. Pero además de interactuar con lo tecnológico también los entrevistados practican juegos tradicionales en donde se divierten en compañía de amigos o familiares cercanos a ellos. Como podemos notar son evidentes los cambios que se han dado en las formas del juego infantil, debido a la aparición de nuevas opciones de entretenimiento, puesto que de alguna manera llegan a sorprender a los niños, ya sea por los colores, por las texturas, por el contenido etc., mejor dicho, lo que atrapa la atención de los infantes es sobre todo la curiosidad y el querer experimentar un juego o un juguete innovador o actual. Pero dicho fenómeno no es exclusivo de los niños de la actualidad, pues el entrevistado Hugo que fue niño en la década de los 80's lo recordó así:

Recuerdo, no sé si fue en los 80's pero habrá sido un poquito antes, recuerdo que llegó un, un... cómo se llamaba “Strech no sé qué...” un muñeco que se estiraba, no, entonces lo podías estirar, no sé yo creo como metro y medio y regresaba, por dentro era como de hule y estaba relleno como de jarabe, entonces lo podías estirar, lo podías doblar, entonces para nosotros fue así de ¡Órale! Y además venía con su monstruo respectivo, el enemigo que también hacía lo mismo, nada más era de otro color y tenía cara como de anfibio, y pues eso fue así como... para mí cuando yo lo vi fue así de ¡Guau! Eso fue un juguete, es un muñeco, este bueno, pero tecnológicamente era más complicado, no, porque no es el muñequito... el santo que estábamos acostumbrados... acá el santito que ni cintura tenía y se le veían los bordes acá de plástico, y cuando llegó

esta cochinada, fue así, ¿Qué? Y además la duda era así... deberás, entre todos los niños era profunda, y porque se regresa, no, o sea, cómo le hace... (Sic) 02-A80-46-H (Hugo)

Así pues, tanto los adultos como los niños han experimentado esa transición entre lo tradicional y la modernidad, pero viviéndolo cada uno en su época respectiva. Ya que como bien mencionan los autores Torres, Patrón y Cristalino (2007), el juego es parte de la formación de un niño en su etapa infantil, debido a que se considera el momento más importante en la vida de éste, en donde se almacenan las mejores experiencias de la niñez y que contribuye al desarrollo psicológico, social, motriz, espiritual del niño, entre otros hábitos.

Hoy en día conforme van sacando nuevas formas de jugar con aparatos tecnológicos o con juguetes atractivos, los niños van modificando sus maneras de divertirse, puesto que se van actualizando. No obstante, en esta investigación se detectó y se observó que existe hasta el momento en los tres niños entrevistados un cierto equilibrio entre jugar con juegos tradicionales y juegos tecnológicos; y es debido a dos principales razones: el límite que establecen los padres a sus hijos hacia lo tecnológico, y la otra es porque los niños sí se divierten jugando con los juegos de antaño.

De cualquier manera las nuevas y novedosas formas de jugar en los niños vienen ocurriendo tiempo atrás; así lo vivió el entrevistado Edgar cuando por ejemplo estaba el auge de los videojuegos.

Con este asunto del "Atari" porque los otros eran como más... pues el trébol, el futbol, el bolillo que es cuando lo ponías en la orilla de una banqueteta, le pegabas (Edgar me mostró con señas como se jugaba el bolillo), este, el tacón e improvisabas. Ahorita hasta me acuerdo que cuando era día de Reyes, ahí luego luego bajábamos todos y "A ti que te trajeron cabrón" entonces todos estábamos viendo... entonces ya podías ver el wey que traía el carrito de control, o el que se rayó porque le trajeron la bicicleta, pero eran otro tipo de juegos. (Sic) 01-A80-41-H (Edgar)

Pero con todo y la llegada de nuevos juguetes tecnológicos y no tan tecnológicos, los entrevistados comentaron que preferían salir a la calle a jugar con los amigos de la cuadra y divertirse interactuando con juegos tradicionales, dejando como segunda opción los videojuegos en casa de los amigos.

Como podemos ver en las entrevistas analizadas, el tema del juego ha tenido ciertas transiciones, que van de lo tradicional a lo tecnológico, pero no solo la forma de jugar es lo que marca estos cambios, ya que algo que es fundamental para observar dichas transiciones también es el contexto en que vive cada niño. Así lo menciona el entrevistado Edgar:

*Siguen existiendo unidades habitacionales, este, sigue habiendo barrios populares, este, creo que más bien ha cambiado todos los escenarios en los que estamos creciendo, porque por decir, cuando eras morrito te podrían decir "Ahí viene el coco" hoy te pueden hablar del bullying, te pueden hablar de otras cosas, este, creo que los contextos han cambiado, este, estamos hablando de los 70's 80's, este país era otro, de los 2000 para acá, no sé, las generaciones del 90 para acá son generaciones que tienen otro contexto y que están interactuando con otras cosas, por ejemplo a mí me tocó todavía el asunto de los cassettes, hoy tú háblales de un cassette, te van a decir ¿Qué es eso?, no, a mí me tocó este ¡Bum! de los famosos walkman, y que era como ahora se podría decir como traer un celular con cierta capacidad, donde puedes... quizás me tocó el asunto de que... yo lo veía, no sé si todos los compartíamos pero este asunto de las novelas, las caricaturas que eran novelas "Remi, Sandy Bell" que la pasaban en el sufrimiento, no, y otras generaciones que crecen con "Dragon Ball Z" o sea, que sí finalmente creo, que sí los contextos han cambiado. (Sic) 01-A80-41-H
(Edgar)*

De acuerdo con los entrevistados, creo que en definitiva las formas del juego infantil han ido cambiando conforme transcurren los años, debido a diferentes situaciones que se han dado en la sociedad mexicana; y entre éstas principalmente están los avances tecnológicos. Afirman los autores Torres, Padrón y Cristalino que:

El juego como actividad natural e intrínseca del ser humano constituye una actividad universal presente en todas las civilizaciones, recreando, reforzando y reinventando los elementos culturales de las mismas. Obviamente, según juicios emitidos por expertos en el área, el juego representa un espacio y herramienta útil al servicio del desarrollo del ser humano, especialmente en aquellos períodos donde su práctica natural es más frecuente y existen mayores posibilidades para su ejercicio (Torres, Padrón y Cristalino, 2007:63).

6.2.2 *Espacio público / espacio privado: su incidencia en la forma de jugar*

Las condiciones en las que hoy se vive son distintas a las de antes. Me refiero a que en la actualidad la forma de vida se ha vuelto cada vez más cara; dicho fenómeno se incrementa cuando ya se tiene una familia, ya que el solventar los gastos necesarios e indispensables de un hogar requiere de mayor esfuerzo. Por ello, en la mayoría de las familias mexicanas

de clase media, son ambos padres los que tienen que trabajar para cubrir los gastos, porque hay quienes dicen que “ya no alcanza el dinero”.

Y es por ello que difícilmente se puede hallar un tiempo y un espacio de ocio con los hijos para convivir, dado que este tiempo se le dedica prioritariamente a las actividades laborales. Por lo tanto se buscan maneras para que los niños se entretengan pero en un lugar seguro, es decir, dentro de casa, ya que para muchos padres lo más importante es proteger a sus hijos, y más aún cuando se sabe que en la actualidad suele ser peligroso jugar fuera de casa, puesto que es una realidad el incremento de la inseguridad que se vive en las calles de la ciudad de México. Y una de las maneras más fáciles de divertir a los hijos, es acercándolos a cualquier aparato tecnológico, que satisfaga su inquietud.

Por el contrario, en épocas pasadas todavía existía esa posibilidad de salir a la calle a jugar con los amigos sin peligro alguno, es más, había hasta tiempo de salir a convivir con la familia a espacios públicos, como parques, ferias, deportivos, etc. He aquí el testimonio del entrevistado Hugo que acertadamente hace una comparación entre el presente y el pasado:

...actualmente yo creo que por la misma movilidad de ahora como de la lana y todo esto, ya no hay como mucha gente como con raíces fijas y es como complicado dejar salir a un chavo, y saber que dos casas más para adelante un tipo que es ratero o que es violento... ya olvídate que sea delincuente, o que se droga, porque además nadie hace distinciones entre drogas, entonces se droga, malo, pues yo creo que influye mucho que ahora a los niños los tengan como encerraditos, y por otro lado también pues la situación económica no permite como que tu papá te lleve al parque, no, yo todavía me acuerdo, haber jugado fútbol con mi papá, bueno beisbol, porque a él le gustaba el beis, y este, me acuerdo haber ido a la deportiva con toda mi familia, a la ciudad deportiva con toda mi familia en el coche, aja, hace mucho tiempo se usaba, se usaba eso, es más cargábamos con los perros. (Sic) 02-A80-46-H (Hugo)

Otro de los factores que influye para que los niños no salgan a jugar fuera de casa, además de la inseguridad y los problemas económicos como bien lo reafirma Hugo, es la sobrepoblación en la actualidad, y con ello la reducción de los lugares de viviendas; es decir, en estos tiempos es más común ver a familias que viven en unidades habitacionales o departamentos de interés social, donde generalmente los espacios de convivencia familiar son muy estrechos, y por ende se complica el que los niños puedan expresarse en sus formas de juego, en comparación con cómo lo harían en espacios públicos al aire libre. Respecto a

esto la mamá de Erandi, Emma, comenta la dificultad que tiene su hija para jugar abiertamente dentro de casa y es precisamente por la falta de espacio:

Pues en primera, yo creo que porque el espacio aquí es reducido, cuando estamos en espacios libres sí lo hemos hecho, pero aquí no son las condiciones como las que teníamos nosotros antes, porque salíamos a la calle y podíamos jugar en la calle sin ningún riesgo, ahora ya no, aparte pues ella es hija única y pues no tiene... yo tenía muchos primos entonces pues podía salir con ellos a jugar, ella no los tiene, entonces sí ha sido como complicada esa parte de poderla integrar con otros niños a que juegue, porque regularmente no, ya no se puede salir a la calle, no, o los niños más bien pues ya tienen otras actividades, entonces ya no se puede como cuando yo era niña. (Sic) 03-P-M (Emma)

Como podemos notar, y de igual manera lo reafirma Hugo, los espacios públicos ya no son tan frecuentados por las familias para la convivencia, por diversas circunstancias, por lo menos no como antes se acostumbraba, con excepción a Emma que es una de las pocas mamás que trata de llevar a su hija a lugares de espacios libres, en donde la niña puede estar en constante movimiento.

Pero de no ser así, ahora para los padres está la opción de que sus hijos se queden en casa a jugar juegos digitales mediante un aparato tecnológico con el que cuenten (computadora, celular, tableta electrónica, etc.) o en su defecto ver televisión o interactuar con sus juguetes. Pero también está la opción de cambiar dicha dinámica cotidiana, invitando a los amigos a casa para compartir el juego, o por el contrario, ser invitado a la de ellos, ya que la compañía de los otros hace más divertidos los juegos. Así me lo hicieron ver los niños informantes en las entrevistas realizadas. Dicha idea se relaciona con lo que dicen los autores Torres, Patrón y Cristalino, asegurando que:

El juego como espacio de participación, protagonismo, relaciones y ejercicio de roles es una actividad que por su atractivo y ambiente festivo, invita a la participación espontánea de los niños, siendo además una actividad que brota naturalmente de ellos, permitiendo, en la mayoría de las ocasiones, establecer contacto, no sólo con diversos espacios y materiales, sino especialmente con otros seres humanos de diversas edades, sexo y clases sociales; lo cual puede propiciar situaciones bastantes enriquecedoras en el desarrollo de experiencias de socialización y convivencia” (Torres, Padrón y Cristalino, 2007: 65-66).

Por lo que la intención de algunos padres es impedir que los niños jueguen en las calles, debido al riesgo que esto conlleva. Un claro ejemplo es Eddy, quien menciona que le gusta

ir a casa de sus amigos cuando lo invitan a jugar videojuegos, además de otros juegos tradicionales:

Voy a jugar, juego con mis amigos... a veces voy a su casa a jugar, es que como también tienen Xbox o también jugamos trompo (Sic) 01-N-8-H (Eddy)

Con todo lo anterior, es claro que en el presente la incidencia de las formas de juego en los infantes ha sido relevante, a causa de las transformaciones sociales, algunas de éstas ya nombradas. Pues pareciera que efectivamente los espacios públicos ya no son tan frecuentados, mientras que los espacios privados se han vuelto la mejor opción como estancia para los niños. En otras palabras, es más seguro estar jugando en un lugar en donde principalmente no esté presente la inseguridad y después los gastos extras que afecten la economía familiar, mejor dicho dentro de casa. Es así como lo expresa Hugo según su experiencia:

Yo creo que a diferencia de esa generación que éramos nosotros, pues sí, ahora no veo... sí veo a los morritos de clases populares interactuando, pareciera que el espacio público ahora se privatizó, si tú antes te ibas a... creo que todavía existen pero cuando yo era morrito en la tienda encontrabas el juego y echabas las monedas, hoy quien tiene la posibilidad invita a los cuates a su casa... (Sic) 02-A80-46-H (Hugo)

La inseguridad, la falta de recursos económicos, el estrecho espacio para jugar, son algunos de los fenómenos que interfieren en las formas de jugar en los niños en espacios libres o públicos, y a su vez esto los motiva para refugiarse en otro tipo de juegos, como son los tecnológicos. Incluso, otro factor o fenómeno que incluiría a la lista sobre el por qué los niños de hoy se orillan a jugar en espacios privados, también es la atención o interacción que los padres no tienen hacia sus hijos, esto por sus diversas ocupaciones dentro de casa y/o fuera de ella.

6.2.3 La tecnología y su dimensión lúdica

A lo largo de estas últimas tres décadas (80's, 90's y 2000), la variedad de juegos tecnológicos se ha ido expandiendo, como también el fácil acceso a ellos; esto, mediante diversos aparatos tecnológicos que muchos conocemos, como las consolas de videojuegos,

computadoras, celulares o tabletas. En otras palabras, las formas de jugar de los niños, digitalmente hablando, se han ido esparciendo en la sociedad con cierta rapidez, a causa del progreso tecnológico en diferentes épocas.

A partir de la década de los 80's se empezaron a surgir nuevas formas de jugar, provocando, al menos para los que tenían la posibilidad de tener tales juegos, curiosidad por conocer su funcionamiento e incluso señalando un status superior ante los demás, indicando la posición económica, además de la vanguardia de esa época. Mientras que otros, los que no tenían posibilidades de adquirir un juego tecnológico, solo se quedaban en el asombro de lo que la tecnología era capaz de construir. De cualquier manera, el jugar fuera de casa con los amigos en ese entonces solía ser más divertido que estar encerrado jugando con un videojuego. Por ejemplo, la entrevistada Iris, que fue niña en los 80's, comentó su experiencia sobre la llegada de la tecnología en su niñez y la reacción que hubo ante esto:

...empezaba a usarse el "Atari" o el que era antes del "Atari", el juego del "Pacman" era así como que se empezaba a usar la tecnología en los video juegos, pero era así como muy, muy leve... Fue divertido, pero como que fue muy estático, o sea, porque acostumbrada a siempre jugar en la calle, fuera, ese era más como de tu casa y no todos tenían como el privilegio de tener, de tener ese video juego como ahora (Sic) 03-A80-36-M (Iris)

Y por otro lado, el entrevistado Edgar, que también fue niño en los 80's, mencionó la aparición de uno de los primeros videojuegos, así como también el sustituto de estos para los niños que no tenían la oportunidad de experimentar los nuevos video juegos, como fue el caso de el mismo Edgar que creció en barrio popular, donde los ingresos no alcanzaban para adquirir una consola de videojuegos, sino más bien para ir a las famosas "maquinitas" con los amigos o a "las chispas", pues así se les llamaba a los lugares establecidos que contaban con aparatos tecnológicos, parecidos a una televisión, los cuales se rentaban a cambio de una moneda de un valor menor, dando oportunidad de jugar el tiempo que fuera, hasta que el enemigo te venciera o, como decían coloquialmente, "hasta que se te acabaran las vidas". Así lo recuerda el entrevistado:

...los primeros video juegos el "Atari" muy básicos quienes no teníamos esa posibilidad pus nos íbamos a las maquinitas (Sic) 01-A80-41-H (Edgar)

Ahora bien, llegando a la década de los 90's, nos damos cuenta que los juegos tecnológicos se iban transformando y a la vez se iban multiplicando, es decir, ya no era el "Pacman" o el "Atari" la novedad como lo fue en los 80's, sino que en esta época apareció la nueva consola de videojuegos "Nintendo", con una innovadora presentación para el entretenimiento de los niños, y que los adultos también disfrutaron; sin embargo, seguía siendo complicada la adquisición de estos video juegos por los altos precios que no todos podían pagar.

La informante Kimberly, que fue niña en los 90's, nos contó su vivencia con relación al acercamiento que tuvo con los juegos tecnológicos, y qué le causó jugarlos:

... si a mí me daban a escoger el hecho de que "te compro una Polly Pocket, o te compro un Nintendo" aparte de que no eran baratos, yo decía "no pues, mil veces una Polly Pocket" pero sí tuve, no directamente pero sí indirectamente un acercamiento a... y sí era cómo...Ah, ¡No bueno! pues era cosa del otro mundo, la verdad era como "Guau, lo quiero tener". Y las veces que yo llegaba a ir a casa de mis primos era de, ¿Me puedo quedar a dormir? y eso solamente para jugar, aunque solo tuvieran tres juegos, no, y súper sencillos... (Sic)

03-A90-23-M (Kim)

No solo los juegos en sí han cambiado, pues más allá de ellos, la forma de jugar también ha tenido transformaciones, ya que además de las consolas de videojuegos que bien mencionan los informantes que fueron niños en las décadas de los 80's y 90's, las computadoras personales o laptops se han vuelto un medio recurrente en la actualidad, para acercarse a los video juegos. Esto lo podemos observar en lo que cuenta la informante Angélica:

Mi hermana me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv". Son unos juegos que en la pantalla te salen muchos juegos, y ahí puedes escoger el juego que quieras. Me gusta mucho jugar, este, un jueguito que es un robot que tiene que atrapar globitos para salir del laberinto (Sic) 02-N-10-M (Angélica)

Para concluir el recorrido de los juegos tecnológicos en las décadas señaladas, y para apreciar la creciente dimensión lúdica que ha ido avanzando en cada una de estas épocas, en relación al entretenimiento tecnológico, podemos decir que en cada década se ha ido encontrando el mejoramiento de los dispositivos y de los videojuegos, ya que cada vez se busca la perfección de las gráficas y complejidades que ofrece el videojuego.

6.2.4 *La tecnología como promotora de soledad y aislamiento*

Antes con la aparición de los primeros videojuegos modernos, los niños que tenían las posibilidades de adquirirlos los compartían con los amigos, mientras otros que no contaban con las mismas condiciones en ocasiones se reunían con los amigos de la cuadra en lugares ya establecidos, conocidos como “las maquinitas”, también llamadas “las chispas”. De cualquier modo, esos momentos eran para los niños ratos de convivencia entretenidos y divertidos con los amigos. En la actualidad son algunos los casos en que los avances de la tecnología han propiciado o han provocado en los niños un cierto aislamiento; esto, debido generalmente al constante uso de aparatos tecnológicos para el entretenimiento (celulares, tabletas, etc.), lo que hace que los infantes se vuelvan de alguna forma independientes al momento del juego. Es decir, ahora existe un desinterés por parte de ciertos niños por querer compartir el tiempo del juego con los demás, juegos que podrían ser jugados entre varios, como lo hacían antes; sin embargo, la preferencia está en jugar por medio de estos dispositivos pero en solitario, evitando así una convivencia, una interacción y una comunicación directa entre ellos.

Y aunque dicha problemática con relación a la soledad o el aislamiento de los niños con otros, a causa de la tecnología, no fue precisamente el de los principales informantes de esta investigación (Eddy, Angélica y Erandi), lo anterior me atreví a afirmarlo de esa manera porque el resto de los entrevistados (adultos que fueron niños en los 80's y 90's) fueron los que comentaron en sus entrevistas que sí notan hoy en día el desapego que tienen algunos niños con los demás, por preferir los nuevos juegos digitales. De igual forma, los padres de los informantes son quienes mayormente expresan su preocupación con relación a los cambios de los juegos infantiles y sus consecuencias.

Por ejemplo, la señora Emma menciona que una de las causas por las cuales no accede a comprarle a su hija Erandi algún dispositivo tecnológico propio, es por el hecho de ver en otros niños el aislamiento y por ende la distracción que estos juegos han provocado en sus vidas:

...somos aquí varias personas las que nos hacemos cargo de la educación de Erandi, entonces hemos estado muy renuentes a comprarle aparatos electrónicos, porque generalmente hemos visto que los niños ya se evaden de la realidad; ya no juegan, ya no quieren correr, ya no quieren jugar correteadas, escondidillas; sino los juegos que traen en la Tablet o en el "Play"... (Sic) 03-P-M (Emma)

Por esta razón, Emma considera importante que, dentro de la educación tanto escolar como de casa, Erandi lleve a cabo alguna actividad extra, que le permita a la niña desarrollar su parte creativa, como bien lo hace en sus clases de violín; esto con el fin de poder convivir e interactuar con otros niños, y suplir un poco los juegos en la computadora que a veces se le permiten acceder.

Después, el papá de Eddy, el señor Edgar, define en la entrevista una idea similar a la de la señora Emma, y es que él tampoco ha querido comprarle un aparato tecnológico a su hijo, porque además de creer que Eddy aún no está preparado para responsabilizarse de un teléfono celular o cualquier otro dispositivo; también no quiere que su hijo distraiga su atención en cosas que pueden ser más importantes para su desarrollo y aprendizaje, como la escuela. Lo considera así porque el señor Edgar ve en uno de sus hijos, específicamente el mayor, el interés que tiene por utilizar su celular todo el tiempo, dejando a un lado otras actividades que pudieran ser provechosas:

...de hecho pues él todavía celular no le he querido dar, yo pienso que el celular es para otras cosas, y ahorita para él pus no es muy necesario que digamos, a parte su hermano el mayor, pues él sí ya tiene celular y lo usa para todo menos para lo que es un celular, que es hablar por teléfono, para el face y todo eso... la verdad como que dejan de hacer otras cosas más productivas por estar con el celular (Sic) 01-P-H (Edgar)

Como se observa, los dos padres entrevistados coinciden en que ahora los niños se enajenan tanto con los videojuegos o juegos digitales, que provocan en ellos mismos una pérdida del sentido de convivencia con las personas que los rodean, y más aun llevando a cabo una vida de juego sólo y alejado de los demás. Por esta razón, es que prefieren que sus hijos a su corta edad no tengan un dispositivo tecnológico propio, ya que es preocupante para ellos el ver en otros infantes el aislamiento en el momento del juego, dando por seguro que las formas de los juegos infantiles se han ido transformando a causa de los avances tecnológicos.

Por su parte, la señora Angélica, mamá de la niña Angélica, ratifica de algún modo las opiniones de los otros dos padres, diciendo que los juegos de antes se han ido olvidando a causa de la facilidad con que los padres acercan a sus hijos a la tecnología para su diversión o entretenimiento, haciendo que éstos ignoren la práctica de aquellos juegos pasados. Esto deriva en una preferencia y fijación directa hacia cualquier dispositivo electrónico, que puede repercutir en el contacto cercano y directo con amigos y familiares, es decir, el propio aislamiento. En cambio, asegura la señora Angélica que hace tiempo con los juegos tradicionales los niños se divertían, convivían y estaban en constante movimiento físico, y en la actualidad esas formas de juego han cambiado:

...todo eso se ha ido perdiendo, porque ya los papás ya, pues ya no les inculcan eso, ya se dedican a darles pura tecnología a sus hijos, y como le digo, en ese aspecto para mí está mal, porque aparte de que es divertidísimo los juegos de antes, era ejercicio para nosotros, y aparte de convivir con otros niños, era muy bonito. Y ahora se pierden en un solo aparato, ya no le haces caso ni a la mamá, ni al papá, ni al hermano ni a nadie, y ahí estas sentado en un solo lugar, y no estás haciendo ni ejercicio ni nada, o sea es perjudicar realmente... (Sic) 02-P-M (Angélica)

Entonces, bajo las experiencias de los padres podemos identificar que los juegos basados en tecnologías digitales pueden ser nocivos para los niños, en el sentido de no poder relacionarse con las personas, y más aún, se presenta la dificultad de establecer una comunicación frente a frente para el entendimiento lúdico. Según los papás, éstas son las consecuencias cuando se les permiten a los infantes hacer uso constante de los juegos digitales mediante aparatos avanzados en tecnología. Por esta razón es porque dichos padres procuran que sus hijos vean a la tecnología quizás como solo otra opción de juego, equilibrándola con otras actividades, puesto que así no dejarán de interactuar y de conocer otros juegos, pero también no se les hará indiferente el progreso tecnológico, siempre y cuando el uso de dispositivos digitales sea moderado y se complemente con otras formas de juego.

Bien menciona Joan Subirats, catedrático en Ciencia Política, que la llegada del Internet en general ha movido los estilos de vida de una sociedad, provocando “más soledad y aislamiento. Más movilidad que nunca, más deseo de enraizamiento. Más información, pero también más caos y confusión” (Subirats, 2010: 2).

Por tanto, los niños al hacer uso frecuente de aparatos tecnológicos están provocando en ellos mismos una vida infantil de inactividad física y mental, es decir, se empieza a originar un sedentarismo en los niños, causando al mismo tiempo un desequilibrio en la convivencia e interacción con otros; todo ello es motivo de los avances tecnológicos y el apresuramiento de querer manipularlos.

6.2.5 *La tecnología y las posibilidades de interacción*

En la década de los 80's la aparición de algunos juegos tecnológicos, como las consolas de videojuegos entre otros juguetes, llegó a sorprender al público infantil; sin embargo, como toda novedad tecnológica, desde el inicio sus precios solían ser elevados, por lo que no todos tenían esa posibilidad de adquirir un aparato tecnológico y/o un juguete de la misma índole. Pero los niños que en ese entonces llegaron a tenerlos, estaban interesados en compartirlos con los amigos, debido a que varios de estos videojuegos requerían de dos jugadores o más para su funcionamiento; de lo contrario no podía jugarse.

Respecto a ello, los entrevistados adultos que fueron niños en los 80's, mencionan que dichas formas de jugar en las casas de los amigos, los cuales contaban con estos juegos tecnológicos, fueron entretenidas y hasta en un instante divertidas; de cualquier modo, ellos preferían salir a jugar a la calle y practicar los juegos tradicionales en compañía de los amigos. El entrevistado Hugo nos comparte una de sus experiencias, que tiene que ver con el comienzo de algunos juegos tecnológicos de la década mencionada:

...pues llegaron el "mesapoc", que es de lo primero que yo me acuerdo, que era una consola, si se puede llamar consola, que tenía... le metías un cassette o un cartucho se lo pegabas, lo conectabas a la tele y los controles eran con cable, tenían dos perillas, entonces lo único que hacía, eran una raya en medio más blanca y dos a los lados chiquitas, que podías mover con la perilla, entonces era jugar pin pon. Entonces lo aventaba y era un cuadro como de, no sé X píxeles que era la pelota, y entonces más bien la andabas casando para eso, pero era bastante entretenido porque finalmente si jugabas con el compadre, o sea, no jugabas solo, no podías jugar solo, en ese entonces no podías jugar solo...a veces si era futbol o tochito, pero también a veces era... nos juntábamos en la casa de quién lo tenía... porque además no era de fácil acceso, no era algo generalizado del quien lo tenía y pues nos pasábamos también horas, o a veces jugábamos un rato eso y después nos salíamos a jugar no sé, a las escondidas, bolillo, y luego nos regresábamos a jugar eso. (Sic) 02-A80-46-H (Hugo)

Por su parte, la entrevistada Iris, que también fue niña en los 80's, reafirma un poco la idea anterior, con relación a su experiencia de infancia, cuando tuvo contacto por primera vez con juegos digitales:

Fue divertido, pero como que fue muy estático, o sea, porque acostumbrada a siempre jugar en la calle, fuera. Ese era más como de tú casa y no todos tenían como el privilegio de tener, de tener ese video juego como ahora. (Sic) 03-A80-36-M (Iris)

Con esto podemos identificar que a diferencia de la actualidad, antes con el surgimiento de los primeros videojuegos los niños seguían interactuando con sus amigos o familiares, como también lo hacían con los juegos tradicionales con más frecuencia, acción que casi hoy en día ya no se ve, a causa de que la mayoría de los juegos tecnológicos son creados para que los niños jueguen en solitario, ocasionando que no se lleve a cabo ninguna interacción con los demás. Como afirma Vygotsky, en el juego “la acción de niños sobre el objeto es fuente de información, pero sin olvidar que la mayor parte del tiempo que el niño dedica a explorar, manipular, observar, lo hace inmerso en intercambios sociales con otras personas, siendo la conversación, el intercambio más relevante de la interacción” (Vygotsky, 1979, citado en Nicolau, 1995: 30).

No quiero decir que estas situaciones de la pérdida de interacción en la actualidad sean generales o totalitarias, puesto que existen algunas excepciones, como es el caso del niño Eddy, ya que a él le agrada jugar sus videojuegos en compañía de amigos y familiares, creando así una convivencia y una interacción entre ellos al momento del juego, y que hace que sea más divertido ese tiempo para el niño, pero también para los demás que se involucran, pues es mejor jugar acompañado que estar sólo. Así es como lo prefiere Eddy, tanto con sus amigos como con sus familiares.

¿Verdad papá que sí jugamos? una vez cuando compró un juego, bueno cuando compramos un juego de, cómo se llama... de “m-m-a de kigh boxi” estábamos jugando, él, mi primo, mi hermano y mi tío. (Sic) 01-N-8-H (Eddy)

Es evidente que para Eddy la tecnología no ha sido un modo de evadirse del mundo en el que vive, ya que como podemos ver comparte los momentos de juego. Por ello, se da por entendido que sí existen posibilidades de una interacción por medio de la tecnología, aunque ésta no sea tan visible en algunos momentos con otros niños, dado que es más

notable verlos entretenidos con dispositivos electrónicos pero en solitario, y no tanto interactuando con los demás mediante estos mismos.

Así pues, retomando el juego individual en los niños de la actualidad, podemos recordar los casos que nos mencionaron las entrevistadas Erandi y Angélica, cuando indicaban el gusto que tienen por los juegos digitales “Friv”, con los cuales interactúan de manera directa con la computadora, es decir, de manera individual, ya que este tipo de juegos están diseñados para que los ejecute un solo jugador. Particularmente en Erandi se observó un gusto por jugar con juegos tecnológicos, esto a pesar de la limitación que le ponen mamá y abuela para usar la computadora. En la entrevista, la niña dio a notar el aislamiento que tiene con otros niños, a causa de la diferenciación de educación que lleva en casa, a comparación de otros infantes; por esta razón es que a Erandi le cuesta integrarse con niños de su edad, porque no comparten los mismos conocimientos de los juegos y juguetes actuales. Debido a esto, la niña busca la manera de poder integrarse e interactuar con los demás, y cree que quizás la mejor forma para lograrlo es teniendo un aparato tecnológico propio, como sus amigas:

*Yo quiero tener una Tablet... Pues para escribir mensajes, o quiero tener un teléfono...
Porque mis amigas tienen, Katia tiene una y quiero tener una Tablet (Sic) 03-N-6-M (Erandi)*

Como podemos ver, a comparación de Eddy, en el caso de Erandi no existe esa posibilidad de interacción con los otros mediante la tecnología, más bien se observa un aislamiento o hasta un rechazo de los niños hacia Erandi, por no seguir lo acostumbrado o lo que es común del juego en la actualidad.

En resumen, al inicio de las apariciones de los primeros juegos tecnológicos, los niños que tuvieron la oportunidad de tenerlos los compartían con los amigos allegados, y así se generaba una interacción entre ellos. Aunque no era algo que los infantes practicaran todo el tiempo, sí lo veían como otra opción de divertirse, ya que en esa época se prefería salir a jugar a la calle. Hoy en día la forma de jugar es diferente, puesto que se ve con mayor frecuencia a niños entreteniéndose con algún aparato tecnológico, y por otro lado se ven menos de estos jugando en las calles, por diferentes situaciones que han sucedido al

transcurrir los años. Por tanto, las consecuencias de estar tanto tiempo entreteniéndose con un dispositivo tecnológico, puede provocar que los niños se evadan de su realidad inmediata (entre otros aspectos) de manera que no tengan una interacción y convivencia con otros al momento de lo lúdico. Sin embargo, hay excepciones en la actualidad, pues como en el caso de Eddy, hay niños que sí están interesados en compartir los juegos tecnológicos con otros. Por ello no dudo que así como Eddy, ha de haber otros niños más, que se diviertan compartiendo e interactuando con los demás los juegos y juguetes tecnológicos, ya que la tecnología puede servir, en el sentido de interacción, para acercar a los niños a una convivencia con el mundo actual y no alejarse de él, siempre y cuando se concientice el manejo de la tecnología en los niños sin llegar a la enajenación.

6.2.6 Nuevos juguetes, nuevas formas de jugar

A lo largo del análisis nos hemos percatado que a medida en que pasa el tiempo los niños han ido adoptando nuevas y novedosas opciones de juego; dicho fenómeno se ha originado a causa de diferentes situaciones o circunstancias que los infantes van experimentando, y es por tanto que los contextos van cambiando con frecuencia, debido a los avances tecnológicos. Por tal razón, se podría deducir que en la actualidad los juegos infantiles han sufrido una transformación importante; sin embargo, cabe aclarar que en algunos niños se notará más los cambios en la forma de jugar que en otros, es decir, habrá niños que elijan los juegos digitales, otros los juegos tradicionales y algunos más equilibren estas dos formas; tal como sucede con los informantes que son niños en la actualidad (Eddy, Angélica y Erandi). La niña Erandi hace referencia a sus formas de juego, nombrando las actividades que realiza para su distracción dentro de casa:

Ver la tele, jugar en la compu. Este, jugar con mis muñecos... Y a veces juego a la princesa y al sapo. ¡Ha! me gustan los juegos "friv". Los juegos friv son que te aparecen cuadritos así, y tienen una imagen, una es de moda, otras son de "Monster High" que las tienes que vestir para que hagan un concierto (Sic) 03-N-6-M (Erandi)

Tales actividades lúdicas las hace Erandi principalmente cuando está sola; pero como observamos en el comentario de la niña, ella muestra un gusto mayor por los juegos "Friv"

(jugados por medio de la computadora que tienen en casa), que por otros juegos. En cambio, cuando Erandi se encuentra acompañada al momento del juego, generalmente por su abuela, ambas realizan actividades físicas y juegos tradicionales; puesto que es la abuelita quien le ha ido inculcando los juegos de antes. Así lo da a notar Erandi:

A veces jugamos a que... a las escondidas, Juega a que... a las carreritas conmigo, aunque no puede correr, yo juego a las carreritas con mi abuela, con Tomás (La mascota). Es que nosotros... se trata de que le avienta la piedra y casi siempre Tomás me gana (Sic) 03-N-6-M (Erandi)

De igual manera que Erandi, la entrevistada Angélica tiene dos formas de divertirse, mejor dicho, cuando está sola y cuando está acompañada realiza diferentes actividades para entretenerse. Respecto a la primera situación nos comenta que:

Es que mi hermana me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv". Son unos juegos que en la pantalla te salen muchos juegos, y ahí puedes escoger el juego que quieras. Me gusta mucho jugar, este... un jueguito que es un robot que tiene que atrapar globitos para salir del laberinto. Juego a veces con mis juguetes o con los juguetes de mi hermanita o así... Tengo muñecas, tengo también dados, a veces estoy solita y aviento los dados, cuento cuantos puntitos me salieron y los voy anotando en una libreta (Sic) 02-N-10-M (Angélica)

Como podemos observar entre Erandi y Angélica existe una similitud en la manera de jugar, y es que las dos niñas informantes coinciden en que cuando se encuentran solas, en ocasiones acceden a la computadora que tienen en casa, para ingresar a los juegos digitales llamados "friv"; con dicha semejanza se identifica que los juegos "friv" son conocidos por algunos niños, pues pareciera que éstos están de moda hoy en día entre los juegos tecnológicos. Por lo tanto, se podría decir que ésta es una nueva forma de juego entre niños. Y bueno, además de acceder en ocasiones a juegos tecnológicos, Angélica también se entretiene con juguetes, muñecas y objetos con los cuales usa la imaginación, como son con los dados, que ya explicaba en la cita. Ahora bien, cuando la niña está en compañía de sus familiares, particularmente con sus primas, ella se desenvuelve de la siguiente forma:

Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas... (Sic) 02-N-10-M (Angélica)

Angélica hizo ver en la entrevista que prefiere jugar al aire libre; en otras palabras, la niña se divierte más con juegos tradicionales en compañía de sus primas, que con juegos digitales, pero de cualquier manera no deja de experimentar juegos allegados con la tecnología. Por último, el niño Eddy hace hincapié en que él opta por compartir el tiempo

del juego con otras personas, sean compañeros de escuela, vecinos o familiares. En relación a ello, el niño comenta:

Juego trompo, este... juego mi Xbox, este... a veces juego con mi hermanito a las luchas con sus muñecos. Voy a jugar, juego con mis amigos, jugamos atrapadas, escondidas... (Sic) 01-N-8-H (Eddy)

Eddy mostró su forma de jugar tradicionalmente pero también tecnológicamente, ya que al niño le gusta divertirse de las dos maneras acompañado de personas cercanas a él, con esto demuestra un equilibrio en el uso de los juegos nuevos y tradicionales. Asimismo, las formas de jugar de Erandi y Angélica son también equilibradas, puesto que se entretienen con juegos tecnológicos y con juegos de tiempo atrás. Así pues cada uno de estos niños tendrá sus juegos preferidos con los que más se divierten, de cualquier forma dichos juegos van cambiando y se van modificando en torno a los avances de la tecnología.

En resumen, se puede decir que en la actualidad existe un balance respecto a las preferencias en las formas del juego por parte de los infantes; ya que en estos días es común ver a un niño entretenerse con un artefacto electrónico, pero también se le puede observar divertirse con juegos tradicionales; mostrando así que lo tecnológico no es su única opción de juego.

6.2.7 El contexto de la inseguridad y la promoción de los juegos tecnológicos

Uno de los factores que quizás han influyendo en la promoción de los juegos tecnológicos en los niños es el desarrollo social que se ha dado durante décadas, es decir, el crecimiento demográfico, los avances tecnológicos, el incremento de automovilistas, el cambio en el tipo de viviendas entre otros. Una de estas circunstancias o situaciones que se ha ido destacando en el análisis de la investigación, la cual ha orillado a los niños a tener un contacto más frecuente con dispositivos electrónicos para su entretenimiento, es el aumento de inseguridad que se vive día a día en la Ciudad de México, y es por este motivo que los padres prefieren darles otra opción de juego a sus hijos, que no sean juguetes comunes, y mucho menos que se pueda realizar fuera de casa, mejor dicho, es más seguro que los niños jueguen dentro del hogar vigilados por los papás. Por eso se les facilita el

acceso y la adquisición de aparatos tecnológicos para su distracción; de manera que se tiene la idea de que con esto los niños se podrán entretener por bastante rato, evitando la inquietud de los infantes, pero consiguiendo por otro lado el sedentarismo en ellos, es decir, la falta de actividad física, incluso el olvido y el desconocimiento de los juegos de antes.

La entrevistada Iris, que fue niña en la década de los 80's, afirma por su experiencia de maestra en diferentes escuelas que los niños de la actualidad desconocen los juegos tradicionales, a causa de la comodidad y de la inseguridad que hoy se vive, puesto que prefieren los padres que sus hijos jueguen dentro de casa:

Yo que he trabajado en escuelas, los niños no juegan ya esos juegos, o sea, ya no, no los conocen, o sea, máximo la cuerda pero de ahí en fuera, no juegan... solo juegan con pelota o nada más, pero de ahí en fuera. Creo que si se han perdido todos esos juegos, porque no hay ni chance de practicarlos, porque ya la comodidad y obviamente la violencia hace que los papás se les haga más cómodo y más seguro que sus hijos estén adentro de casa, entonces pus no se practican esos juegos. (Sic) 03-A80-36-M (Iris)

Es interesante ubicar que antes cualquier aparato electrónico se consideraba de cuidado, o sea, los niños eran los menos indicados para hacer uso de ellos, y más aún cuando éstos eran nuevos; ahora son los mismos infantes quienes piden que les compren un teléfono celular, una tableta electrónica, una laptop, una consola de videojuegos, un videojuego portátil, etc., para su uso propio, por lo que dichos artefactos se han concebido como juguetes que entretienen a los niños.

Por otro lado, el entrevistado Hugo, que fue niño en los 80's, también cree que actualmente se vive con riesgos en las calles de la ciudad, disminuyendo la probabilidad de que los niños salgan a jugar como antes se acostumbraba, por lo que es mejor para los papás que sus hijos se queden en casa:

Yo creo que hasta la fecha si un niño tiene la oportunidad de jugar con sus pares, pues lo va a hacer pero pues ya no es tan fácil. La colonia donde yo vivía la agrícola oriental, "la grifola oriental", tiene la mala fortuna de que cada vez es más peligrosa, entonces, yo creo que también por ese lado es más difícil que un papá tenga la confianza de... te digo, en aquel entonces conocíamos a la señora, a todas, a doña Socorro, es más te las voy a mencionar, doña Berta, doña Socorro, doña Modesta. Sí, sí a todos, a Don Mario, Don Ramón, o sea eran como parte de tu entorno del día a día, actualmente yo creo que por la misma movilidad de ahora como de la lana y todo esto, ya no hay como mucha gente como con raíces fijas y es como complicado dejar salir a un chavo, y saber que dos casas más para adelante un tipo que es ratero o que es violento... ya olvídate que sea delincuente, o que se droga, porque además nadie hace distinciones entre drogas, entonces se droga, malo., pues yo creo que influye mucho que ahora a los niños los tengan como encerraditos... (Sic) 02-A80-46-H (Hugo)

En la comparación del antes con el hoy que hace Hugo, nos podemos dar cuenta de que es evidente el cambio que se ha ido generando, tanto en las formas del juego como en los espacios para ejercerlos, puesto que desafortunadamente la inseguridad es un factor importante que no permite el esparcimiento libre de los niños para poder recrearse con otros juegos, en donde la tecnología no esté involucrada.

Por su parte, la señora Emma dice que ahora es complicado que su hija Erandi conozca otros juegos tradicionales, ya que el espacio en casa es pequeño y no permite realizar diversos movimientos, y estos solo los practican en las ocasiones que salen a parques y lugares libres. La causa que provoca dicha situación, según la señora Emma, son los riesgos que corren los niños al jugar en las calles, a diferencia de en tiempos pasados cuando el salir a jugar con los amigos al espacio público era algo muy común:

...yo creo que porque el espacio aquí es reducido, cuando estamos en espacios libres si lo hemos hecho, pero aquí no son las condiciones como las que teníamos nosotros antes, porque salíamos a la calle y podíamos jugar en la calle sin ningún riesgo, ahora ya no, aparte pues ella es hija única y pues no tiene... yo tenía muchos primos entonces pues podía salir con ellos a jugar, ella no los tiene, entonces sí ha sido como complicada ésa parte de poderla integrar con otros niños a que juegue, porque regularmente no, ya no se puede salir a la calle... (Sic) 03-P-M (Emma)

Según los relatos de los anteriores entrevistados, se puede entender que entre los varios factores que orillan a los niños a utilizar la tecnología con respecto a los juegos está el tema de la inseguridad, ya que ésta es una realidad que ha ido en incremento con el paso de los años. Sin embargo, no podemos asegurar que dicha problemática sea en totalidad la causa de que los niños interactúen con frecuencia con la tecnología, ni tampoco podemos asegurar que los juegos tecnológicos sean la única alternativa de diversión ante dicho conflicto.

6.2.8 Ni tecnofilia ni tecnofobia, las tecnologías como complemento de los juegos tradicionales

Para comenzar hare mención de manera general de las concepciones que se tienen de las categorías de tecnofobia y tecnofilia, con el objetivo de abrir un panorama de dichos conceptos. Encontramos, así, que se entiende por tecnofobia al “miedo, aberración y/o, de

alguna forma, el rechazo irracional y persistente a todos aquellos conceptos nuevos que nos proporciona la tecnología”. (Ceballos y Rose, 2000, citado en Fuentes y Ortiz, 2004: 39). Y por su parte, la tecnofilia está “asociada con la simpatía, pasión, amor o ansiedad hacia la tecnología” (Camacho, 2009: 11). Es decir el gusto y preferencia desmedida por la tecnología.

Ahora bien, a lo largo de este capítulo se han expuesto diferentes ideas que nos llevan a observar los cambios en las formas del juego infantil, a causa de los avances tecnológicos. Hemos visto diversos puntos sobre dicha temática, que van desde la transición de lo tradicional a lo moderno, pasando por la tecnología y su dimensión lúdica hasta llegar a las nuevas formas de jugar en la actualidad, por mencionar algunos. Al relacionar estas ideas con algunos comentarios de los varios entrevistados, se han respondido varios cuestionamientos de los que al principio se tenían en esta investigación, como por ejemplo la pérdida de los juegos tradicionales, el uso excesivo de artefactos digitales por parte de los niños, y algunos factores que provocan la utilización de la tecnología como distracción lúdica, entre otros.

Por otra parte, se pudo comprender que la tecnología enfocada en lo lúdico no es en realidad mala influencia para los niños, pero tampoco es la única solución en la actualidad para la diversión de los infantes. Además de ello, se pudo entrever que los juegos tradicionales no han desaparecido como tal, ni mucho menos que éstos sean contundentemente desconocidos para los infantes. Dicho en otras palabras, el uso de la tecnología puede ser benéfico si se toma como un complemento y no como una solución para el juego, es decir, el niño al utilizar la tecnología para divertirse puede aprender otras herramientas que lo acerquen, lo actualicen o lo enseñen a desenvolverse con otros medios tecnológicos de la vida cotidiana, como por ejemplo navegar en internet para cuestiones educativas o de cultura general.

Respecto a los juegos tradicionales, se pudo ver que éstos no se han perdido en su totalidad, pues los adultos cercanos a los niños de una u otra forma se los han ido enseñando o inculcando conforme los contextos lo han permitido. Por tal razón, podemos decir que los

juegos tradicionales, más que haberse extinguido, se han modificado o se han innovado al grado de haberles cambiado el nombre como es el caso del juego de los congelados que en anteriores tiempos se conocían como “las atrapadas, los encantados, las traes o la roña”.

En conclusión, se puede decir que la tecnología en términos generales no es mala, siempre y cuando se utilice como un complemento o una herramienta que contribuye a facilitar nuestras actividades, pero nunca sustituirlas.

CAPÍTULO 7

A LAS TRES SE QUEMA LA BAS: REFLEXIONES CRÍTICAS Y AUTOCRÍTICAS DE LO APRENDIDO EN LA INVESTIGACIÓN SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y TECNOLÓGICOS

PARA CONCLUIR

La niñez es una de las etapas por la que pasamos todos los seres humanos, es ley vida; es un periodo de la vida en la cual se busca en gran medida la diversión por medio del juego, además de que se pretende en ella experimentar y manipular los objetos que hay alrededor. Dicha acción se puede ubicar como una práctica cultural y natural del individuo.

Pero cabe destacar que los niños, mediante el juego, aprenden a convivir, a interactuar, a desarrollar la palabra o el diálogo y a identificar las habilidades motrices (esta última es la encargada de desarrollar los movimientos corporales y faciales de las personas). Así mismo, con el juego los niños contribuyen a la solución de conflictos y al establecimiento de reglas y acuerdos en un momento dado. Todo ello se logra a partir de poder llevar una buena comunicación directa con los otros. Por estas razones, entre otras, es que son muchos más los beneficios que tiene el juego infantil que las desventajas que se podrían encontrar; y es que, a decir verdad, no se identificaron los contras que pudieran existir en el juego, puesto que es uno de los elementos principales en el desarrollo y crecimiento de los niños para prepararse a una vida futura.

El interés de esta investigación fue conocer las transformaciones de los juegos infantiles, a causa de los avances tecnológicos, por lo que se tomó como punto de partida la década de los 80's, para observar los cambios desde ese momento hasta la actualidad. Y es en base a la información de las entrevistas realizadas que fui detectando las diferentes maneras de juego en los niños, esto dependiendo la década que se fue observando. Por ejemplo, tenemos que en los 80's se presenciaba con más frecuencia el salir a jugar a las calles con los amigos; interactuar y convivir con ellos era la preferencia; los juguetes tenían que ver con las muñecas, patines, bicicletas, carros, pelotas entre otros; incluso los juguetes no eran necesarios para encontrar las maneras de divertirse, ya que existía en ocasiones la exploración de un lugar determinado, el correr y atrapar al otro compañero, jugar mediante aquellos dibujos que se acostumbraban a plasmar en el piso (el avión y el stop), etc. Y por lo que se refiere a la tecnología, en esta década empezaban a surgir los nuevos aparatos propios de la vida digital, aunque aún no había mucho interés por fabricar juegos

tecnológicos o digitales para el consumo infantil, y más bien éstos iban dirigidos a los adultos. En ese contexto, eran pocos los niños que contaban con los que podrían ser los primeros juegos digitales, me refiero a las consolas de videojuegos que en ese entonces eran la novedad y que por cierto no eran tan accesibles, puesto que solían ser de precios elevados que no todos podían adquirir.

En lo que respecta en la década de los 90's, la forma de jugar de los niños todavía tenía el toque de convivencia e interacción, a pesar de que la tecnología de cierta forma había avanzado. Los niños de esta década aún salían a jugar a la calle con bicicletas, avalanchas, patines, pelotas y demás juguetes y juegos, en los que estaba muy presente la actividad física, pues éstos los hacían divertirse y pasarla bien en compañía de amigos y familiares; mientras que los videojuegos los miraban solo como otra opción, pero no la principal para jugar. Además, las consolas de videojuegos o los juegos portátiles, que en esos tiempos ya habían hecho su aparición, seguían siendo caros, por lo que, nuevamente, no eran juegos que la mayoría podía adquirir. No obstante, los infantes que tuvieron la oportunidad de experimentar con juegos tecnológicos tenían la inquietud de poder compartirlos con los demás; pero como no eran juegos que los divirtieran del todo, solo hacían uso de ellos por un corto tiempo, debido a que preferían los juegos tradicionales.

En la actualidad las formas de jugar han cambiado, debido a distintas circunstancias, que nombraré un poco más adelante. Sin embargo, considero que no son todos los niños que hacen uso frecuente de los juegos digitales, puesto que algunos todavía llevan a cabo diversos juegos tradicionales, lo que significa que existe un equilibrio entre lo tecnológico y lo tradicional.

Por el lado tecnológico, hoy en día está la accesibilidad de ingresar a internet gratuitamente en ciertos lugares establecidos, por medio de "Wifi"; además, el adquirir un aparato tecnológico (celulares, computadoras, tabletas electrónicas, etc.) se ha vuelto mucho más sencillo que en tiempos pasados, puesto que las industrias mercantiles se encargan de facilitar los pagos, según sean las condiciones de las personas; otra razón es que los dispositivos electrónicos son más compactos y por lo tanto es más fácil su traslado de un

lugar a otro, sin dejar de mencionar que en gran medida son los adultos quienes comparten estos aparatos con los niños. Los aspectos anteriores ocasionan de alguna manera para los niños la facilidad de tener un acercamiento directo con la tecnología para hacer uso de los juegos digitales, entre otras aplicaciones. Es curioso percatarse que en décadas pasadas era difícil que los niños hicieran uso de los nuevos y novedosos aparatos tecnológicos, ya que se tenía la creencia de que éstos los “descompusieran” dándoles un mal manejo, puesto que no se valoraban como artefactos para jugar. En la actualidad, dicha creencia se fue descartando, puesto que ahora los dispositivos tecnológicos son los más recurrentes y pedidos por los niños; mejor dicho, estos artefactos hoy en día se pueden catalogar como parte de los juguetes que los niños desean tener, y por supuesto que los adultos permiten.

Y por el lado tradicional, se observó que los niños aún conocen algunos juegos que desde tiempos pasados se practicaban, como por ejemplo las escondidas, correteadas, encantados, el yoyo, el trompo, entre otros, y que hasta la fecha se divierten con ellos, los disfrutan y, en ocasiones, incluso los prefieren. Pero también otros juegos se han quedado en el olvido, como el juego del resorte, del bolillo, las canicas, bote pateado, etc. Hay que tomar en cuenta que los contextos, con el paso de los años, han ido en constante transformación, y que uno de los fenómenos que han provocado éstos cambios indudablemente ha sido el avance de la tecnología, pero también diferentes problemáticas que aquejan a la sociedad, como lo es el incremento de la inseguridad y la delincuencia en las calles, el aumento del tránsito vehicular, el doble trabajo de los padres para solventar los gastos de las familias, por mencionar algunos de ellos. Estas situaciones han hecho que los niños interactúen con aparatos tecnológicos para su entretenimiento, esto dentro de un lugar seguro, que regularmente es en casa, restringiendo las salidas a lugares libres para jugar. Por lo anterior es que los niños de la actualidad están siendo parte de la era digital que nos rodea, y que en cierto modo ignoran la práctica de los juegos tradicionales; pese a lo anterior, y con base en los resultados de la investigación, me queda claro que aún los juegos tradicionales no se han perdido en sí, más bien no se practican con tanta frecuencia como en épocas anteriores.

Por lo tanto, hoy en día la interacción y la convivencia de los niños con sus semejantes no es la misma que hace algunos años, es decir, la comunicación directa ha sufrido un desbalance, debido al poco o mucho uso de aparatos tecnológicos para el entretenimiento. Con esto no digo que la tecnología en el juego es totalmente mala, pero tampoco totalmente buena; porque también es cierto que la tecnología está inmersa en la vida cotidiana, y negárselas del todo a los niños ocasionaría un desapego de su entorno. Por eso, considero que el equilibrio entre lo moderno y lo tradicional sería una buena opción, para que los infantes no se centraran solo en una cosa y pudieran adquirir un conocimiento de ambos aspectos.

Es importante mencionar que, en la metodología de la investigación, las entrevistas en profundidad aplicadas a los niños informantes fueron posibles y satisfactorias para la adquisición de los resultados. En un primer momento se llegó a pensar que al ser entrevistas en profundidad dirigidas a niños, éstas no serían convenientes para lograr datos interesantes; sin embargo, con esta investigación se demuestra lo contrario, dado que los tres niños entrevistados aportaron información valiosa e interesante para el estudio, y solo fue cuestión de implementar algunas tácticas para conseguir la confianza necesaria para lograr que los niños no se aburrieran ni se inquietaran en lo que duraron las entrevistas.

Esta investigación me llevó a la reflexión sobre los cambios tanto en las maneras de jugar de los niños como también en las formas de vida de las personas en la actualidad, ya que es preocupante el conflicto de la comunicación entre individuos que se está originando, a causa del aumento tecnológico. Como bien menciona *Joan Subirats (2010) la información digital es cada vez más, y por lo tanto ésta provoca más caos y confusión en la sociedad.*

Por último, con lo ahora investigado sería buena opción que se pudieran abrir otras líneas de investigación, con el objetivo de conocer diferentes opiniones y ampliar la información con respecto al tema. Por ejemplo, se podría realizar un estudio comparativo entre géneros, es decir, para identificar qué diferencias se observan en las formas de jugar por parte de niños y niñas. Otra línea de trabajo podría ser la identificación del papel que las tecnologías

digitales tienen en el aprendizaje de los niños y niñas; o las nuevas formas de interacción y comunicación entre padres e hijos a partir del uso de estas tecnologías digitales. Éstos son solo algunos ejemplos de lo que podría investigarse en torno a la relación entre los niños y las tecnologías digitales, que como vemos, no sólo tienen una dimensión lúdica sino también de desarrollo personal y de aprendizaje a otros niveles.

Este trabajo ha querido aportar un grano de arena a esta área de investigación, pero el tema no se cierra aquí, puesto que dará mucho de qué hablar y presentará varios retos académicos para generar más y mejores propuestas para atender el tema de los usos de las tecnologías digitales por parte de los niños y niñas de las sociedades actuales. Sin duda, me gustaría dar continuidad al estudio de esta problemática, porque como indica el lema de mi *alma mater*, “Nada humano me es ajeno”.

BIBLIOGRAFÍA

- ♠ Bruner, J. (s/f). *Juego, pensamiento y lenguaje*.
- ♠ Bautista, J. y N. López (2002). “El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad” en *Supervisión Pedagógica del MEC (Paraguay)*, Universidad de Huelva.
- ♠ Chavéz, M. (2013). *Metodología de Investigación en Ciencias Sociales, aplicaciones prácticas*. Colima, México, Universidad de Colima.
- ♠ Fuentes, J. y M, Ortiz. (2004) “Una aproximación a la antinomia tecnofobia versus tecnofilia docente”. *Revista Universidad de Granada, facultad de educación y humanidades campus de melilla*, Vol. 34, Disponible en: <http://revistaseug.ugr.es/index.php/publicaciones/article/view/2298/2416> (Fecha de consulta: 20 de Abril de 2015)
- ♠ Galindo, J. (1998). *Técnicas de investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación*. México, Número 1, Pearson Educación.
- ♠ García, L. (s/f). “El juguete a lo largo de la historia”. En *Todo papás*, Asociación Española de fabricantes de juguetes, juguetes Hasbro. Disponible en: <http://www.todopapas.com/ninos/juegos-y-manualidades/el-juguete-a-lo-largo-de-la-historia-811> (Fecha de consulta: 16 de Mayo de 2013)
- ♠ Giménez, G. (2005). “La concepción simbólica de la cultura”. En *Teoría y Análisis de la Cultura*, Volumen 1, México CONACULTA.
- ♠ Giménez, G. (2007). “Estudios sobre la cultura y las identidades sociales”, México: CNCA
- ♠ Herrera, S. (2005). “Juegos electrónicos y aprendizaje: El desafío de la “cultura digital” *Sinéctica* 26, Febrero, Julio de 2005.
- ♠ Martínez, L. (2010). “A qué juegan los niños y las niñas de hoy” Artículo digital, *Salud 180.com*. Disponible en: <http://www.salud180.com/maternidad-e-infancia/que-juegan-los-ninos-y-las-ninas-de-hoy> (Fecha de consulta: 23 de Junio de 2013)

- ♣ Méndiz, A. (2010). “Advergaming: Concepto, tipología, estrategia y evolución histórica”. En *Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, ICONO 14, Madrid (España) Número 15.
- ♣ Meneses, M. y M. Monge (2001). “El juego en los niños: Enfoques teóricos”. En *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe*. España y Portugal, Universidad de Costa Rica, Volumen 25, Número 2, Septiembre de 2001.
- ♣ Munarriz, B. (s/f). *Técnicas y métodos en Investigación Cualitativa*. Universidad del País Vasco.
- ♣ Nicolau, P. (1995). “Comunicación y juego. Usos del lenguaje infantil en diferentes situaciones de juego”. En *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 1995.
- ♣ Portillo, M. y M. Rizo (2005). *Apuntes didácticos para la elaboración de una tesis*. Academia de Comunicación y Cultura, Universidad Autónoma de la Ciudad de México, Colección: Cuadernos de Comunicación y Cultura, Número 1, Agosto de 2005.
- ♣ Postic, M. y J. Ketele (1988). *Observar las situaciones educativas*. Madrid, Narces.
- ♣ Redondo, M. (2008). “El juego infantil, su estudio y como abordarlo”. En *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, Número 13, Diciembre de 2008.
- ♣ *Revista de salud y seguridad en el cuidado infantil de Carolina del Norte*. (2012). “Niños menores y tecnología”, Volumen 14, Número 1, Invierno de 2012.
- ♣ Revista vinculando. (2009). “Historia y evolución del juego” Julio de 2009. Disponible en http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html (Fecha de consulta: 16 de Mayo de 2013)
- ♣ Ruggeroni, C. (2002). “Los niños y las Tecnologías de la Información”, *School of Psychology*, National University of Rosario, Argentina, Volumen 1, Número 1, Noviembre de 2002.
- ♣ Subirats, J. (2010). “Que todo sea como antes” Septiembre de 2010. Disponible en <http://www.iceta.org/js040910.pdf> (Fecha de consulta: 16 de Abril de 2015)

♠ Taylor, S. y R. Bogdan (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. España, Paidós.

♠ Torres, J. et.al (2007). "El juego: un espacio para la formación de valores". En *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, Universidad del Zulia, Venezuela, Volumen 13, Número 1, Enero de 2007.

♠ Tovar, T. (s/f). *Internet, Juegos y Juguetes. Una nueva forma de jugar*. Licenciatura en Psicología y egresada de la Maestría en Sociología, especialidad en Comunicación, Universidad de Guadalajara.

♠ Camacho, Ingrid. (2009) "Educación en valores en ambientes virtuales". *Etic@net*, publicación en línea, Granada, España. Año. VII, No. 8. Abril de 2009. Visto en: <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero8/Articulos/Formato/articulo4.pdf>

DOCUMENTALES

♠ Programas de T.V, "Los 80's" Canal, National Geographic, transmitido a partir del 5 de mayo de 2013 a las 10:00 pm, con 6 capítulos.

Anexos

Anexo 1. Relación de la primera entrevista con las preguntas y objetivos de investigación

CUADRO DEL INFORMANTE EDDY					
Párrafos clave		Preguntas de investigación que se responden		Objetivos de investigación que se responden	
Tópicos	Corpus textual	Preguntas	Corpus textual	Objetivos	Corpus textual
(lunes a viernes) Juegos y Juguetes favoritos del niño	<p><u>¿Y qué juegas o qué te gusta jugar?</u> Este, juego trompo, este juego mi Xbox, este a veces juego con mi hermanito a las luchas con sus muñecos</p> <p><u>¿Qué es lo que te gusta más jugar, así que tú digas, ay me gusta jugar esto...?</u> Este, más congelados y trompo</p> <p><u>¿Te gusta jugar futbol?</u> Sí, me gusta mucho. Antes iba a jugar a la Popular (deportivo)</p>	¿Cómo es la forma de jugar de los niños en la actualidad?	<p><u>¿Y qué juegas o qué te gusta jugar?</u> Este, juego trompo, este juego mi Xbox, este a veces juego con mi hermanito a las luchas con sus muñecos</p> <p><u>¿Qué es lo que te gusta más jugar, así que tú digas, ay me gusta jugar esto...?</u> Este, más congelados y trompo</p> <p><u>¿Te gusta jugar futbol?</u> Sí, me gusta mucho. Antes iba a jugar a la Popular (deportivo)</p>	Describir la forma de jugar de los niños en la actualidad	<p><u>¿Y a qué juegas o que te gusta jugar?</u> Este, juego trompo, este juego mi Xbox, este a veces juego con mi hermanito a las luchas con sus muñecos</p> <p><u>Entonces te gustan mucho las luchas por lo visto, ¿Te gusta el Xbox?</u> Este, pus sí</p> <p><u>¿Qué es lo que te gusta más jugar, así que tú digas, hay me gusta jugar esto...?</u> Este, más congelados y trompo</p> <p><u>¿Qué son los congelados?</u> Es que haz de cuenta, son como las atrapadas se juega de a 4, haz de cuenta uno los toca y se congelan y se quedan así... (Me mostró el niño con movimientos corporales cómo se juega) y su compañero tiene que ir a tocarlo y ya se puede ir</p> <p><u>Bueno, pláticame ¿Cómo que juegos te gustaría tener?</u> Este, uno de Toy Story es que mi amigo tiene uno de Toy Story y está padre...</p> <p><u>¿Es de video juego?</u> Ajá, es de aventura, uno de carreras, uno que se llama Calofruti</p>
Juegos y Juguetes NO favoritos	<u>¿Y cuáles son los juegos que no te gustan, que te aburren o así?</u>	¿Qué factores o circunstancias influyen para que el niño prefiera otro modo de jugar?	Muy bien Eddy, y cuéntame <u>¿Los fines de semana que haces, ósea los sábados, los domingos?</u>	Identificar los factores o circunstancias que influyen para que el niño	Muy bien Eddy, y cuéntame <u>¿Los fines de semana que haces, ósea los sábados, los domingos?</u>

	<p>Mmm... este las escondidas... Mmm... no me gusta el yo-yo, las cartas, y ya</p>		<p>Voy a jugar, juego con mis amigos <u>¿Aquí en la calle o dónde?</u> A veces o a veces voy a su casa a jugar, es que como también tienen Xbox <u>¿Te invitan a jugar?</u> Ajá, o también jugamos trompo</p>	<p>prefiera otro modo de jugar</p>	<p>Voy a jugar, juego con mis amigos <u>¿Aquí en la calle o dónde?</u> A veces o a veces voy a su casa a jugar, es que como también tienen Xbox <u>¿Te invitan a jugar?</u> Ajá, o también jugamos trompo <u>Y cuando juegas con tu papá ¿A qué juegan?</u> Jugamos este, una vez cuando compro un juego, bueno cuando compramos un juego de, cómo se llama... de m-m-a de kigh boxi estábamos jugando, él, mi primo, mi hermano y mi tío <u>Pláticame Eddy. ¿Si en alguna ocasión has llegado a utilizar aparatos electrónicos aparte del Xbox, por ejemplo las Tablet, has jugado con ellas?</u> Este, pues con computadoras <u>¿Y te gusta?</u> Sí <u>Se te hace divertido o no se te hace divertido</u> Sí, pero ya casi no juego computadora <u>¿Por qué?</u> Porque como ya tengo mi Xbox ya juego más, y es que cuando iba al internet jugaba, pero nada más cuando estaban desocupados <u>Bueno, pláticame ¿Cómo que juegos te gustaría tener?</u> Este, uno de Toy Story es que mi amigo tiene uno de Toy Story y está padre...</p>
--	--	--	---	---	--

<p>Actividades de los fines de semana</p>	<p><u>Muy bien Eddy, y cuéntame</u> <u>¿Los fines de semana que haces, o sea los sábados, los domingos?</u> <i>Voy a jugar, juego con mis amigos</i> <u>¿Aquí en la calle o dónde?</u> <i>A veces o a veces voy a su casa a jugar, es que como también tienen Xbox</i> <u>¿Te invitan a jugar?</u> <i>Ajá, o también jugamos trompo</i></p>	<p>¿Qué juegos recreativos se han conservado en la actualidad y cuáles se han olvidado?</p>	<p><u>¿Qué es lo que te gusta más jugar, así que tú digas, hay me gusta jugar esto...?</u> <i>Este, más congelados y trompo</i> <u>¿Y cuáles son los juegos que no te gustan, que te aburren o así?</u> <i>Mmm... este las escondidas...</i> <i>Mmm... no me gusta el yo-yo, las cartas, y ya</i></p>	<p>Dar a conocer los juegos recreativos que se han conservado en la actualidad y los que se han olvidado</p>	<p><u>¿Y cuáles son los juegos que no te gustan, que te aburren o así?</u> <i>Mmm... este las escondidas...</i> <i>Mmm... no me gusta el yo-yo, las cartas, y ya</i> <u>¿Te gusta jugar fútbol?</u> <i>Sí, me gusta mucho. Antes iba a jugar a la Popular (deportivo)</i> <u>¿Y de juguetes, ósea esos son videojuegos, pero que juguetes te gustaría tener?</u> <i>Este un luchador de esos, del místico, sin caras, rey misterio, el John Cena, este, un Rin y así</i> <u>Oye, ¿Y si juegas en el recreo con tus amigos?</u> <i>Aja</i> <u>¿Tienes amigos en la escuela?</u> <i>Sí</i> <u>¿A qué juegas con ellos?</u> <i>Jugamos atrapadas, escondidas, o a veces nada más vamos a los lados o así</i></p>
<p>Jugar en compañía o solo</p>	<p><u>¿Y cuando juegas, cómo te gusta jugar más, solo o acompañado?</u> <i>Acompañado, acompañado</i> <u>¿Con tus hermanos?</u> <i>Sí, le digo a mi hermano "vente vamos a jugar" pero ahora sí que tengo que jugar yo solo, porque na' más tenemos un control porque el otro lo mandé arreglar</i></p>			<p>Identificar los juegos de los años 80's que la tecnología ha modificado para su uso en la actualidad</p>	<p><u>¿Y qué video juegos tienes?</u> <i>Este, uno de muerte en el espacio, es en Ingles, dice "das space" es un robot</i> <u>¿Es como para matar o de aventuras?</u> <i>Como el de Terminator y también el de Fífa 14 y uno de Goku de Dragon Ball</i></p>
<p>Interacción de los papás con los niños</p>	<p><u>Y cuando juegas con tu papá ¿A qué juegan?</u> <i>Jugamos este, una vez cuando compró un juego, bueno cuando compramos un juego de, cómo se</i></p>			<p>Identificar los cambios que ha provocado la tecnología usada por los niños con fines lúdicos en sus formas de comunicación cotidianas</p>	<p><u>¿Y tienes computadora?</u> <i>No</i> <u>¿Y en la escuela tienen computadora?</u> <i>Sí</i> <u>¿La usan?</u></p>

	<p><i>llama... de m-m-a de kigh boxi estábamos jugando, él, mi primo, mi hermano y mi tío</i></p>				<p><i>Si, en nuestro salón tenemos... un, como se llama, un cañón y el pizarrón y hay vemos películas o videos cuando estudiamos</i></p>
<p>Utilización de la tecnología del niño para jugar</p>	<p><u>¿Y tienes computadora?</u> <i>No</i> <u>¿Y en la escuela tienen computadora?</u> <i>Sí</i> <u>¿La usan?</u> <i>Sí, en nuestro salón tenemos... un, cómo se llama, un cañón y el pizarrón y ahí vemos películas o videos cuando estudiamos</i> <u>Pláticame Eddy, ¿Si en alguna ocasión has llegado a utilizar aparatos electrónicos aparte del Xbox, por ejemplo las Tablet, has jugado con ellas?</u> <i>Este, pues con computadoras</i> <u>¿Y te gusta?</u> <i>Sí</i> <u>Se te hace divertido o no se te hace divertido</u> <i>Sí, pero ya casi no juego computadora</i> <u>¿Por qué?</u> <i>Porque como ya tengo mi Xbox ya juego más, y es que cuando iba al internet jugaba, pero nada más cuando estaban desocupados</i></p>				
<p>Juguetes deseados por el niño que no tiene</p>	<p><u>Bueno, pláticame ¿Cómo que juegos te gustaría tener?</u> <i>Este, uno de Toy Story es que mi amigo tiene uno de Toy Story y está padre...</i> <u>¿Es de videojuego?</u></p>				

	<p>Ajá, es de aventura, uno de carreras, uno que se llama Calofruti</p> <p><u>¿Y de juguetes, o sea esos son videojuegos, pero qué juguetes te gustaría tener?</u></p> <p>Este un luchador de esos, del místico, sin caras, rey misterio, el John Cena, este, un Rin y así</p>				
--	--	--	--	--	--

Anexo 2. Relación de la segunda entrevista con las preguntas y objetivos de la investigación

CUADRO DE LA INFORMANTE ANGÉLICA					
Párrafos clave		Preguntas de investigación que se responden		Objetivos de investigación que se responden	
Tópicos	Corpus textual	Preguntas	Corpus textual	Objetivos	Corpus textual
<p>(lunes a viernes) Juegos y Juguetes favoritos de la niña</p>	<p><u>¿Y cuáles son tus juegos favoritos?</u></p> <p>Es que mi hermano me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv"</p> <p><u>¿Qué es eso, como se juega el friv?</u></p> <p>Son unos juegos que en la pantalla te salen muchos juegos, y ahí puedes escoger el juego que quieras</p> <p><u>¿Y qué juego te gusta?</u></p> <p>Me gusta mucho jugar, este, un jueguito que es un robot que tiene que atrapar globitos para salir del laberinto</p> <p><u>¿Y a qué más juegas, aparte de la computadora?</u></p> <p>A la bicicleta</p> <p>Y a ver, <u>¿A qué más te gusta jugar?. Así que tú digas me gusta mucho jugar esto...</u></p>	<p><u>¿Cómo es la forma de jugar de los niños en la actualidad?</u></p>	<p><u>¿Y cuáles son tus juegos favoritos?</u></p> <p>Es que mi hermano me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv"</p> <p><u>¿Qué es eso, como se juega el friv?</u></p> <p>Son unos juegos que en la pantalla te salen muchos juegos, y ahí puedes escoger el juego que quieras</p> <p><u>¿Y qué juego te gusta?</u></p> <p>Me gusta mucho jugar, este, un jueguito que es un robot que tiene que atrapar globitos para salir del laberinto</p> <p><u>¿Y a qué más juegas, aparte de la computadora?</u></p> <p>A la bicicleta</p> <p>Y a ver, <u>¿A qué más te gusta jugar?. Así que tú digas me gusta mucho jugar esto...</u></p>	<p>Describir la forma de jugar de los niños en la actualidad</p>	<p><u>¿Y cuáles son tus juegos favoritos?</u></p> <p>Es que mi hermano me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv"</p> <p><u>¿Qué es eso, como se juega el friv?</u></p> <p>Son unos juegos que en la pantalla te salen muchos juegos, y ahí puedes escoger el juego que quieras</p> <p><u>¿Y qué juego te gusta?</u></p> <p>Me gusta mucho jugar, este, un jueguito que es un robot que tiene que atrapar globitos para salir del laberinto</p> <p><u>¿Y a qué más juegas, aparte de la computadora?</u></p> <p>A la bicicleta</p> <p>Y a ver, <u>¿A qué más te gusta jugar?. Así que tú digas me gusta mucho jugar esto...</u></p>

	<p>Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas... <u>¿Qué disfrutas más, la computadora o esos juegos que me dices, brincar, gritar?</u> Los juegos de brincar y correr, esconderse... <u>¿Y qué juguetes te gustan más Angélica? De tus juguetes que tienes o que tus hermanitas tengan</u> A mí me gusta, me gustan unos juguetes que son así como para armar castillos o todo tipo de cosas, que son cubitos y armo así cosas, también me gustan los dominós porque así puedo armar castillos con los dominós <u>Entonces, a ver ¿Qué les pediste a los reyes esta última vez, si no te gustan mucho los juguetes?</u> Le pedí un celular <u>¿Y tienes juegos en el celular?</u> Sí <u>¿Qué juegos tienes?</u> wonder zoo, little zoo, green park y otros, tengo uno de carreras y así...</p>		<p>Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas... <u>Entonces también te gusta correr. ¿No?</u> (Con una risa la niña me da a entender que sí le divierte correr) <u>¿Qué disfrutas más, la computadora o esos juegos que me dices, brincar, gritar?</u> Los juegos de brincar y correr, esconderse... <u>Ahora, los fines de semana que no vas a la escuela ¿Qué haces?</u> Al parque <u>¿Y a qué juegas?</u> Juego allí, estamos en la sala de artes y es que como hay un campito ahí, que es como un jardincito, hay juego o a veces juego en los juegos que están allí instalados <u>¿Qué juegos hay?, Yo no los he visto, que juegos</u> Esta, resbaladillas, columpios, pasamanos, hay muchos... <u>Muy bien, dime Angélica ¿Te gusta jugar sola o te gusta jugar acompañada?</u> Es mejor jugar acompañada, yo digo, a mí me gusta jugar más acompañada <u>¿Con tus amiguitos?</u> Sí, o con mis hermanas a veces, con mis primas, como tengo muchas pues a veces voy a casa de mi abuelita <u>¿Y qué juguetes te gustan más Angélica? De tus</u></p>		<p>Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas... <u>¿Qué son los congelados?</u> Es en donde un niño tiene que contar hasta 10 segundos y los otros niños tienen que correr, y si el niño que estaba contando te toca, o sea que te congela y te quedas así sin movimiento, así como estas <u>¿Qué disfrutas más, la computadora o esos juegos que me dices, brincar, gritar?</u> Los juegos de brincar y correr, esconderse... <u>¿Y a qué juegas?</u> Juego allí, estamos en la sala de artes y es que como hay un campito ahí, que es como un jardincito, hay juego o a veces juego en los juegos que están allí instalados <u>¿Qué juegos hay?, Yo no los he visto, que juegos</u> Esta, resbaladillas, columpios, pasamanos, hay muchos... <u>Muy bien, dime Angélica ¿Te gusta jugar sola o te gusta jugar acompañada?</u> Es mejor jugar acompañada, yo digo, a mí me gusta jugar más acompañada <u>¿Y cuándo estás sola, a que juegas tú solita?</u> Juego a veces con mis juguetes o con los juguetes de mi hermanita o así... <u>¿Y qué juguetes te gustan más Angélica? De tus</u></p>
--	---	--	--	--	--

			<p><u>juguetes que tienes o que tus hermanitas tengan</u> <i>A mí me gusta, me gustan unos juguetes que son así como para armar castillos o todo tipo de cosas, que son cubitos y armo así cosas, también me gustan los dominós porque así puedo armar castillos con los dominós</i> <u>¿Qué muñecas te gustan?</u> <i>Me gustan las "Bratz"</i> <u>¿Qué Barbie tienes?</u> <i>Tengo una Barbie que esta solita pero tiene bolsita, tiene perfume y tiene zapatillas, tiene vestido y esa Barbie me gusta</i></p>		<p><u>juguetes que tienes o que tus hermanitas tengan</u> <i>A mí me gusta, me gustan unos juguetes que son así como para armar castillos o todo tipo de cosas, que son cubitos y armo así cosas, también me gustan los dominós porque así puedo armar castillos con los dominós</i> <u>¿Qué muñecas te gustan?</u> <i>Me gustan las "Bratz"</i> <u>¿Qué Barbie tienes?</u> <i>Tengo una Barbie que esta solita pero tiene bolsita, tiene perfume y tiene zapatillas, tiene vestido y esa Barbie me gusta</i> <u>Entonces, a ver ¿Qué les pediste a los Reyes esta última vez, si no te gustan mucho los juguetes?</u> <i>Le pedí un celular</i> <u>¿Qué juegos tienes?</u> <i>wonder zoo, little zoo, green park y otros, tengo uno de carreras y así...</i> <u>¿Tu papá o tu mamá te permiten jugar con la computadora? Por ejemplo, te dice "Ha sí, juega un rato"</u> <i>A veces sí a veces no, porque dice mi mamá que si daña la vista la luz</i></p>
<p>Juegos y Juguetes NO favoritos</p>	<p><u>¿Y cuáles son los juegos que no te gustan?, que digas ¡Hay no, que aburrido!</u> <i>Lo que no me gusta jugar así como, serpientes y escaleras y esos juegos</i> <u>¿Y de muñecas que tienes?</u> <u>¿Tienes muñecas?</u> <i>Sí</i> <u>¿Qué muñecas te gustan?</u> <i>Me gustan las "Bratz"</i></p>	<p>¿Qué factores o circunstancias influyen para que el niño prefiera otro modo de jugar?</p>	<p><u>¿Y cuáles son tus juegos favoritos?</u> <i>Es que mi hermano me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv"</i> <u>Y a ver, ¿A qué más te gusta jugar?, Así que tú digas me gusta mucho jugar esto...</u></p>	<p>Identificar los factores o circunstancias que influyen para que el niño prefiera otro modo de jugar</p>	<p><u>¿Y cuáles son tus juegos favoritos?</u> <i>Es que mi hermano me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv"</i> <u>Y a ver, ¿A qué más te gusta jugar?, Así que tú digas me gusta mucho jugar esto...</u></p>

	<p><u>Las "Bratz" ¿Cuáles más?</u> <i>He, Barbie</i> <u>¿Te gusta mucho?</u> <i>No, no me gustan mucho</i> <u>¿Por qué, que le ves de defecto?</u> <i>No sé, no me gusta mucho jugar con muñecas</i></p>		<p><i>Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas...</i> <u>A poco, ¿Te gusta el ajedrez? ¿Quién te enseño a jugar ajedrez?</u> <i>Mi papá</i> <u>¿Y cuándo estás sola, a que juegas tú solita?</u> <i>Juego a veces con mis juguetes o con los juguetes de mi hermanita o así...</i> <u>¿Y a qué juegas con tu mamá?</u> <i>Estamos jugando allí en la cama, con mi hermanita y mi hermana</i> <u>¿Y qué más te gustaría tener?</u> <i>Y una lanchita que también es a control remoto, que ahí viene su alberquita y ahí tiene obstáculos, que sale en la tele y tienes que manejar la lancha</i></p>		<p><i>Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas...</i> <u>A poco, ¿Te gusta el ajedrez? ¿Quién te enseño a jugar ajedrez?</u> <i>Mi papá</i> <u>Muy bien, dime Angélica ¿Te gusta jugar sola o te gusta jugar acompañada?</u> <i>Es mejor jugar acompañada, yo digo, a mí me gusta jugar más acompañada</i> <u>¿Con tus amiguitos?</u> <i>Sí, o con mis hermanas a veces, con mis primas, como tengo muchas pues a veces voy a casa de mi abuelita</i> <u>¿Y cuándo estás sola, a que juegas tú solita?</u> <i>Juego a veces con mis juguetes o con los juguetes de mi hermanita o así...</i> <u>Bueno, Ahora platicame ¿Cuándo estas con tus papás si juegas con ellos?</u> <i>A veces juego con mi mamá</i> <u>¿Tu papá o tu mamá te permiten jugar con la computadora? Por ejemplo, te dice "Ha si, juega un rato"</u> <i>A veces sí a veces no, porque dice mi mamá que si daña la vista la luz</i> <u>Y por ejemplo, cuando no se... igual y estás haciendo tarea y así te dice tu papá o tu mamá "Tienes que estudiar primero" ¿Te pone un límite para jugar en la computadora?</u> <i>He, no, cuando estoy haciendo tarea la hago,</i></p>
--	---	--	---	--	--

					<p>pero si me ponen límite, si, nada más la juego un ratito <u>¿Y qué más te gustaría tener?</u> <i>Y una lanchita que también es a control remoto, que ahí viene su alberquita y ahí tiene obstáculos, que sale en la tele y tienes que manejar la lancha</i></p>
<p>Actividades de los fines de semana</p>	<p><u>Ahora, los fines de semana que no vas a la escuela</u> <u>¿Qué haces?</u> <i>Al parque</i> <u>¿Y a qué juegas?</u> <i>Juego allí, estamos en la sala de artes y es que como hay un campito ahí, que es como un jardincito, hay juego o a veces juego en los juegos que están allí instalados</i> <u>¿Qué juegos hay?. Yo no los he visto, que juegos</u> <i>Está, resbaladillas, columpios, pasamanos, hay muchos...</i></p>	<p>¿Qué juegos recreativos se han conservado en la actualidad y cuáles se han olvidado?</p>	<p><u>¿Y a qué más juegas, aparte de la computadora?</u> <i>A la bicicleta</i> <u>Y a ver, ¿A que más te gusta jugar?. Así que tú digas me gusta mucho jugar esto...</u> <i>Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas...</i> <u>¿Qué disfrutas más, la computadora o esos juegos que me dices, brincar, gritar?</u> <i>Los juegos de brincar y correr, esconderse...</i> <u>¿Y cuáles son los juegos que no te gustan?. que digas ¡Hay no, que aburrido!</u> <i>Lo que no me gusta jugar así como, serpientes y escaleras y esos juegos</i> <u>¿Se te hacen aburridos?</u> <i>Bueno, un juego si me gusta</i> <u>¿Cuál es?</u> <i>Es el de ajedrez, ese si me gusta</i> <u>Es que, bueno yo he sabido que es algo difícil el ajedrez y que no muchos lo juegan</u> <i>Sí</i> <i>(Afirmando con la cabeza muy marcado el "Sí", notándose que si le agrada jugar ajedrez a la niña)</i></p>	<p>Dar a conocer los juegos recreativos que se han conservado en la actualidad y los que se han olvidado</p>	<p><u>¿Y a qué más juegas, aparte de la computadora?</u> <i>A la bicicleta</i> <u>Y a ver, ¿A qué más te gusta jugar?. Así que tú digas me gusta mucho jugar esto...</u> <i>Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas...</i> <u>¿Qué disfrutas más, la computadora o esos juegos que me dices, brincar, gritar?</u> <i>Los juegos de brincar y correr, esconderse...</i> <u>¿Y cuáles son los juegos que no te gustan?. que digas ¡Hay no, que aburrido!</u> <i>Lo que no me gusta jugar así como, serpientes y escaleras y esos juegos</i> <u>¿Se te hacen aburridos?</u> <i>Bueno, un juego si me gusta</i> <u>¿Cuál es?</u> <i>Es el de ajedrez, ese si me gusta</i> <u>Ahora, los fines de semana que no vas a la escuela</u> <u>¿Qué haces?</u> <i>Al parque</i> <u>¿Y a qué juegas?</u> <i>Juego allí, estamos en la sala de artes y es que como hay un campito ahí, que es</i></p>

			<p><u>¿Y qué juguetes tienes?</u> Tengo muñecas, tengo también dados</p> <p><u>¿Y qué juguetes te gustan más Angélica? De tus juguetes que tienes o que tus hermanitas tengan</u> A mí me gusta, me gustan unos juguetes que son así como para armar castillos o todo tipo de cosas, que son cubitos y armo así cosas, también me gustan los dominós porque así puedo armar castillos con los dominós</p>		<p>como un jardincito, hay juego o a veces juego en los juegos que están allí instalados</p> <p><u>¿Qué juegos hay?. Yo no los he visto, que juegos</u> Esta, resbaladillas, columpios, pasamanos, hay muchos...</p> <p><u>¿Y qué juguetes tienes?</u> Tengo muñecas, tengo también dados</p> <p><u>¿Y para qué usas los dados?</u> Nada más así, a veces estoy solita y aviento los dados, cuento cuantos puntitos me salieron y los voy anotando en una libreta</p> <p><u>¿Y qué juguetes te gustan más Angélica? De tus juguetes que tienes o que tus hermanitas tengan</u> A mí me gusta, me gustan unos juguetes que son así como para armar castillos o todo tipo de cosas, que son cubitos y armo así cosas, también me gustan los dominós porque así puedo armar castillos con los dominós</p> <p><u>¿Qué son los dominós?</u> Son he, son unos rectangulitos que tiene... son como dados pero tienen esos puntitos así como...</p> <p><u>¡Ha ya! que los vas poniendo así, uno tras otro y vas armando cosas</u> Aja</p> <p><u>¿Y qué has hecho con ellos, castillos y qué más?</u> Una vez hice una pirámide y una muñeca, así en el piso</p>
--	--	--	---	--	---

					<p><u>Y platicame. ¿Este día del niño cómo te fue te regalaron algo?</u> Unas pelotas</p>
<p>Jugar en compañía o solo</p>	<p><u>Muy bien, dime Angélica ¿Te gusta jugar sola o te gusta jugar acompañada?</u> Es mejor jugar acompañada, yo digo, a mí me gusta jugar más acompañada <u>¿Con tus amiguitos?</u> Sí, o con mis hermanas a veces, con mis primas, como tengo muchas pues a veces voy a casa de mi abuelita</p>	<p>¿Por qué se ha vuelto más interesante el jugar por medio de un aparato electrónico que con un juego de los años 80's?</p>	<p><u>¿Y cuáles son tus juegos favoritos?</u> Es que mi hermano me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv" <u>Entonces, a ver ¿Qué les pediste a los Reyes esta última vez, si no te gustan mucho los juguetes?</u> Le pedí un celular <u>Ándale, ¿Un celular de verdad o de juguete?</u> De verdad (Risas de ambas) <u>¿Y qué celular es?</u> Es un Nokia amarillo <u>¿Y tienes juegos en el celular?</u> Sí <u>¿Qué juegos tienes?</u> wonder zoo, little zoo, green park y otros, tengo uno de carreras y así...</p>	<p>Comparar el interés que tiene el jugar por medio de un aparato electrónico que con un juego de los 80's</p>	<p><u>¿Y cuáles son tus juegos favoritos?</u> Es que mi hermano me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv" <u>¿Y qué juego te gusta?</u> Me gusta mucho jugar, este, un jugueto que es un robot que tiene que atrapar globitos para salir del laberinto <u>¿Y a qué más juegas, aparte de la computadora?</u> A la bicicleta De seguro te vas aquí al parque con la bici A veces <u>¿Y cuáles son los juegos que no te gustan?, que digas ¡Hay no, que aburrido!</u> Lo que no me gusta jugar así como, serpientes y escaleras y esos juegos <u>¿Y de muñecas que tienes?</u> <u>¿Tienes muñecas?</u> Sí <u>¿Qué Barbie tienes?</u> Tengo una Barbie que esta solita pero tiene bolsita, tiene perfume y tiene zapatillas, tiene vestido y esa Barbie me gusta <u>¿Te gusta mucho?</u> No, no me gustan mucho <u>¿Por qué, que le ves de defecto?</u> No sé, no me gusta mucho jugar con muñecas <u>Entonces, a ver ¿Qué les pediste a los Reyes esta</u></p>

					<p> <u>última ves. si no te gustan mucho los juguetes?</u> <i>Le pedí un celular</i> <u>Ándale. ¿Un celular de verdad o de juguete?</u> <i>De verdad</i> <u>¿Y qué celular es?</u> <i>Es un Nokia amarillo</i> <u>¿Y tienes juegos en el celular?</u> <i>Sí</i> <u>¿Qué juegos tienes?</u> <i>wonder zoo, little zoo, green park y otros, tengo uno de carreras y así...</i> <u>Y por ejemplo, cuando no se... igual y estás haciendo tarea y así te dice tu papá o tu mamá "Tienes que estudiar primero" ¿Te pone un límite para jugar en la computadora?</u> <i>He, no, cuando estoy haciendo tarea la hago, pero si me ponen límite, si, nada más la juego un ratito</i> <u>¿Cómo cuanto más o menos?</u> <i>Como unos... como media hora</i> <u>A ver, pláticame ¿A ti que juegos te gustaría tener que has visto en la tele o con tus amigos? Que digas "yo quiero ahora esto..."</u> <u>¿Qué se te antoja ahora tener?</u> <i>Es que el año pasado vi unas "Polly Pocket" que eran 5 "Pollys" con mucha ropa y me gustaron pero ya no alcance a comprarlas porque ya se habían acabado</i> <u>¿Y qué más te gustaría tener?</u> </p>
--	--	--	--	--	---

					Y una lanchita que también es a control remoto, que ahí viene su alberquita y ahí tiene obstáculos, que sale en la tele y tienes que manejar la lancha
Interacción de los papás con los niños	<p><u>Bueno. Ahora pláticame ¿Cuándo estas con tus papás si juegas con ellos?</u> <i>A veces juego con mi mamá</i> <u>¿Y a qué juegas con tu mamá?</u> <i>Estamos jugando allí en la cama, con mi hermanita y mi hermana</i> <u>¿Y a qué juegan. hacerse cosquillas o a qué?</u> <i>(Risa de la niña)</i> <u>Entonces sí, creo adivine</u> <i>(Risas de la niña, moviendo la cabeza afirmando)</i></p>	¿Qué cambios ha provocado la tecnología usada por los niños con fines lúdicos en sus formas de comunicación cotidianas?	<p><u>Y por ejemplo, cuando no se... igual y estás haciendo tarea y así te dice tu papá o tu mamá "Tienes que estudiar primero" ¿Te pone un límite para jugar en la computadora?</u> <i>He, no, cuando estoy haciendo tarea la hago, pero si me ponen limite, sí, nada más la juego un ratito</i> <u>¿Cómo cuanto más o menos?</u> <i>Como unos... como media hora</i></p>		
Utilización de la tecnología del niño para jugar	<p><u>¿Tu papá o tu mamá te permiten jugar con la computadora? Por ejemplo, te dice "Ha sí, juega un rato"</u> <i>A veces sí a veces no, porque dice mi mamá que si daña la vista la luz</i> <u>Y por ejemplo, cuando no se... igual y estás haciendo tarea y así te dice tu papá o tu mamá "Tienes que estudiar primero" ¿Te pone un límite para jugar en la computadora?</u> <i>He, no, cuando estoy haciendo tarea la hago, pero si me ponen limite, sí, nada más la juego un ratito</i> <u>¿Cómo cuanto más o menos?</u> <i>Como unos... como media hora</i></p>				
Juguetes deseados por el niño que no tiene	<p><u>A ver, pláticame ¿A ti qué juegos te gustaría tener que has visto en la tele o</u></p>				

	<p><u>con tus amigos? Que digas "yo quiero ahora esto..."</u> <u>¿Qué se te antoja ahora tener?</u> <i>Es que el año pasado vi unas "Polly Pocket" que eran 5 "Pollys" con mucha ropa y me gustaron pero ya no alcance a comprarlas porque ya se habían acabado</i> <u>¿Y qué más te gustaría tener?</u> <i>Y una lanchita que también es a control remoto, que ahí viene su alberquita y ahí tiene obstáculos, que sale en la tele y tienes que manejar la lancha</i></p>				
--	--	--	--	--	--

Anexo 3. Relación de la tercera entrevista con las preguntas y objetivos de la investigación

CUADRO DE LA INFORMANTE ERANDI					
Párrafos clave		Preguntas de investigación que se responden		Objetivos de investigación que se responden	
Tópicos	Corpus textual	Preguntas	Corpus textual	Objetivos	Corpus textual
(lunes a viernes) Juegos y Juguetes favoritos del niño	<p><u>Bien, a ver pláticame Erandi. ¿Qué haces de lunes a viernes? ¿Qué te gusta hacer?</u> <i>El lunes me gusta... me gusta jugar con la maestra, bueno no, bueno sí con la maestra de español. Es que la maestra Claudia nos da matemáticas, educación cívica, formación y español....La maestra de todas esas materias, la maestra Claudia... Me gusta salir con la maestra Claudia, ella nos da el minuto, para que cuando ya nos metamos, hagamos fila</i></p>	<p><u>¿Cómo es la forma de jugar de los niños en la actualidad?</u></p>	<p><u>¿Me decías que juegas en la escuela, verdad?</u> <i>Sí, Y el viernes nos gusta jugar con la maestra de Inglés, porque un día jugamos a que, tenemos que decir, digo, la maestra tenía que decir "Simón dice toquen el color verde" y allí vamos y corremos y tocamos en color verde</i> <u>¿Y nada más juegas con tus maestras o también juegas con tus amiguitos?</u> <i>También juego con mis amiguitos. Y después jugamos a que le atinemos a la canasta y teníamos que pronunciar bien la</i></p>	<p>Describir la forma de jugar de los niños en la actualidad</p>	<p><u>¿Me decías que juegas en la escuela, verdad?</u> <i>Sí, Y el viernes nos gusta jugar con la maestra de Inglés, porque un día jugamos a que, tenemos que decir, digo, la maestra tenía que decir "Simón dice toquen el color verde" y allí vamos y corremos y tocamos en color verde</i> <u>¿Y nada más juegas con tus maestras o también juegas con tus amiguitos?</u> <i>También juego con mis amiguitos. Y después jugamos a que le atinemos a la canasta y teníamos que pronunciar bien la</i></p>

	<p>y ya tomamos agua y después ya nos vamos. Y el viernes nos gusta jugar con la maestra de Inglés, porque un día jugamos a que, tenemos que decir, digo, la maestra tenía que decir "Simón dice toquen el color verde" y allí vamos y corremos y tocamos en color verde.</p> <p><u>¿Y nada más juegas con tus maestras o también juegas con tus amiguitos?</u> También juego con mis amiguitos. Y después jugamos a que le atinemos a la canasta y teníamos que pronunciar bien la palabra y atinarle a la canasta</p> <p><u>¿Cómo es ese juego, a ver explícame?</u> Mira, tienes que agarrar una pelota y entonces la canasta que tengas como la de básquetbol, esa canasta que tengas, si tenga red o no, pues no importa, entonces ahí le atinas pronuncias bien la palabra en inglés y ya le atinas, pero si no la pronuncias bien, este, pues no le puedes atinar</p> <p><u>Ha, ya ¿Y en el recreo con tus amiguitos a qué juegas?</u> En el recreo a veces jugamos Hello Kitty, a veces a la momia</p> <p><u>A ver, ¿Cómo es el juego de Hello Kitty?</u> Ha, el juego de Hello Kitty, es que yo era la madre y tenía dos hijas, una era Daniela y una Alejandra, entonces ya jugamos, pero</p>		<p>palabra y atinarle a la canasta</p> <p><u>¿Cómo es ese juego, a ver explícame?</u> Mira, tienes que agarrar una pelota y entonces la canasta que tengas como la de básquetbol, esa canasta que tengas, si tenga red o no, pues no importa, entonces ahí le atinas pronuncias bien la palabra en inglés y ya le atinas, pero si no la pronuncias bien, este, pues no le puedes atinar</p> <p><u>¿Y en el recreo con tus amiguitos a qué juegas?</u> En el recreo a veces jugamos Hello Kitty, a veces a la momia</p> <p><u>A ver, ¿Cómo es el juego de Hello Kitty?</u> Ha, el juego de Hello Kitty, es que yo era la madre y tenía dos hijas, una era Daniela y una Alejandra, entonces ya jugamos, pero esta Isis era la malvada Hello Kitty, o sea la bruja...Entonces, ya empezaba a correatarnos y alguien tenía que morir para, bueno, para continuar el juego</p> <p><u>¿Y a qué más juegas en el recreo?</u> En el recreo también jugamos a la momia</p> <p><u>¿Y cómo es eso?</u> <u>¿También se correatan?</u> Alguien tiene que estar en una...así como las momias de Egipto, así tienen que estar en su tumba y entonces ya cuando la destapas ya empiezan a</p>		<p>palabra y atinarle a la canasta</p> <p>¿Cómo es ese juego, a ver explícame? Mira, tienes que agarrar una pelota y entonces la canasta que tengas como la de básquetbol, esa canasta que tengas, si tenga red o no, pues no importa, entonces ahí le atinas pronuncias bien la palabra en inglés y ya le atinas, pero si no la pronuncias bien, este, pues no le puedes atinar</p> <p><u>Ha, ya ¿Y en el recreo con tus amiguitos a qué juegas?</u> En el recreo a veces jugamos Hello Kitty, a veces a la momia</p> <p>A ver, ¿Cómo es el juego de Hello Kitty? Ha, el juego de Hello Kitty, es que yo era la madre y tenía dos hijas, una era Daniela y una Alejandra, entonces ya jugamos, pero esta Isis era la malvada Hello Kitty, o sea la bruja... Entonces, ya empezaba a correatarnos y alguien tenía que morir para, bueno, para continuar el juego</p> <p><u>¿Son cómo correatadas, te tienen que correatar?</u> Sí, más o menos</p> <p>¿Y a qué más juegas en el recreo? En el recreo también jugamos a la momia</p> <p><u>¿Y cómo es eso?</u> <u>¿También se correatan?</u> Alguien tiene que estar en una...así como las momias</p>
--	---	--	--	--	--

	<p>esta Isis era la malvada Hello Kitty, o sea la bruja... ...Entonces, ya empezaba a corretearnos y alguien tenía que morir para, bueno, para continuar el juego</p> <p><u>¿Son cómo correteadas, te tienen que corretear?</u> Sí, más o menos</p> <p><u>¿Y a qué más juegas en el recreo?</u> En el recreo también jugamos a la momia... Alguien tiene que estar en una... así como las momias de Egipto, así tienen que estar en su tumba y entonces ya cuando la destapas ya empiezan a corretearse y entonces ya va otra vez caminando y teníamos que echarles piedras o dulces o varas o algo así, lo que queramos, entonces ya la momia se enoja y empieza a corretearnos otra vez</p> <p><u>Entonces, ¿Cuáles son tus juegos favoritos?, Que digas hay me gusta mucho jugar esto...</u> Ha, me gustan los juegos friv</p> <p><u>¿Qué es eso?</u> Mira, los juegos friv son que te aparecen cuadritos así, y tienen una imagen, una es de moda, otras son de "Monster High" que las tienes que vestir para que hagan un concierto</p> <p><u>¿Pero eso es en la compu?</u> Sí</p> <p><u>Oye Erandi ¿Y qué te gusta más hacer, correr, brincar,</u></p>		<p>corretearse y entonces ya va otra vez caminando y teníamos que echarles piedras o dulces o varas o algo así, lo que queramos, entonces ya la momia se enoja y empieza a corretearnos otra vez</p> <p><u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u> Ver la tele, jugar en la compu... Este, jugar con mis muñecos, jugar con mis alas que ves ahí. Y a veces juego a la princesa y al sapo</p> <p><u>Entonces, ¿Cuáles son tus juegos favoritos?, Que digas hay me gusta mucho jugar esto...</u> Ha, me gustan los juegos friv</p> <p><u>¿Qué es eso?</u> Mira, los juegos friv son que te aparecen cuadritos así, y tienen una imagen, una es de moda, otras son de "Monster High" que las tienes que vestir para que hagan un concierto</p> <p><u>¿Pero eso es en la compu?</u> Sí</p> <p><u>¿Juegas con tu abuelita?</u> Sí, que es bien simpática</p> <p><u>¿Y por qué a que juegan o qué?</u> A veces jugamos a que... a las escondidas, a veces a las... no, a las correteadas no, porque no puede correr. Juega a que, a las carreritas conmigo,</p>		<p>de Egipto, así tienen que estar en su tumba y entonces ya cuando la destapas ya empiezan a corretearse y entonces ya va otra vez caminando y teníamos que echarles piedras o dulces o varas o algo así, lo que queramos, entonces ya la momia se enoja y empieza a corretearnos otra vez</p> <p><u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u> Ver la tele, jugar en la compu</p> <p><u>¿Y qué más?</u> Este, jugar con mis muñecos, jugar con mis alas que ves ahí. Y a veces juego a la princesa y al sapo</p> <p><u>Entonces, ¿Cuáles son tus juegos favoritos?, Que digas hay me gusta mucho jugar esto...</u> Ha, me gustan los juegos friv</p> <p><u>¿Qué es eso?</u> Mira, los juegos friv son que te aparecen cuadritos así, y tienen una imagen, una es de moda, otras son de "Monster High" que las tienes que vestir para que hagan un concierto</p> <p><u>¿Pero eso es en la compu?</u> Sí</p> <p><u>¿Y cuándo estás sola a que juegas?</u> Cuando estoy sola juego con mis muñecas, a veces</p>
--	--	--	---	--	--

	<p><u>dibujar o estar en la computadora?</u> Ah, dibujar y estar en la computadora</p>		<p>aunque no puede correr, yo juego a las carreritas con mi abuela, con Tomás, es que nosotros... se trata de que le avienta la piedra y casi siempre Tomás me gana <u>Oye Erandi ¿Y qué te gusta más hacer, correr, brincar, dibujar o estar en la computadora?</u> Ah, dibujar y estar en la computadora</p>		<p>me quedo viendo la "taravisión". <u>Entonces, a ver pláticame ¿Juegas con tu abuelita? Sí, que es bien simpática ¿Y por qué a que juegan o qué?</u> A veces jugamos a que... a las escondidas, a veces a las... no, a las correteadas no, porque no puede correr. Juega a que, a las carreritas conmigo, aunque no puede correr, yo juego a las carreritas con mi abuela, con Tomás, es que nosotros... se trata de que le avienta la piedra y casi siempre Tomás me gana <u>¿Qué juegos te gustaría tener ahorita? Que digas... yo quiero tener esto, se me antoja tener esto...</u> Yo quiero tener una Tablet <u>¿Y por qué quieres tener una Tablet?</u> Pues para escribir mensajes, o quiero tener un teléfono <u>¿Un teléfono también quieres tenerlo?</u> Sí, porque para llamar a mi familia o algo así...</p>
<p>Juegos y Juguetes NO favoritos</p>	<p><u>¿Y qué juegos no te gustan?</u> Los juegos aburridos que son para mí, son... el juego del silencio, jugar a escaleras y serpientes <u>¿Cuál es el juego del silencio?, No lo conozco</u> Es que a la cuenta de tres tienes que guardar mucho silencio ¡Mmmm!... Que otro juego, no me gusta jugar a los 5</p>	<p>¿Qué factores o circunstancias influyen para que el niño prefiera otro modo de jugar?</p>	<p><u>¿Me decías que juegas en la escuela, verdad?</u> Sí, Y el viernes nos gusta jugar con la maestra de Inglés, porque un día jugamos a que, tenemos que decir, digo, la maestra tenía que decir "Simón dice toquen el color verde" y allí vamos y corremos y tocamos en color verde <u>¿Y en el recreo con tus amiguitos a qué juegas?</u></p>	<p>Identificar los factores o circunstancias que influyen para que el niño prefiera otro modo de jugar</p>	<p><u>¿Me decías que juegas en la escuela, verdad?</u> Sí, Y el viernes nos gusta jugar con la maestra de Inglés, porque un día jugamos a que, tenemos que decir, digo, la maestra tenía que decir "Simón dice toquen el color verde" y allí vamos y corremos y tocamos en color verde</p>

	<p>deditos que tienes que cantar <u>¿Cómo es eso?</u> Mira, tienes que cantar... tengo cinco deditos uno es, ya sabes, uno es el puerquito y otro es el puerco gordo</p>		<p>En el recreo a veces jugamos Hello Kitty, a veces a la momia <u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u> Ver la tele, jugar en la compu... Este, jugar con mis muñecos, jugar con mis alas que ves ahí. Y a veces juego a la princesa y al sapo <u>Bueno, ¿Te gusta jugar sola o acompañada?</u> Acompañada <u>¿Y con quién juegas acompañada? A ver pláticame</u> Ha, con mi abuela que es bien simpática... A veces jugamos a que... a las escondidas, a veces a las... no, a las correteadas no, porque no puede correr... Juega a que, a las carreritas conmigo, aunque no puede correr, yo juego a las carreritas con mi abuela, con Tomás, es que nosotros... se trata de que le avienta la piedra y casi siempre Tomás me gana <u>¿Y cuándo estás sola a que juegas?</u> Cuando estoy sola juego con mis muñecas, a veces me quedo viendo la "taravisión" <u>¿Y tú mamá te permite utilizar la computadora entonces?</u> A veces <u>¿Por qué?</u></p>		<p><u>¿Y nada más juegas con tus maestras o también juegas con tus amiguitos?</u> También juego con mis amiguitos. Y después jugamos a que le atinemos a la canasta y teníamos que pronunciar bien la palabra y atinarle a la canasta <u>Ha, ya ¿Y en el recreo con tus amiguitos a qué juegas?</u> En el recreo a veces jugamos Hello Kitty, a veces a la momia <u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u> Ver la tele, jugar en la compu <u>¿Y qué más?</u> Este, jugar con mis muñecos, jugar con mis alas que ves ahí. Y a veces juego a la princesa y al sapo <u>¿Te gusta jugar sola o acompañada?</u> Acompañada <u>¿Y con quién juegas acompañada? A ver pláticame</u> Ha, con mi abuela que es bien simpática <u>¿Y cuándo estás sola a que juegas?</u> Cuando estoy sola juego con mis muñecas, a veces me quedo viendo la "taravisión" <u>Ahora, pláticame ¿Qué juegos te gustaría tener ahorita? Que digas... yo</u></p>
--	--	--	--	--	---

			<p>Porque soy una pelafustana con ellos, porque significa que estoy jugando y ya cuando me dicen, ya apágala, yo digo, "hay otro ratito" y ya dicen "ya apágala, ya apágala"... y ya digo, "hay está bien majestad" y ya la apago, y ya me voy a la clase de violín</p> <p><u>Entonces ¿Si te dejan jugar con la computadora? Si me dejan... Tengo que hacer primero la tarea ¿Qué juegos te gustaría tener ahorita? Que digas... yo quiero tener esto, se me antoja tener esto...</u></p> <p><u>Yo quiero tener una Tablet ¿Y en dónde viste las Tablet, o por qué te salió ese deseo de tener una? Ha, las vi en una...Porque mis amigas tienen, Katia tiene una y quiero tener una Tablet</u></p>		<p><u>quiero tener esto, se me antoja tener esto...</u></p> <p><u>Yo quiero tener una Tablet ¿Y en dónde viste las Tablet, o por qué te salió ese deseo de tener una? Ha, las vi en una...Porque mis amigas tienen, Katia tiene una y quiero tener una Tablet</u></p> <p><u>Ha ya, entonces tú quieres tener una Tablet o un teléfono ¿Y de juguetes? De juguetes, quiero tener a Elsa</u></p> <p><u>¿Quién es Elsa? Elsa es la que sale en "frozen"</u></p> <p><u>Ha, de la película De la película, quiero que tenga su corona, sus dos vestidos, y sus dos zapatillas, unos que parecen guaraches y otros que son tacones medio de tamaño, así, chiquitos pero no tan chiquitos</u></p>
<p>Actividades de los fines de semana</p>	<p><u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuando no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u></p> <p><u>Ver la tele, jugar en la compu</u></p> <p><u>¿Y qué más?</u></p> <p><u>Este, jugar con mis muñecos, jugar con mis alas que ves ahí.</u></p> <p><u>Y a veces juego a la princesa y al sapo</u></p>	<p>¿Qué juegos recreativos se han conservado en la actualidad y cuáles se han olvidado?</p>	<p><u>¿Me decías que juegas en la escuela, verdad?</u></p> <p><u>Sí. Y el viernes nos gusta jugar con la maestra de Inglés, porque un día jugamos a que, tenemos que decir, digo, la maestra tenía que decir "Simón dice toquen el color verde" y allí vamos y corremos y tocamos en color verde</u></p> <p><u>¿Y nada más juegas con tus maestras o también juegas con tus amiguitos?</u></p> <p><u>También juego con mis amiguitos. Y después jugamos a que le atinemos a la canasta y teníamos que pronunciar bien la</u></p>	<p>Dar a conocer los juegos recreativos que se han conservado en la actualidad y los que se han olvidado</p>	<p><u>¿Me decías que juegas en la escuela, verdad?</u></p> <p><u>Sí. Y el viernes nos gusta jugar con la maestra de Inglés, porque un día jugamos a que, tenemos que decir, digo, la maestra tenía que decir "Simón dice toquen el color verde" y allí vamos y corremos y tocamos en color verde</u></p> <p><u>¿Y nada más juegas con tus maestras o también juegas con tus amiguitos?</u></p> <p><u>También juego con mis amiguitos. Y después jugamos a que le atinemos a la canasta y teníamos que pronunciar bien la</u></p>

			<p>palabra y atinarle a la canasta</p> <p><u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u></p> <p><i>Este, jugar con mis muñecos, jugar con mis alas que ves ahí</i></p> <p><u>¿Y qué juegos no te gustan?</u></p> <p><i>Los juegos aburridos que son para mí, son... el juego del silencio, jugar a escaleras y serpientes</i></p> <p><u>¿Cuál es el juego del silencio?, No lo conozco</u></p> <p><i>Es que a la cuenta de tres tienes que guardar mucho silencio... ¡Mmmm!... Que otro juego, no me gusta jugar a los 5 deditos que tienes que cantar</i></p> <p><u>¿Cómo es eso?</u></p> <p><i>Mira, tienes que cantar... tengo cinco deditos uno es, ya sabes, uno es el puerquito y otro es el puerco gordo</i></p> <p><u>¿Y con quién juegas acompañada? A ver pláticame</u></p> <p><i>Ha, con mi abuela que es bien simpática</i></p> <p><u>¿Y por qué a que juegan o qué?</u></p> <p><i>A veces jugamos a que... a las escondidas, a veces a las... no, a las correteadas no, porque no puede correr. Juega a que, a las carreritas conmigo, aunque no puede correr, yo juego a las carreritas con mi abuela, con Tomás,</i></p>	<p>palabra y atinarle a la canasta</p> <p><u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u></p> <p><i>Este, jugar con mis muñecos, jugar con mis alas que ves ahí</i></p> <p><u>¿Y qué juegos no te gustan?</u></p> <p><i>Los juegos aburridos que son para mí, son... el juego del silencio, jugar a escaleras y serpientes</i></p> <p><u>¿Cuál es el juego del silencio?, No lo conozco</u></p> <p><i>Es que a la cuenta de tres tienes que guardar mucho silencio... ¡Mmmm!... Que otro juego, no me gusta jugar a los 5 deditos que tienes que cantar</i></p> <p><u>¿Cómo es eso?</u></p> <p><i>Mira, tienes que cantar... tengo cinco deditos uno es, ya sabes, uno es el puerquito y otro es el puerco gordo</i></p> <p><u>¿Y con quién juegas acompañada? A ver pláticame</u></p> <p><i>Ha, con mi abuela que es bien simpática</i></p> <p><u>¿Y por qué a que juegan o qué?</u></p> <p><i>A veces jugamos a que... a las escondidas, a veces a las... no, a las correteadas no, porque no puede correr. Juega a que, a las carreritas conmigo, aunque no puede correr, yo juego a las carreritas con mi abuela, con Tomás,</i></p>
--	--	--	--	--

			<p><i>es que nosotros... se trata de que le avienta la piedra y casi siempre Tomás me gana</i></p>		<p><i>es que nosotros... se trata de que le avienta la piedra y casi siempre Tomás me gana</i></p>
<p>Jugar en compañía o solo</p>	<p><u>¿Te gusta jugar sola o acompañada?</u> Acompañada <u>¿Y con quién juegas acompañada?</u> A ver pláticame <i>Ah, con mi abuela que es bien simpática</i> <u>¿Y con amiguitos o primitas que tengas?</u> <i>Ah con mis primas me encanta jugar a todo, menos cuando se muere alguien</i></p>	<p>¿Por qué se ha vuelto más interesante el jugar por medio de un aparato electrónico que con un juego de los años 80's?</p>	<p><u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u> <i>Ver la tele, jugar en la compu</i> <u>¿Cuáles son tus juegos favoritos?, Que digas hay me gusta mucho jugar esto...</u> <i>Ha, me gustan los juegos friv</i> <u>¿Qué es eso?</u> <i>Mira, los juegos friv son que te aparecen cuadritos así, y tienen una imagen, una es de moda, otras son de "Monster High" que las tienes que vestir para que hagan un concierto</i> <u>¿Pero eso es en la compu?</u> <i>Sí</i> <u>¿Qué juegos te gustaría tener ahorita? Que digas...</u> <i>yo quiero tener esto, se me antoja tener esto...</i> <i>Yo quiero tener una Tablet</i> <u>¿Y por qué quieres tener una Tablet?</u> <i>Pues para escribir mensajes, o quiero tener un teléfono</i> <u>¿Un teléfono también quieres tenerlo?</u> <i>Sí, porque para llamar a mi familia o algo así...</i> <u>¿Y en dónde viste las Tablet, o por qué te salió ese deseo de tener una?</u></p>	<p>Comparar el interés que tiene el jugar por medio de un aparato electrónico que con un juego de los 80's</p>	<p><u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u> <i>Ver la tele, jugar en la compu</i> <u>¿Cuáles son tus juegos favoritos?, Que digas hay me gusta mucho jugar esto...</u> <i>Ha, me gustan los juegos friv</i> <u>¿Qué es eso?</u> <i>Mira, los juegos friv son que te aparecen cuadritos así, y tienen una imagen, una es de moda, otras son de "Monster High" que las tienes que vestir para que hagan un concierto</i> <u>¿Pero eso es en la compu?</u> <i>Sí</i> <u>¿Y qué juegos no te gustan?</u> <i>Los juegos aburridos que son para mí, son... el juego del silencio, jugar a escaleras y serpientes</i> <u>¿Cuál es el juego de silencio?, No lo conozco</u> <i>Es que a la cuenta de tres tienes que guardar mucho silencio ¡Mmmm!... Que otro juego, no me gusta jugar a los 5 deditos que tienes que cantar</i> <u>¿Cómo es eso?</u> <i>Mira, tienes que cantar... tengo cinco deditos uno</i></p>

			<p>Ha, las vi en una... Porque mis amigas tienen, Katia tiene una y quiero tener una Tablet</p> <p>Oye Erandi ¿Y qué te gusta más hacer, correr, brincar, dibujar o estar en la computadora?</p> <p>Ah, dibujar y estar en la computadora</p>	<p>es, ya sabes, uno es el puerquito y otro es el puerco gordo</p> <p>¿Qué juegos te gustaría tener ahorita? Que digas... yo quiero tener esto, se me antoja tener esto...</p> <p>Yo quiero tener una Tablet</p> <p>¿Y por qué quieres tener una Tablet?</p> <p>Pues para escribir mensajes, o quiero tener un teléfono</p> <p>¿Un teléfono también quieres tenerlo?</p> <p>Sí, porque para llamar a mi familia o algo así...</p> <p>¿Y en dónde viste las Tablet, o por qué te salió ese deseo de tener una?</p> <p>Ha, las vi en una... Porque mis amigas tienen, Katia tiene una y quiero tener una Tablet</p>
<p>Interacción de los papás con los niños</p>	<p><u>Entonces, a ver pláticame ¿Juegas con tu abuelita?</u></p> <p><i>Sí, que es bien simpática</i></p> <p><u>¿Y con tu mamá también juegas?</u></p> <p><i>Sí, pero a veces no es bien divertida</i></p> <p><u>¿Entonces es más divertida tu abuelita!</u></p> <p><i>Es más divertida mi abuelita</i></p> <p><u>¿Y por qué a que juegan o qué?</u></p> <p><i>A veces jugamos a que... a las escondidas, a veces a las... no, a las correteadas no, porque no puede correr... Juega a que, a las carreritas conmigo, aunque no puede correr, yo juego a las carreritas con mi abuela, con Tomás, es que nosotros... se trata de que le avienta la piedra y casi siempre Tomás me gana</i></p>	<p>¿Qué cambios ha provocado la tecnología usada por los niños con fines lúdicos en sus formas de comunicación cotidianas?</p>	<p><u>¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?</u></p> <p><i>Ver la tele, jugar en la compu</i></p> <p><u>¿Cuáles son tus juegos favoritos?, Que digas hay me gusta mucho jugar esto...</u></p> <p><i>Ha, me gustan los juegos frív</i></p> <p><u>¿Pero eso es en la compu?</u></p> <p><i>Sí</i></p> <p><u>¿Y tú mamá te permite utilizar la computadora entonces?</u></p> <p><i>A veces</i></p> <p><u>¿Por qué a veces, cuándo qué? Te dice, no utilices la computadora porque qué, porque vas hacer tarea o que se yo...</u></p> <p><i>No, porque a veces no me dejan</i></p> <p><u>¿Por qué?</u></p> <p><i>Porque soy una pelafustana con ellos, porque significa que estoy jugando y ya cuando me dicen, ya apágala, yo digo, "hay otro ratito" y ya dicen "ya apágala, ya apágala"... y ya digo, "hay está bien</i></p>	
<p>Utilización de la tecnología del niño para jugar</p>	<p><u>¿Y tú mamá te permite utilizar la computadora entonces?</u></p> <p><i>A veces</i></p> <p><u>¿Por qué a veces, cuándo qué? Te dice, no utilices la computadora porque qué, porque vas hacer tarea o que se yo...</u></p> <p><i>No, porque a veces no me dejan</i></p>			

	<p><u>¿Por qué?</u> <i>Porque soy una pelafustana con ellos, porque significa que estoy jugando y ya cuando me dicen, ya apágala, yo digo, "ay otro ratito" y ya dicen "ya apágala, ya apágala"... y ya digo, "ay está bien majestad" y ya la apago, y ya me voy a la clase de violín</i> <u>Entonces ¿Si te dejan jugar con la computadora?</u> <i>Sí me dejan</i> <u>¿Pero tienes que hacer primero la tarea?</u> <i>Tengo que hacer primero la tarea</i></p>		<p><i>majestad" y ya la apago, y ya me voy a la clase de violín</i> <u>¿Qué juegos te gustaría tener ahorita? Que digas... yo quiero tener esto, se me antoja tener esto...</u> <i>Yo quiero tener una Tablet</i> <u>¿Y por qué quieres tener una Tablet?</u> <i>Pues para escribir mensajes, o quiero tener un teléfono</i> <u>¿Un teléfono también quieres tenerlo?</u> <i>Sí, porque para llamar a mi familia o algo así...</i></p>		
<p>Juguetes deseados por el niño que no tiene</p>	<p><u>Ahora, platicame ¿Qué juegos te gustaría tener ahorita? Que digas... yo quiero tener esto, se me antoja tener esto...</u> <i>Yo quiero tener una Tablet... Pero mi mamá como siempre no me la compra</i> <u>¿Y por qué quieres tener una Tablet?</u> <i>Pues para escribir mensajes, o quiero tener un teléfono</i> <u>¿Un teléfono también quieres tenerlo?</u> <i>Sí, porque para llamar a mi familia o algo así...</i> <u>¿Y en dónde viste las Tablet, o por qué te salió ese deseo de tener una?</u> <i>Ah, las vi en una...Porque mis amigas tienen, Katia tiene una y quiero tener una Tablet</i> <u>Ha ya, entonces tú quieres tener una Tablet o un teléfono ¿Y de juguetes?</u></p>				

	<p><i>De juguetes, quiero tener a Elsa</i> <u><i>¿Quién es Elsa?</i></u> <i>Elsa es la que sale en "frozen"... De la película, quiero que tenga su corona, sus dos vestidos, y sus dos zapatillas, unos que parecen guaraches y otros que son tacones medio de tamaño, así, chiquitos pero no tan chiquitos</i></p>				
--	---	--	--	--	--

Anexo 4. Transcripciones de las entrevistas en profundidad a los informantes niños de la actualidad.

Nota: Se le notifica que las siguientes entrevistas transcritas, están redactadas tal cual se llevó a cabo la plática con los informantes, por lo que, se encontrará con ideas quizás un poco desordenadas en cuestión de sintaxis.

EDDY EMMANUEL ÁNGELES SÁNCHEZ, 8 AÑOS:

¿Cómo te llamas?

Eddy Emanuel Ángeles Sánchez

¿Y cuántos años tienes?

8

Tienes 8 años ¿Cuándo fue tu cumpleaños?

El 8 de febrero

Va ser entonces apenas, pues toma como regalo la máscara que te di, ¿Va?

Sí

¿Estás estudiando, que estudias? ¿La primaria?

Aja

¿En qué año vas?

En tercero

¿En qué escuela vas?

En la Cuauhtémoc

Por aquí cerca...

Sí

Oye, ¿Y hoy no fuiste a la escuela?

Sí, pero en la tarde

¿Vas en la tarde?

Aja

¿A qué hora entras?

A las 2

¿Y a qué hora sales?

A las 6:30

¿Y quién va por ti, tu papá o tu abuelita?

Mi papá y me lleva a mi hermano

¿Cuántos hermanos tienes?

2

¿Hombres, los dos son hombres?

Aja

¿Más chiquitos que tú?

Uno más chico que yo y uno más grande

Ah, entonces ¿Tú eres el mediano?

Aja

Dicen que los de en medio son los más traviosos, ¿Eres travieso?

(Risas tímidas del niño)

(Risas) Con ese silencio me dijiste todo

Entonces, me decías que vas de lunes a viernes a la escuela

Aja

¿Y en las mañanas qué haces, antes de irte a la escuela?

Tarea

¿Te pones hacer la tarea?

Aja, luego veo tele después de la tarea o juego

¿Y qué programas ves?

Eh, la pantera rosa, el chavo, este, las luchas, este, que más... Bob Esponja, los pingüinos de Madagascar, los Looney Tunes, este que más... como se llama Victorious... todo eso

Primero haces la tarea y después ves la tele entonces

Sí, primero veo la tarea y después veo la tele y después ya me baño

Y ya te vas a la escuela

Primero paso a comer

¿Dónde pasas a comer?

A mi casa

¿Y qué juegas o que te gusta jugar?

Este, juego trompo, este juego mi Xbox, este a veces juego con mi hermanito a las luchas con sus muñecos

¿Entonces le das vuelta a tu hermano con las luchas?

(Risas de ambas partes)

Entonces te gustan mucho las luchas por lo visto, ¿Te gusta el Xbox?

Este, pus sí

¿Qué es lo que te gusta más jugar, así que tú digas, hay me gusta jugar esto...?

Este, más congelados y trompo

¿Qué son los congelados?

Es que haz de cuenta, son como las atrapadas se juega de a 4, haz de cuenta uno los toca y se congelan y se quedan así... (El niño me mostro con movimientos corporales como se juega) y su compañero tiene que ir a tocarlo y ya se puede ir

Ah ya, ¿Entonces te gusta también correr?

Aja

¿Y cuáles son los juegos que no te gustan, que te aburren o así?

Mmm... este las escondidas...

¿No te gustan las escondidas?

Bueno sí, más o menos

(Risas de ambas partes)

Mmm... no me gusta el yo-yo, las cartas, y ya

¿Esos como que no te gustan mucho?

Sí

¿Y qué video juegos tienes?

Este, uno de muerte en el espacio, es en Ingles, dice "das space" es un robot

¿Es cómo para matar o de aventuras?

Como el de Terminator y también el de Fifa 14 y uno de Goku de Dragon Ball

¿Y te gusta mucho el Xbox o más o menos?

Pus sí, más o menos

Muy bien Eddy, y cuéntame ¿Los fines de semana que haces, o sea los sábados, los domingos?

Voy a jugar, juego con mis amigos

¿Aquí en la calle o dónde?

A veces, o a veces voy a su casa a jugar, es que como también tienen Xbox

¿Te invitan a jugar?

Aja, o también jugamos trompo

¿Y los domingos también juegas?

Aja, sí

¿Juegas con tu papá también?

Sí, ¿Verdad papá que si jugamos? (El papá a lado de su hijo, solo sonrió)

Y cuando juegas con tu papá ¿A qué juegan?

Jugamos este, una vez cuando compro un juego, bueno cuando compramos un juego de, cómo se llama... de m-m-a de kigh boxi estábamos jugando, él, mi primo, mi hermano y mi tío

¿Ese juego es de Xbox?

Aja...

¿Y tienes computadora?

No

¿Y en la escuela tienen computadora?

Sí

¿La usan?

Sí, en nuestro salón tenemos... un, como se llama, un cañón y el pizarrón y hay vemos películas o videos cuando estudiamos

¿Y cuándo juegas, como te gusta jugar más, solo o acompañado?

Acompañado, acompañado

¿Con tus hermanos?

Sí, le digo a mi hermano "vente vamos a jugar" pero ahora sí que tengo que jugar yo solo, porque na' más tenemos un control porque el otro lo mande arreglar

¿Y cuándo te lo dan?

No sé, es que lo tenemos que sacar, tenemos que pagar y ya nos lo den

Pero cuando no juegan Xbox, pues ya mejor juegan otra cosa ¿No?

Aja

¿Te llevas bien con tus hermanos?

Aja

¿Y con tu papá cómo te llevas?

Bien

¿Te consiente?

(Risas del niño, del papá y mías)

¡Entonces te gusta jugar mucho con tus hermanos!

Aja

Platícame Eddy, ¿Si en alguna ocasión has llegado a utilizar aparatos electrónicos a parte del Xbox, por ejemplo las Tablet, has jugado con ellas?

Este, pues con computadoras

Ándale, también con computadoras ¿Te has metido a juegos en las computadoras?

Sí

¿Y te gusta?

Sí

¿Se te hace divertido o no se te hace divertido?

Sí, pero ya casi no juego computadora

¿Por qué?

Porque como ya tengo mi Xbox ya juego más, y es que cuando iba al internet jugaba, pero nada más cuando estaban desocupados

¿Y qué te trajeron los Reyes?

Ellos me trajeron el juego de muertos en el espacio, dos balones, unos dulces, un reno y un oso, que más... una plastilina y unas figuras para hacerlas, este y una pelota

¿Te gusta jugar futbol?

Sí, me gusta mucho. Antes iba a jugar a la Popular (deportivo)

¿Y por qué ya no vas?

No pus, ya me salí y me metieron a clases de Karate

¡Órale! ¿Sabes karate?

Aja

¿Y te gusta el Karate?

Sí

¡Para que no te molesten en la escuela!

(Risas)

Y cuando juegas por ejemplo, Xbox y tienes que hacer tarea ¿Tu papá te pone un límite para jugar?

Sí, o me dice que haga la tarea y después ya juego

¿Y si lo haces, si eres un niño obediente?

Sí (intimidado)

(Risas)

Entonces quedamos en que si te gustan los video juegos, pero más te gusta el futbol

Aja

Fíjate que yo tengo a mi sobrino que le gusta mucho el futbol y se apasiona, ve los partidos y le sube a todo volumen a la tele (risas) en serio, y grita, brinca, pero bueno. Él le va al Real Madrid

Ah, yo también

¿Tú también?

Aja

¿Si ves los partidos?

Pues a veces, pero más le vamos al América, ¿Vea? (Volteando a ver a su papá)

(Risas)

Ah como, que paso... mira que estas en una casa chivista

(Risas)

Bueno, pláticame ¿Cómo que juegos te gustaría tener?

Este, uno de Toy Story, es que mi amigo tiene uno de Toy Story y está padre...

¿Es de video juego?

Aja, es de aventura, uno de carreras, uno que se llama Calofruti

¿Y de juguetes, o sea esos son videojuegos, pero qué juguetes te gustaría tener?

Este un luchador de esos, del místico, sin caras, rey misterio, el John Cena, este, un Rin y así

¿No tienes un Rin?

Mi hermano tiene dos

¿Y te lo presta?

Sí, na' más cuando esta de buenas

Entonces cuando lo agarras de buenas es cuando aprovechas para jugar con el Rin

Sí

¿Y ya hiciste la tarea?

No

¿Y te dejaron mucha?

No, es poquita

Ah bueno ¿Y qué materia es la que más se te dificulta?

La de... casi más la de español, pero me gusta más la de matemáticas

¿Te gusta matemáticas? Yo juraría que la materia que no te gustaba era matemáticas. A mí no me gustan las matemáticas

A mí sí

¡Que padre, que bueno que te gusta matemáticas!

Ya sé hacer divisiones, multiplicaciones, apenas me las enseñaron, cuatro multiplicativos, este, figuras cuadrantes

¿Y la materia que no te gusta?

Español, pero ciencias naturales un poco menos

Oye, ¿Y si juegas en el recreo con tus amigos?

Aja

¿Tienes amigos en la escuela?

Sí

¿A qué juegas con ellos?

Jugamos atrapadas, escondidas, o a veces nada más vamos a los lados o así

¿Van a qué?

Vamos a los lados, o sea vamos a comprar o así

¿Y qué compras en la escuela?

Me compro tacos, helados, unas bolitas así como de chocolate con azúcar, obleas, mazapanes y eso, y fruta

¿Y afuera de la escuela qué compras?

Me compro un chicle o algo

Como ya saliste lleno de la escuela, ya nada más te compras un chicle

Aja

¿Y qué te gustaría ser de grande?

Este me gustaría ser, este... no se todavía

¿Todavía no sabes?, porque digo, si te gustan las matemáticas y si te siguen gustando sería bueno que fueras ingeniero, imagínate construir casas y edificios ¿No te gustaría?

Aja

(Risas)

Muy bien Eddy, bueno pues es todo, nada más eran esas preguntitas. Gracias por ayudarme a mi tarea, cuando quieras yo también te puedo ayudar a tu tarea ¿Sale?

(Risa tierna del niño)

ANGÉLICA DE JESÚS MORENO LEÓN, 10 AÑOS:

Bueno, pues gracias porque me vas ayudar a mi tarea, es muy importante para mí esta tarea, no sabes, si no me jala las orejas mi maestra. ¿A ti te ha pasado eso, que tienes mucha tarea y te jala las orejas tu maestra cuando no la haces?

(Risas tímidas de la niña)

A mí, no nunca

Bueno, a mí sí, mi maestra es muy estricta

(Angélica se nota algo seria)

¿Cómo te llamas?

Angélica

¿Y cuántos años tienes Angélica?

10

¿Y en qué año vas?

En cuarto

¿Cómo se llama tu escuela?

Carmen Arrollo de la Parra

¿Y está retirada de tu casa?

No

¿Está fácil, esta rápido de llegar?

Sí, como en unos 10 minutos llegamos o 5

¿Vas en la tarde o en la mañana?

En la mañana

A ver, pláticame ¿Qué haces de lunes a viernes?

Jugar

(Risa de la niña)

¿Y la escuela a qué hora?

También, yo voy a la escuela, salgo, me apuro como, me baño, hago quehacer en mi casa...

¿Haces quehacer, qué haces de quehacer?

Trapeo

¿Tu cuarto también lo haces, tienes cuarto para ti solita?

No, con mi hermana

Vaya, lo compartes

Sí

¿Y cuántos hermanos o hermanas tienes?

Tengo dos hermanas, una grande y una chiquita

¿Y te llevas bien con ellas?

Sí

(La niña no muy convencida de llevarse bien con sus hermanas, contesto tímidamente)

¿Y no te peleas con tus hermanas?

(Risas tímidas de la niña)

¿De vez en cuando?

(Siguen las risas tímidas de Angélica)

Entonces, me decías que, juegas y vas a la escuela, ¿Sí?

Aja

¿Y qué más haces?

Me voy a mí clase de violín, hago la tarea...

¿A qué hora es tu clase de violín?

A las 4 o a las 5

¿Y cuántas horas son?

Son 4 a veces y a veces 3, depende del tiempo

¿Y qué tal vas, te gusta?

Aja

(Afirma la niña con la cabeza)

¿Te gusta la música?

(La niña mueve la cabeza afirmando)

¿El violín u otro instrumento?

A mí me gustan dos, bueno me gustan casi todos

¿Te gustan todos?

Pero más el violín

¡Órale! ¿Y te gusta cantar?

A mí sí

¿Si te gusta cantar, y has cantado?

Sí, en la escuela cantamos

(La niña empezó a soltarse a platicar conmigo con más confianza)

¿Y qué cantas en la escuela?

Una vez cantamos, como se llama "Katy Perry"

Ha, de la artista Katy Perry, ¡Órale hasta en ingles!

(Risa tímida de la niña)

Oye, me estabas diciendo que también juegas

(La niña afirma con la cabeza)

¿Y cuáles son tus juegos favoritos?

Es que mi hermana me presta su computadora y juego unos juegos que se llaman "Friv"

¿Qué es eso, como se juega el friv?

Son unos juegos que en la pantalla te salen muchos juegos, y ahí puedes escoger el juego que quieras

¿Y qué juego te gusta?

Me gusta mucho jugar, este, un jueguito que es un robot que tiene que atrapar globitos para salir del laberinto

¿Y es en la computadora verdad?

Aja

¿Y a qué más juegas, aparte de la computadora?

A la bicicleta

De seguro te vas aquí al parque con la bici

A veces

Y a ver, ¿A qué más te gusta jugar?, Así que tú digas me gusta mucho jugar esto...

Es que, luego voy con mis primas y juego congelados, escondidas, atrapadas...

¿Qué son los congelados?

Es en donde un niño tiene que contar hasta 10 segundos y los otros niños tienen que correr, y si el niño que estaba contando te toca, o sea que te congela y te quedas así sin movimiento, así como estas

Así como estatua

Aja

¿Y después te tienen que descongelar?

(La niña afirma con la cabeza)

¿Y las atrapadas, también me dijiste?

Aja

Entonces también te gusta correr, ¿No?

(Con una risa la niña me da a entender que sí le divierte correr)

Y brincar y gritar, ¿Te gusta también?

(Risa de Angélica)

¿Qué disfrutas más, la computadora o esos juegos que me dices, brincar, gritar?

Los juegos de brincar y correr, esconderse...

¿Te gustan más?

Sí

¿Y cuáles son los juegos que no te gustan?, que digas ¡Hay no, que aburrido!

Lo que no me gusta jugar así como, serpientes y escaleras y esos juegos

Son como de mesa, ¿no?

Aja

¿No te gustan?

No

¿Se te hacen aburridos?

Bueno, un juego si me gusta

¿Cuál es?

Es el de ajedrez, ese si me gusta

A poco, ¿Te gusta el ajedrez? ¿Quién te enseñó a jugar ajedrez?

Mi papá

Es que, bueno yo he sabido que es algo difícil el ajedrez y que no muchos lo juegan

Sí

(Afirmando con la cabeza muy marcado el "Sí", notándose que si le agrada jugar ajedrez a la niña)

¿Te gusta entonces?

Sí

¡Hay que padre!

Ahora, los fines de semana que no vas a la escuela ¿Qué haces?

Al parque

¿Te vas al parque?

Aja

¿Y a qué juegas?

Juego allí, estamos en la sala de artes y es que como hay un campito ahí, que es como un jardincito, hay juego o a veces juego en los juegos que están allí instalados

¿Qué juegos hay?, Yo no los he visto, que juegos

Está, resbaladillas, columpios, pasamanos, hay muchos...

Resbaladillas, columpios... que más, pasamanos, ¿Si hay pasamanos?

(La niña afirma con la cabeza)

¿Si sabes qué es el pasamanos?

Sí

¿Y si te has subido?

Sí

¿Y si aguantas, no te quedas a medio pasamanos y te caes?

No

(Risas de Angélica y mías)

¿Si eres fuerte?

A veces si me caigo

(Risas de Angélica y mías)

Muy bien, dime Angélica ¿Te gusta jugar sola o te gusta jugar acompañada?

Es mejor jugar acompañada, yo digo, a mí me gusta jugar más acompañada

¡Te gusta jugar más acompañada!

Sí

¿Con tus amiguitos?

Sí, o con mis hermanas a veces, con mis primas, como tengo muchas pues a veces voy a casa de mi abuelita

¿Tienes muchas primas Angélica?

Sí

(Risa de la niña)

¿Y se ven seguido?

No, nada más nos vemos fines de semana porque está muy lejos de mi casa

¡Y cuando se ven, me imagino que son un relajo!

(Risa de la niña)

Sí

(Lo afirma con emoción. Siguen las risas de ambas)

¿Y cuándo estás sola, a que juegas tú solita?

Juego a veces con mis juguetes o con los juguetes de mi hermanita o así...

¡Ha, le quitas los juguetes a tu hermanita!

(Risa de Angélica)

¿Y qué juguetes tienes?

Tengo muñecas, tengo también dados

¿Dados?

Aja

¿Y para qué usas los dados?

Nada más así, a veces estoy solita y aviento los dados, cuento cuantos puntitos me salieron y los voy anotando en una libreta

¿Y eso para qué?

No se...

(Risa tímida de la niña)

¿Matemáticas o qué, practicas matemáticas?

Sí, a veces

¿Y qué juguetes te gustan más Angélica? De tus juguetes que tienes o que tus hermanitas tengan

A mí me gusta, me gustan unos juguetes que son así como para armar castillos o todo tipo de cosas, que son cubitos y armo así cosas, también me gustan los dominós porque así puedo armar castillos con los dominós

¿Qué son los dominós?

Son he, son unos rectangulitos que tiene... son como dados pero tienen esos puntitos así como...

¡Ha ya! Que los vas poniendo así, uno tras otro y vas armando cosas

Aja

¿Tienes de esos?

Sí

¿Y qué has hecho con ellos, castillos y qué más?

Una vez hice una pirámide y una muñeca, así en el piso

¡Órale!

¿Y de muñecas qué tienes? ¿Tienes muñecas?

Sí

¿Qué muñecas te gustan?

Me gustan las "Bratz"

Las "Bratz" ¿Cuáles más?

He, Barbie

¿Qué Barbie tienes?

Tengo una Barbie que esta solita pero tiene bolsita, tiene perfume y tiene zapatillas, tiene vestido y esa Barbie me gusta

¿Te gusta mucho?

No, no me gustan mucho

¿Por qué, que le ves de defecto?

No sé, no me gusta mucho jugar con muñecas

Ha, ¿No, por qué?

No sé, me gusta más jugar así con mis primas o así

Entonces te gusta jugar así a correr y todo eso...

Aja

Entonces, a ver ¿Qué les pediste a los Reyes esta última vez, si no te gustan mucho los juguetes?

Le pedí un celular

Ándale, ¿Un celular de verdad o de juguete?

De verdad

(Risas de ambas)

¿Y qué celular es?

Es un Nokia amarillo

¿Y tienes juegos en el celular?

Sí

¿Qué juegos tienes?

Wonder zoo, little zoo, green park y otros, tengo uno de carreras y así...

(Al momento de la respuesta de Angélica, hice un comentario a mi compañero de junto, diciéndole "Yo no conozco ninguno que me dijo" y solté la risa)

Y pláticame, ¿Este día del niño cómo te fue te regalaron algo?

Unas pelotas

¿Quién te las dio?

En la escuela

¿Y qué más, dulces?

(La niña afirmo con su cabeza)

¿Y qué más?

Y ya

¿Qué hicieron en tu escuela el día del niño?

Convivio y nos llevaron una obra de teatro

Qué bien ¿De seguro hicieron así como una quermes?

No, Convivio

Bueno, Ahora pláticame ¿Cuándo estas con tus papás si juegas con ellos?

A veces juego con mi mamá

¿Y a qué juegas con tu mamá?

Estamos jugando allí en la cama, con mi hermanita y mi hermana

¿Y a qué juegan, hacerse cosquillas o a qué?

(Risa de la niña)

Entonces sí, creo adivine

(Risas de la niña, moviendo la cabeza afirmando)

¿Y a que más juegan?

Y ya

¿Tu papá o tu mamá te permiten jugar con la computadora? Por ejemplo, te dice “Ha si, juega un rato”

A veces si a veces no, porque dice mi mamá que si daña la vista la luz

Si, luego tienes que usar lentes; fíjate que a mí me paso eso, yo no usaba lentes yo estaba bien de mi vista, y con tanto estar estudiando y estudiando, y estar en la computadora y no cuidarme la vista, ahora tengo que usar lentes, entonces si tienes que tener cuidado con eso

(Angélica me ponía atención de mi comentario, pues me miraba a los ojos)

Y por ejemplo, cuando no se... igual y estás haciendo tarea y así te dice tu papá o tu mamá “Tienes que estudiar primero” ¿Te pone un límite para jugar en la computadora?

He, no, cuando estoy haciendo tarea la hago, pero si me ponen limite, si, nada más la juego un ratito

¿Cómo cuanto más o menos?

Como unos... como media hora

¿Y después te pones hacer tarea?

No, primero hago la tarea

¡Vaya, primero haces la tarea y después juegas!

Aja

A ver, pláticame ¿A ti qué juegos te gustaría tener que has visto en la tele o con tus amigos? Que digas “yo quiero ahora esto...” ¿Qué se te antoja ahora tener?

Es que el año pasado vi unas “Polly Pocket” que eran 5 “Pollys” con mucha ropa y me gustaron pero ya no alcance a comprarlas porque ya se habían acabado

¿Ahora tienen ropa las Pollys Pocket?, antes no tenían ropa

Sí, pero es de plástico su ropa, y yo tengo una “Polly Pocket” así pequeñita con un carrito

Ha, yo también tengo una chiquita así... con su casita

(Risas de la niña)

¿Y qué más te gustaría tener?

Y una lanchita que también es a control remoto, que ahí viene su alberquita y ahí tiene obstáculos, que sale en la tele y tienes que manejar la lancha

Y es a control remoto dices, ¿Y se puede meter al agua?

Aja

(La niña afirmo con la cabeza)

¡Órale! Entonces ya sabes que pedirles a los Reyes Magos para la otra o ¿Cuándo es tu cumpleaños?

El mío ya paso

¿Cuándo fue?

El 9 de abril

¡Órale! Yo también soy de abril

(Risas de la niña)

¡Y el mío también ya pasó, soy del 14 de abril!

Pues que crees, ya terminamos de platicar, eso fue todo muchísimas gracias por ayudarme a mi tarea yo me llamo Elizabeth soy amiga de Emma, vamos en la misma universidad, en la misma escuela, y cuando quieras igual y te puedo ayudar a tu tarea, ¿Sale?

Sí

Ojala y nos veamos muy pronto otras ves, yo siempre vengo aquí, siempre estoy de gorrón aquí

(Risas de ambas y de los presentes)

Va que va

Gracias Angélica

ERANDI ROMINA REYES DOMÍNGUEZ, 6 AÑOS:

Bueno, vamos a platicar un momento, ¿Va, te parece, sí?

(Erandi me contesto afirmando con la cabeza)

¿Cómo te llamas?

Erandi

Erandi, ¿Erandi qué?

Erandi Romina Reyes...

(La niña tímida al comienzo de la entrevista, contestó con voz baja)

¡Más fuerte!

Erandi Romina Reyes Domínguez

¿Y cuántos años tienes?

6

6 añotes, ¿Y en qué año vas?

Primero de primaria, ya voy a pasar a segundo

¿Ya vas a pasar a segundo?

(Erandi, me afirma con la cabeza)

¿Y qué tal vas en la escuela?

Bien

¿Te gusta la escuela?

Sí

¿Tienes muchos amiguitos?

Sí, hasta de segundo

Hasta de segundo, vaya ¿Cómo se llama tu maestra? ¿Qué es maestra o maestro?

Maestra

¿Cómo se llama?

Claudia, pero su ayudante es Brenda

¡Órale!, Tiene ayudante tu maestra ¿Y cómo se llama tu escuela?

Isku Irekhoreni

(Por un momento se quedó pensando en el nombre de su escuela, pues tiene poco que la cambiaron de colegio. Después respondió)

Ándale pues, ¿Está cerca de aquí, de tu casa?

¡Hay no!, Está hasta Tulyehualco

(La niña empezó a sentirse en confianza a partir de esta pregunta, pues la forma de responder fue con una actitud sorpresiva, que hasta los presentes -abuelos, mamá y compañía- nos reímos)

¿Y cuánto tiempo haces?

Este, como cuanto...

Más o menos

Media hora

¿A qué hora te paran?

A las 8

(La niña me contesto con una expresión de flojera, por lo que a mí me dio risa)

Hay, no puede ser, a las 8

De la mañana

A claro, de la mañana ¿Entonces vas en la mañana a la escuela?

De la mañana, más mañanita

¿A qué hora sales?

A las 2

Bien, a ver pláticame Erandi, ¿Qué haces de lunes a viernes? ¿Qué te gusta hacer?

El lunes me gusta... me gusta jugar con la maestra, bueno no, bueno sí con la maestra de español. Es que la maestra Claudia nos da matemáticas, educación cívica, formación y español....La maestra de todas esas materias, la maestra Claudia... Me gusta salir con la maestra Claudia, ella nos da el minuto, para que cuando ya nos metamos, hagamos fila y ya tomamos agua y después ya nos vamos

¿Y cuándo ya sales de la escuela, que te gustas hacer cuando llegas a casa?

Me gusta quitarme lo zapatos, y hay... descansar y ya después comemos, me voy a la clase de violín, y después ya volvemos y me voy a dormir

¿Y la tarea a qué hora?

La hacemos en la tardecita cuando no tengo que ir a la clase de violín

¡Ha ya!, ¿Me decías que juegas en la escuela, verdad?

Sí

¿Con tu maestra?

Claudia

Y el viernes nos gusta jugar con la maestra de Inglés, porque un día jugamos a que, tenemos que decir, digo, la maestra tenía que decir "Simón dice toquen el color verde" y allí vamos y corremos y tocamos en color verde

¿Y nada más juegas con tus maestras o también juegas con tus amiguitos?

También juego con mis amiguitos. Y después jugamos a que le atinemos a la canasta y teníamos que pronunciar bien la palabra y atinarle a la canasta

¿Cómo es ese juego, a ver explícame?

Mira, tienes que agarrar una pelota y entonces la canasta que tengas como la de básquet ball, esa canasta que tengas, si tenga red o no, pues no importa, entonces ahí le atinas

pronuncias bien la palabra en inglés y ya le atinas, pero si no la pronuncias bien, este, pues no le puedes atinar

Ha, ya ¿Y en el recreo con tus amiguitos a qué juegas?

En el recreo a veces jugamos Hello Kitty, a veces a la momia

A ver, ¿Cómo es el juego de Hello Kitty?

Ha, el juego de Hello Kitty, es que yo era la madre y tenía dos hijas, una era Daniela y una Alejandra, entonces ya jugamos, pero esta Isis era la malvada Hello Kitty, o sea la bruja...

Aja

...Entonces, ya empezaba a corretearnos y alguien tenía que morir para, bueno, para continuar el juego

¿Son cómo correteadas, te tienen que corretear?

Sí, más o menos

¿Y a qué más juegas en el recreo?

En el recreo también jugamos a la momia

¿Y cómo es eso? ¿También se corretean?

No, no, no nos correteamos

¿Entonces?

Alguien tiene que estar en una...así como las momias de Egipto, así tienen que estar en su tumba y entonces ya cuando la destapas ya empiezan a corretearse y entonces ya va otra vez caminando y teníamos que echarles piedras o dulces o varas o algo así, lo que queramos, entonces ya la momia se enoja y empieza a corretearnos otra vez

¡Ha, ya!

De eso se trata de jugar a la momia

¿Y por ejemplo cuándo llegan los fines de semana, los sábados y los domingos, cuándo no vas a la escuela, qué te gusta hacer en tu casa?

Ver la tele, jugar en la compu

¿Jugar en la compu?

Aja

¿Y qué más?

Este, jugar con mis muñecos, jugar con mis alas que ves ahí

¡Ha, ya!

Y a veces juego a la princesa y al sapo

Entonces, ¿Cuáles son tus juegos favoritos?, Que digas hay me gusta mucho jugar esto...

Ha, me gustan los juegos friv

¿Qué es eso?

Mira, los juegos friv son que te aparecen cuadritos así, y tienen una imagen, una es de moda, otras son de "Monster High" que las tienes que vestir para que hagan un concierto

¿Pero eso es en la compu?

Sí

¡Ha, ya!, ¿Y qué juegos no te gustan?

¿Qué juegos no me gustan, que son aburridos?

Así es, que son aburridos para ti

Los juegos aburridos que son para mí, son... el juego del silencio, jugar a escaleras y serpientes

¿Cuál es el juego del silencio?, No lo conozco

Es que a la cuenta de tres tienes que guardar mucho silencio

Entonces a ti no te gusta guardar mucho silencio

(Risas de mi parte)

A mí me gusta hablar, platicar, y así

¿Y qué más no te gusta?

Que más no me gusta, a veces la música que me pone mi mamá

(Vuelven las risas de mi parte)

Pero eso no es juego ¿O sí?

Ha, no

Entonces ¿Qué juego no te gusta?

¡Mmmm!... Que otro juego, no me gusta jugar a los 5 deditos que tienes que cantar

¿Cómo es eso?

Mira, tienes que cantar... tengo cinco deditos uno es, ya sabes, uno es el puerquito y otro es el puerco gordo

¿Eso no te gusta?

No, porque es bien aburrido. También no me gusta jugar con Tomás

¿Quién es Tomás?

Ese que está acostado

(Erandi a señala al perro que tienen en casa)

¿Es tú perro?

Sí

¿Y por qué no te gusta jugar con tu perro?

Porque a veces es bien pelafustán

(Se oyen las risas de los presentes)

Que bárbara Erandi. A ver, ahora dime ¿Qué lugares te gusta visitar? Que digas, es que mi mamá me llevo a este lugar y me gusto...

El CNA, el cine, la cineteca, este... ¡Uy! Chiapas

(Risas de los presentes)

¡Vaya, ya fuiste a Chiapas!

Dos veces

¡Órale, que bien!

En primera me mie en la cama, y en segunda me sigo miando en los calzones

(Los presentes no aguantan la risa, ocultando un poco la vergüenza que sintieron, debido a la respuesta de la niña)

Pero estamos hablando de los lugares que te gustan Erandi

Por eso, te estoy platicando que en primera cuando fui a Chiapas me mie en la cama, y en segunda me mie en los calzones

(Erandi se ríe, pues observa que sus comentarios les causan gracia a los presentes. Y la mamá con la mano en la boca, expresaba su pena de lo que estaba contestando su hija)

Hay Era, pues ya no te aguantes

De acuerdo

(Siguen las risas tímidas de los presentes)

Bueno, ¿Te gusta jugar sola o acompañada?

Acompañada

¿Y con quién juegas acompañada? A ver pláticame

Ha, con mi abuela que es bien simpática

¿Ah sí?

Me hace reír mucho

(Risas de mi parte, volteando a ver a la abuelita de Erandi)

Dice, “Es bien pelafustán este Tomás, es un burro descocado”

(La niña ríe, pero también los presentes ríen en voz baja)

¿Y con amiguitos o primitas que tengas?

Ah con mis primas me encanta jugar a todo, menos cuando se muere alguien

Hay, no a eso, no es padre

¿Y cuándo estás sola a que juegas?

Cuando estoy sola juego con mis muñecas, a veces me quedo viendo la “taravisión”

¿La qué?

La “taravisión”

(Erandi ríe)

¿Por qué “taravisión”?

Porque así dice mi abuelo y mi mamá

¡Ándale pues!

(Los presentes siguen riendo de las respuestas de la niña, y Erandi ríe tanto que le sucedió un accidente en ese momento, pues comenta la siguiente expresión...)

¡Hay, se me salió el moco!

(Y siguen las risas de todos)

¡Papel para Erandi por favor! Hay Erandi, eres tremenda. Entonces, a ver pláticame ¿Juegas con tu abuelita?

Sí, que es bien simpática

¿Y con tu mamá también juegas?

Sí, pero a veces no es bien divertida

(La niña se suena la nariz para luego responder)

¡Entonces es más divertida tu abuelita!

Es más divertida mi abuelita

¿Y por qué a que juegan o qué?

A veces jugamos a que... a las escondidas, a veces a las... no, a las correteadas no, porque no puede correr

O.k pero a las escondidas si

Juega a que, a las carreritas conmigo, aunque no puede correr, yo juego a las carreritas con mi abuela, con Tomás, es que nosotros... se trata de que le avienta la piedra y casi siempre Tomás me gana

¿Y por eso no te gusta jugar con Tomás?

No, porque es bien pela... y es bien tramposo

(Risas de los presentes)

¡No me hagan reír que otra vez se me va a salir el moco!

Pues es que tú Erandi, tu nos haces reír con tus platicas ¿Y tú mamá te permite utilizar la computadora entonces?

A veces

(Erandi voltea a ver a su mamá)

La verdad, dime la verdad

A veces, aja

¿Por qué a veces, cuándo qué? Te dice, no utilices la computadora porque qué, porque vas hacer tarea o que se yo...

No, porque a veces no me dejan

¿Por qué?

Porque soy una pelafustana con ellos, porque significa que estoy jugando y ya cuando me dicen, ya apágala, yo digo, "hay otro ratito" y ya dicen "ya apágala, ya apágala"... y ya digo, "hay está bien majestad" y ya la apago, y ya me voy a la clase de violín

Entonces ¿Si te dejan jugar con la computadora?

Si me dejan

¿Pero tienes que hacer primero la tarea?

Tengo que hacer primero la tarea

Y ya cuando termines la tarea, ya puedes utilizar la computadora

Aja

Ahora, pláticame ¿Qué juegos te gustaría tener ahorita? Que digas... yo quiero tener esto, se me antoja tener esto...

Yo quiero tener una Tablet

(La niña me contesto con expresión de deseo por tener una tableta)

¿Quieres tener una Tablet?

Aja

Pero mi mamá como siempre no me la compra

¿Y por qué quieres tener una Tablet?

Pues para escribir mensajes, o quiero tener un teléfono

¿Un teléfono también quieres tenerlo?

Sí, porque para llamar a mi familia o algo así...

¿Y en dónde viste las Tablet, o por qué te salió ese deseo de tener una?

Ha, las vi en una...Porque mis amigas tienen, Katia tiene una y quiero tener una Tablet

¿Quién tiene una?

En primera quiero tener una Tablet porque Katia tiene una Tablet, entonces yo quiero tener una Tablet

¡Y te la ha prestado Katia de seguro!

No, no, solo se la presta a sus amiguitas. Ella también es una pelafustana

¿Por qué?

Porque me dice de cosas

Ha ya, entonces tú quieres tener una Tablet o un teléfono ¿Y de juguetes?

De juguetes, quiero tener a Elsa

¿Quién es Elsa?

Elsa es la que sale en “frozen”

Ha, de la película

De la película, quiero que tenga su corona, sus dos vestidos, y sus dos zapatillas, unos que parecen guaraches y otros que son tacones medio de tamaño, así, chiquitos pero no tan chiquitos

Oye Erandi ¿Y qué te gusta más hacer, correr, brincar, dibujar o estar en la computadora?

Ah, dibujar y estar en la computadora

Bueno, pues entonces yo creo que ya es todo., te agradezco mucho que me ayudes a mi tarea. Gracias Erandi

Sí, de nada

Anexo 5. Transcripción de las entrevistas en profundidad con enfoque biográfico realizadas a los informantes adultos que fueron niños en los años 80's.

IRIS ORTEGA ENRÍQUEZ, 36 AÑOS:

Pues de entrada te agradezco que hayas tomado la entrevista. Te explico, el estudio que estoy realizando lleva como título "Los cambios en las formas del juego infantil, derivados del uso de las tecnologías digitales, en caso de niños de 6 a 10 años". Es decir, quiero saber cómo han cambiado las formas de los juegos de los niños a causa de la tecnología o de los avances tecnológicos. Y bueno, ¿Me podrías decir tu nombre?

Iris Ortega Enríquez

¿Y tú edad?

36

Entonces eres del año...

78

¿Ocupación?

Este, me dedico a los niños, soy coordinadora de atención al público infantil

¿Nivel de estudios?

Licenciatura

¿Me podrías explicar o dar una breve explicación de tu niñez, o sea, vivencias de tus recuerdos que tengas de niña, cómo fue?

Fue una niñez pues muy, muy movida, muy alegre, este, porque pues tenía muchos amigos, convivía mucho con ellos, me gustaba salir con ellos, este... había como mucha convivencia mucha unión y pues mucha diversión, mucha, mucha comunicación

¿Me podrías compartir una anécdota que tengas muy presente de cuándo niña?

Este, ¿Pero de qué tipo?

Relacionado a ya sea al juego, o una experiencia que tú hayas vivido de niña que te haya marcado

O.k, pues una experiencia que había mucho, si había nivel de competencia con tus amigos pero era divertida, no, o sea recuerdo que antes se usaban muchos los patines y entonces hacíamos como competencias de cuadra a cuadra, o sea, partimos de una cuadra de lados contrarios cada quién hasta llegar a ese punto otra vez, y era padrísimo porque, en la calle podías jugar, divertirte y aparte utilizabas esa convivencia y esa competencia en ese

entonces, a mí eso me hacía sentir muy bien y recuerdo mucho esa anécdota de hacer ese tipo de competencias jugando

(A la entrevistada se le notó en su rostro la emoción, pues sonrió al recordar como jugaba de niña)

Entonces, por lo que me estas platicando había un poco más de interacción, tú con los demás niños

¡Sí claro!

Había más acercamiento

Sí, definitivamente

¿Qué juegos preferías?

Bueno, los patines, hubo un juego que se llamaba “Bebe leche”

¿Cómo era ese juego?

Es que creo que le llaman el “Avión” pero yo también lo conozco como el “Bebe leche” que tiene números...

¿Y que se pinta en el suelo?

En el suelo, aja., el resorte, la reata o brincar la cuerda, y este... el stop también

¿Qué momento histórico de la década de los 80's tienes como presente?

¿En qué aspecto?

Histórico

O.k histórico en los 80's pues yo creo que, para mí era como la música, la música como el Rock en Español, como que fue marcado, siento

Bueno, y también la década de los 80's fue una década en donde empezó como que el empuje de la tecnología en general ¿Recuerdas algunos aparatos electrónicos que hayan sido así como innovadores para ti, es decir, como niña que te impresionó?

Bueno, pues en ese tiempo ya se usaba el “Atari” empezaba a usarse el “Atari” o el que era antes del “Atari”, el juego del “Pacman” era así como que se empezaba a usar la tecnología en los video juegos, pero era así como muy, muy leve, pero es como que ahí empezó...

¿Y si lo llegaste a jugar?

Sí, claro

¿Y qué impresión tuviste cuando jugaste esos juegos?

Fue divertido, pero como que fue muy estático, o sea, porque acostumbrada a siempre jugar en la calle, fuera, ese era más como de tú casa y no todos tenían como el privilegio de tener, de tener ese video juego como ahora

Oye, ya me dijiste que preferías algunos juegos, como los patines, el resorte etc., pero relacionados con los juegos tecnológicos o electrónicos de esa década ¿Tenías alguna preferencia por uno en especial? Por ejemplo el “Atari”, no se...

Este, sí, el “Pacman” ese fue como que, ese si lo jugaba y si aprendí

Dime ¿Qué opinión tienes ahora en la actualidad, sobre las formas de juegos en los niños? Tú que trabajas más con los niños y tienes más relación con ellos

Claro, o sea, la tecnología siempre es buena, pero creo que ahora es demasiado claro, todo avanza y es increíble y el niño es más despierto, pero pienso que ya hay una comodidad para el niño, todo una pasividad, aunque sea mentalmente a lo mejor está muy trabajado su cerebro en cuestión de tecnología, pero físicamente no, y no hay esa comunicación esa convivencia y ese juego ahora sí que la tolerancia de niños y por eso existe... yo pienso que ahora se nota más como la violencia entre niños con niños, el bullying y todo eso, porque somos más intolerantes estamos más acostumbrados a estar frente a una computadora, frente a un juego, frente yo y la computadora y nadie más. Entonces no estamos trabajando la tolerancia, yo creo que no está como muy bueno

¿Tú crees que se han perdido los juegos tradicionales?

Sí, definitivamente, sí definitivamente porque yo que he trabajado en escuelas, los niños no juegan ya esos juegos, o sea, ya no, no los conocen, o sea, máximo la cuerda pero de ahí en fuera, no juegan... solo juegan con pelota o nada más, pero de ahí en fuera creo que si se han perdido todos esos juegos, porque no hay ni chance de practicarlos, porque ya la comodidad y obviamente la violencia hace que los papás se les haga más cómodo y más seguro que sus hijos estén adentro de casa, entonces pus no se practican esos juegos

Bueno, pues eso es todo, muchas gracias Iris por la entrevista

Elementos no verbales observados durante la entrevista de Iris Ortega:

- Las características físicas de la mujer entrevistada son, estatura media, complexión robusta, tes blanca, cabello negro largo.
- La manera de hablar y expresarse, fue suelta, segura y clara en sus respuestas, pero también sus contestaciones no fueron muy largas a comparación de otras entrevistas, pero aun así, la información adquirida se ubica en el tema de la investigación.
- La entrevistada fue amable antes y durante toda la conversación
- Iris, me miro todo el tiempo a los ojos mientras duro la entrevista, expresando la atención hacia las preguntas que le formulaba, y por su puesto al tema referido.
- A la entrevistada se le notó cierta emoción en su rostro por recordar el pasado de su niñez, puesto que en cuanto respondía algunas preguntas, como por ejemplo, ¿Me podrías explicar o dar una breve explicación de tu niñez, o sea, vivencias de tus recuerdos que tengas de niña, cómo fue? Su mirada cambio de dirección hacia el techo e inclinó su cara ligeramente cerca de su hombro izquierdo, para luego sonreír y enseguida responderme a la pregunta.

EDGAR HERNÁNDEZ, 41 AÑOS:

Bueno, pues de entrada te doy las gracias por haber tomado la entrevista. Mira te explico, mi investigación lleva como título “Los cambios en las formas de juego infantil derivados del uso de las tecnologías digitales. Estudio de caso con niños de 6 a 10 años”. Entonces, es decir, quiero saber cómo han cambiado las formas de los juegos en los niños en la actualidad con el avance de la tecnología. Y dentro de la investigación, ahora si que te toca platicarme tu vivencia sobre cuando eras niño, o tus experiencias.

Ya

Disculpa ¿Te puedo tutear?

Sí, claro dime

¿Tú nombre?

Edgar Hernández

¿Edad?

41

(La entrevista fue realizada en un café, del cual Edgar es el dueño., pues en el preciso momento en el que se empezaba a desarrollaba dicha entrevista, Edgar me pidió un momento de interrupción para poder darle una indicación a un chico de su personal que elabora en el café "Voltaire". Y después continuamos con la plática)

Entonces, ¿Eres del año?

72

¿Ocupación?

Pues, me dedico a la coordinación de proyectos sociales

¿El nivel de estudios?

Licenciatura

¿En qué?

Ciencias Políticas y Administración Pública

Como primera instancia pláticame ¿Cómo fue tu experiencia de cuando eras niño, o sea en general, cómo fue y como la viviste?

Esa es muy buena pregunta. Es que también hay que acotarla, ¿No? porque de qué, a qué periodo, no, si en específico al paso por la primaria, al paso por el kínder ¿No?

Me refiero a que tú tengas recuerdos así en general de cómo fue tu niñez

Sí, sí, estoy pensando, como acomodando los recuerdos, pa' ver como... fue, yo creo que, puede estar como marcada por tres momentos, que no creo que sean todos, porque faltarían como algunos, algunos más...

(En el momento en el que Edgar estaba como tratando de recordar su vivencia de su niñez, de nuevo fuimos interrumpidos por personas que llegaban al café, pues se acercaban a Edgar para saludarlo. Ya después continuamos afortunadamente sin interrupciones)

Pues mira, ahora si regresando, así como tratando de acomodarla. En primera puede ser el asunto de asumir responsabilidades, el segundo puede ser como ese asunto de sortear la calle, vivir, este, la calle y la última, no sé, como podría llamarla, a lo mejor ahorita te voy abordando las dos primeras y ya... pero a lo mejor la primera es como este sentido de la responsabilidad, porque, este, como nosotros éramos una familia de ingresos de

sobrevivencia, pues todos teníamos que entrarle a chambear, entonces tener mis espacios propios de... reflexionándolo ahora, de esparcimiento y de divertimento, pues no eran así como muy... que teníamos que atorarle al igual que todos para que pudiéramos tener el ingreso y sortear, este, la economía. Entonces, por decir, yo soy el mayor de cuatro carnales, entonces este...

¿Todos hombres?

Todos hombres, además. Entonces a mí me tocaba estar al pendiente de mis carnales, estar marcado por este prototipo o estigma de que eres el mayor, y eres el ejemplo para los demás, y empezar como asumir como esas responsabilidades, que a lo mejor como niño no las reflexionas, sino que eres empático con la familia y dices, hay que entrarle ¿No?

Me comentabas que también en la calle, ¿No?

Sí

¿A qué te refieres?

Porque al vivir en un barrio, cuando tengo la fortuna de haber crecido en un barrio, este, pues el vínculo, la identidad y la interacción con los amigos. Hace poquito estábamos platicando de eso y finalmente yo no lo veo ahora muy marcado, a lo mejor en las unidades habitacionales u otros lugares, pero la tradicional cascarita, yo vivía muy cerca del "Autódromo Hermanos Rodríguez", entonces el verano era algo así como muy simbólico para toda esa... esa camada de amigos, porque nos íbamos a jugar a la cancha empastada y en los días previos pues teníamos que estar jugando allí en la banquetta, y luego eran partidos de cuadra con cuadra, entonces este, había un sentido... ahora lo reflexiono, un sentido de pertenencia de identidad, de convivencia porque incluso cuando eran este asusto de las posadas pues las doñas armaban las posadas en la calle, y todos allí nos andábamos rondando de una u otra forma, entonces, a eso me refiero al asunto de sortear la calle, porque era el permiso, los primeros altercados, este, las primeras situaciones no deseables con algunos amigos, este, por eso te digo, no., entonces la parte del Autódromo pues si era algo bien interesante porque comenzábamos a chiflarnos, me iban y me chiflaban y ya salía "No pues que vámonos a la deportiva" y entonces ya íbamos toda la bandita a pedir permiso para que la mamá le diera... en una misma cuadra, en una misma calle, porque todos vivíamos en esa calle, entonces este, pues ya era en la tarde que nos pusiéramos de acuerdo, bueno, eso era en el verano, cuando habían periodo de vacaciones en la primaria, y en la semana pus teníamos que asumir el rollo de las responsabilidades, casi el grueso de amigos pues éramos amigos de la colonia popular, de barrio, de padres de bajos ingresos que la mayoría de las ocasiones nuestros padres pues tenían que salir a chambiar, nos dejaban solos, entonces yo no podía salirme porque si era...

Se armaba

(Ambos sonreímos)

Se armaba, no, choncho, se ponía pesado el asusto, entonces a eso me refiero cuando digo sortear la calle

¿Tienes algún recuerdo en esa época de tu niñez, que tengas muy presente todavía en la actualidad que te haya marcado? No sé, podría ser un ejemplo en un juego infantil, o una anécdota que hayas pasado con tus amigos, con tus hermanos incluso

(Edgar alzó su taza de té que tenía frente a él, le tomó a su bebida caliente y guardó silencio por un momento, como queriendo recordar alguna anécdota de su niñez, por lo que yo le seguía dando pistas para que él se pudiera acordar de un suceso que lo haya marcado de niño)

Algo chistoso o quizás podría ser algo malo, no sé, ¿Podrías compartírmelo?

No, yo creo que más bien la parte que tengo así como más presente es como esta posibilidad que teníamos todos de convivir, no, quizás las travesuras que hacíamos los niños las sobre mencionaban más los adultos, no, porque luego llegaba y se estacionaba un camión de naranjas allí en la calle, y un día agarramos a naranjazos a un don que le decían el negro, entonces, este... salió su abuelita, nos dijo de todo, entonces, lo que ahora llaman el bullying nosotros le decíamos "La cábula", era la cábula y este, nosotros entramos en ese entonces en... cuando vivíamos en esa colonia vivíamos con mi abuela y en otro departamento estábamos nosotros, pues te digo, los niños dentro de la cábula, los adultos fueron quiénes lo hicieron más grande, entonces, entramos y se nos ocurrió decirle a mi mamá, mi mamá le dice a mi abuelita, ya salen y le reclaman a la doña, no, pero te digo es algo así como... a lo mejor, ahora reflexionando digo "Se nos fue de las manos" pero era un juego de niños, era un juego de niños finalmente y ahí quedaba, pero cuando entraban en juego los adultos, pues ya... o también este rollo de los adultos de ¿Quién te dijo? ¿Por qué dices esto?, porque también vas como redescubriendo cosas de la realidad de que finalmente el mundo gira, y también tiene sus partes chidas y sus partes, este, mala onda por decirlo de una forma, no

(En el momento en el que Edgar me iba contando su anécdota de los naranjazos, nos íbamos riendo. Y puede notar en él que disfrutaba platicarme las travesuras que solía hacer de niño, pues se le notaba en su rostro la alegría de recordar las vivencias de su niñez)

Bueno, hasta ahorita me has comentado, por lo visto, que en ese entonces había mucha interacción con los demás niños, ¿Sí, estamos de acuerdo?

Aja

Ahora ¿Tú consideras que si había esa interacción antes a comparación de ahorita, antes si tenías esa interacción con otros niños, si habían esas convivencias, más apego con los demás que ahora?

(El entrevistado toma un sorbo de su té, mientras se queda pensando la pregunta)

No, no estaría allí como muy seguro de decir si es, o no

¿Por qué?

Porque finalmente siguen existiendo unidades habitacionales, este, sigue habiendo barrios populares, este, creo que más bien ha cambiado todos los escenarios en los que estamos creciendo, porque por decir, cuando eras morrito te podrían decir "Ahí viene el coco" hoy te pueden hablar del bullying, te pueden hablar de otras cosas, este, creo que los contextos han cambiado, este, estamos hablando de los 70's 80's, este país era otro, de los 2000 para acá, no sé, las generaciones del 90 para acá son generaciones que tienen otro contexto y que están interactuando con otras cosas, por ejemplo a mí me toco todavía el asunto de los cassettes, hoy tú háblales de un cassette, te van a decir ¿Qué es eso?, no, a mí me toco este ¡Bum! de los famosos walkman, y que era como ahora se podría decir como traer un celular con cierta capacidad, donde puedes... quizás me tocó el asunto de que... yo lo veía, no sé si todos los compartíamos pero este asunto de las novelas, las caricaturas que eran novelas "Remi, Sandy Bell" que la pasaban en el sufrimiento, no, y otras generaciones que crecen con "Dragon Ball Z" o sea, que sí finalmente creo, que sí los contextos han cambiado.

(La entrevista se empieza a volver más amena, puesto que al platicar y al recordar algunos aspectos importantes que marcaron la niñez de Edgar, se comienza abrir la confianza del uno al otro, por lo que se hace más agradable y divertida escuchar las diferentes anécdotas que Edgar platica)

Y pasando ahora, a los juegos de antes ¿Qué juegos preferías tú? ¿Qué juegos te divertían?

Pues mira, entre nosotros era más el fucho, porque el grueso de los que vivíamos en esa calle eran puros machines, no había casi como muchas niñas, entonces era muy raro, no, y lo que si tengo así como muy claro es que las morras ocupaban un espacio dentro de la calle, y nosotros teníamos todo el patio.

(En ese momento reí, por el comentario que hacia Edgar, pareciera sonar algo machista por decir que los niños tenían la mayor parte del patio a comparación de las niñas para jugar, en ese entonces).

Aunque no lo veíamos así de esa... nosotros en esa forma, no, pero así era, pues.

Bueno, ahorita estamos hablando más o menos de las décadas 70's 80's ¿Qué momento histórico recuerdas, la primera que se te venga a la mente, de la década de los 80's? la que tú quieras

El mundial, aunque también está el temblor que es una... yo ya estaba en la secundaria, pero es una generación que nos marcó el temblor, este, y hubo hay como... yo creo que no estás como que muy consiente de cosas, a lo mejor, no, de que nosotros sentimos el temblor, lo vimos como juego, pero ya después cuando aparecieron las imágenes, cuando ves que tus familiares más cercanos tienen que abandonar su casa para irse a un campamento, cuando a ti te toca llenar tambos de agua porque no hay agua y tienes que acarrearla desde tu cantón, ir hasta la otra colonia acarrear, ver que ya la banda ya abrió una toma de agua y de allí están sacando todos agua...

A ti te tocó esta...

Sí a mí me tocó esa onda, yo me acuerdo que nosotros tuvimos que agarrar como de esos carritos que pasan de la basura, dos tambos, conseguimos y allí juntabas el agua. Y una de mis tías que vivía allí en consulado se tuvo que ir a un campamento, a un deportivo, entonces casas laminadas, incluso la secundaria en la que estuve tuvo que tener aulas provisionales, entonces, ese momento pues si nos marcó como a muchos de esa situación, aunque en el 86 fue como el mundial también, porque había toda una fiebre de estas cosas, entonces sí, esa generación crece con el... bueno más adelante empiezas a escuchar desde pequeño la oposición, la generación que le toca experimentar, no, si tú quieres no de manera muy consiente pero les toca tener ese referente de que hay una oposición de la posibilidad de ganar

Y bueno, la década de los 80's se dice que fue una entrada o el empuje de la tecnología ¿Qué me puedes comentar sobre esto, o que recuerdas sobre la llegada de la tecnología?

Pues mira, puede ser hasta el asunto de las películas, porque estaba esto de "Volver al futuro" creo no, este, y de la tecnología puede ser éste rollo del walkman, no sé si ya estaba éste en donde mandabas los mensajes, en ese entonces había un aparato en el que... "El bíper", el famosísimo "Bíper", pues ya quien lo traía ya era acá como... creo que ya comenzaba a aparecer el celular porque algunos traían sus tabicotes, la video casetera por ejemplo, no, quien tenía su video casetera y podías ir a comprar tus películas como el cassette, ahora está el DVD, en ese entonces era el cassette, y sin duda Tepito., porque te digo al ser de colonia popular pues con mi mamá nos movíamos mucho a Tepito, entonces tenías que llevar también como una vestimenta porque... hasta incluso en ese entonces, dame el beneficio de la duda, no sé si empieza como un apogeo de la salsa, y una imagen que tengo como así muy presente, que ibas a Tepito y estaban los acetatos, y entonces la banda hacia allí su compilación de los mejores... de los éxitos del momento en acetato, que hoy eso tú enséñaselo a alguien ,no... entonces, así es los primeros video juegos el "Atari" muy básicos quienes no teníamos esa posibilidad pus nos íbamos a las maquinitas

Oye Edgar ¿Qué aficiones tenías cuando niño?

Mira, en ese momento yo creo que no me tocó así como disfrutarlas a como yo quisiera, porque tenía yo una responsabilidad, mis papás en ese entonces vendían donas, yo me tenía que lanzar a vender donas, no, yo te estoy hablando cuando tendría, que 8, no es cierto, entre 10, 11 años, entonces yo tenía que... yo salía de la primaria y tenía que llegar apoyar en las labores domésticas de la casa, y tenía en la tarde que entrarle a ese rollo, a diferencia del grueso de mis amigos de la infancia, se puede decir que prácticamente yo sábado y domingo tenía la posibilidad de echarme la cascarita, la capacidad que desarrollé era la de ser portero, y la otra es que pues nos poníamos apodos entre la banda de la calle...

(Ambos soltamos la risa de lo que se iba platicando)

¿Se puede decir tu apodo?

Sí, a mí me decían el Pemex en ese entonces, porque había un comercial de Petróleos Mexicanos en ese entonces, y entonces como yo soy moreno la banda me decía el Pemex... entonces este, y había otros, no, el Buler, el Chabarin, el Pingo, porque éramos... ahí te estoy hablando de que yo tendría entre 9 a 11 años, porque vivía en un barrio popular, entonces, creo que éste asunto de la, a lo mejor de la posibilidad de vivir la infancia va asociada con condiciones, para que tú puedas experimentarla, porque si no, si estás asumiendo responsabilidades, ahora yo lo veo ya de más grande, pues si no tienes esa posibilidad

(Y seguíamos riendo de las anécdotas contados por Edgar)

¿Y tuviste alguna experiencia de niño, de jugar con un juego tecnológico?

Sí

¿Cuál?

Con este asunto del "Atari" porque los otros eran como más... pues el trébol, el futbol, el bolillo que es cuando lo ponías en la orilla de una banqueteta, le pegabas (Edgar me mostró con señas como se jugaba el bolillo), este, el tacón e improvisabas, ahorita hasta me acuerdo que cuando era día de Reyes, ahí luego luego bajábamos todos y "A ti que te trajeron cabrón" entonces todos estábamos viendo... entonces ya podías ver el wey que traía el carrito de control, o el que se rayó porque le trajeron la bicicleta, pero eran otro tipo de juegos.

Claro ¿Y qué experiencia tuviste con jugar esos juegos tecnológicos, o sea que sensación te causó?

A mí me latía más estar con mis cuates

¡Fuera!

Afuera, en la calle porque finalmente eso era lo que nos... si tú quieres igual escucharme como muy demagógico, romántico, era soñar porque en este asunto de la afiliación por los

equipos, no, cada quién adquiriría la personalidad de su referente, porque finalmente es éste otro rollo de la infancia, quién es tu referente en ese momento, y en ese momento puede ser un jugador, esa parte también es interesante que se va definiendo en la infancia, que se van marcando cuáles son tus referentes tus tíos, tus abuelitos, tus primos, este...

¿Y a qué equipo le vas? Bueno, o le ibas o le sigues yendo

A pus, hace mucho que no... en ese entonces le iba al Cruz Azul

En ese entonces

En ese entonces, porque entré a la universidad y le empecé a ir al pumas pero más por una afición escolar, además yo ya veía el futbol ya en la universidad de otra forma, no, pero en ese entonces te puedo decir que cuando se armaba la cascarita yo era el "Larios", este, y había quien te narraba, esa parte también es interesante, porque cuando jugábamos fucho había alguien que narraba entre la banda, esa parte era también como interesante

¡Vaya!

Edgar ¿Tuviste juguetes de niño?

Sí, no muchos a como yo quisiera pero sí, sí

¿Qué juguetes tuviste?

Mira, tuve una bicicleta, tuve unos de Playmobil, unos muñequitos de fucho, porque esa también era otra, la posibilidad de tener Reyes, no, eso es también lo que de alguna u otra forma te permea, yo creo que la mejor... cuando te decía que mi infancia era como este asunto de dividirlo como etapas... era éste asunto de responsabilidad, porque también creo que mi jefa fue como muy franca, a mí me quitaron el mito de los Reyes desde muy morrito, no, "Sabes que, así está la onda ca..." porque pus estaba la cábula de que los cuates de "No te trajeron nada" entonces mi jefa era como muy franca, y nos decía "Esto es así hijo" es distinto, no

(Edgar relajado le toma a su taza de té)

Y de esos juguetes que tenías, ¿Qué juguetes eran tus preferidos?

Pus no tenía chance para los juguetes, creo... de lo que si me acuerdo es más bien de mi introducción a la lectura, porque creo que era en quinto, que es cuando yo me descompuse que tenía una maestra que nos decía... no, fue en tercero, perdón, en tercero todavía era una niño excelencia, este, una maestra nos decía que teníamos que leer, entonces, en ese entonces estaba una caricatura que se llamaba "Las aventuras de Tom Sawyer" de Mark Twain (Mark Twain), no recuerdo como sea la pronunciación, y a mí me compraron ese libro

Y desde allí te nació el gusto por leer

Sí

Te gustó

Me gusto, yo creo que de allí dos tres cosas que definí es que me gustaba la historia, me empecé agarrar algunos libros, que después lo deje y ya lo retome hasta el bachillerato, pero me acuerdo que cuando agarre ese primer libro, seguí con el de "Monte Cristo" no los solté, y me acuerdo que hay una anécdota que estábamos en plena clase y la maestra dijo "A ver quién ha leído" pus ya levanté la mano, y "A poco tú si has leído" sí...

(Risas de ambos)

Ha, el Pemex... porque incluso el apodo se trasladaba de la primaria al barrio, como todo era tan cercano, o sea, creo que también allí tiene que ver cómo era la construcción de los barrios, porque yo estaba, haz de cuenta de aquí al metro escuadrón estaba mi primaria, entonces nos la aventábamos caminando, yo vivía aquí, salías, ya estabas en el barrio, me dedicaba hacer lo que tenía que hacer con mis papás y ya, había esa proximidad

O sea, todo estaba dentro del barrio

Aja, había esa proximidad, este, te permitía eso... entonces me acuerdo que la maestra dice ese día "A ver quién ha leído" (Edgar mostrándome cómo levanto la mano) "Y qué libro es" o sea, como pude respondí y "Pus a ver si es cierto, cuéntame" a pus el libro empieza así, así, así... yo creo que me chute como 40 minutos, y ya me dijo la maestra "Ya hasta allí"

(Risas mías)

Pero eso fue de lo primero que... por lo mismo por este asunto de responsabilidad de apoyar a mis jefes, pues yo no tuve como la oportunidad de estar o como tener estas otras posibilidades que algunos otros a lo mejor tenían, porque yo me acuerdo que yo llegaba a la primaria, y decía "No pues es que éste morro está deprimido", "No es que se pelearon sus papás", a mi si me tocó ver agresiones de mis jefes, te digo, pero no terminas por asimilar todo lo que está pasando, yo creo que esa es la tercera etapa que ha sido de mi infancia, el mundo se mueve, es cruel, no, y es buena onda, no.

Oye, ¿Y jugabas con tus hermanos? O sea, independientemente del barrio y todo, ¿Con tus hermanos jugabas, había un momento en que ustedes tenían su espacio?

(Edgar, seguía tomando su té mientras pensaba la pregunta)

Muy poco, porque más bien con el que era más a fin era con el que jugaba fucho, o sea, dos jugábamos fucho, nos bajábamos armar la reta y ya salían otros carnales de enfrente, y armábamos así la reta, las cascaritas, este, era poco como el rato que tenía... porque más bien era como atender el asunto de los quehaceres domésticos de la casa y estar en la supervivencia, todos le entrábamos, porque mi carnal hasta el más chico, este, chambeaba en un lugar de caldos de pollos, ahorita recuerdo cuantos años tiene, yo creo que yo tendría entre 10 y él tendría entre 7 u 8 años, todos nosotros desde pequeños era atorarle, y además algo que también marcó nuestra infancia es que a mis jefes se les ocurrió criar puercos, sus experimentos de tener otros ingresos, entonces nosotros teníamos que limpiar, teníamos

que estar allí al tanto, y a lo mejor tuvimos esa interacción con esos animales, nos tocó ver el asunto de como nacían los puerquitos, en realidad nos tocó ver ese asunto, no, y como mataban a los puercos también y como se vendía la carne. Hay una anécdota que... ahorita me hiciste que me acordara, teníamos un puerco que no crecía que le pusimos el pitufo, entonces ya después le dieron chicharrón al puerco y cuando nos los sirvieron, nadie quería comer

(Risas de ambos)

Se encariñaron con el pitufo

Sí, entonces a lo mejor no tuve esta interacción con los juegos tecnológicos, pero tuve más éste acercamiento con otras cosas, no

Así es, y bueno, ya aterrizando un poco en la actualidad ¿Qué opinión me darías sobre las formas de los juegos de los niños hoy en día, que has visto, que ha cambiado, cuál es tu opinión?

(El entrevistado, le toma a su taza de té y se pone en una postura de reflexión)

Tu crítica...

Yo creo que, no solamente es de los niños, no, es una sociedad que ha perdido como las posibilidades del encuentro, las posibilidades de la preocupación por el otro, pero tampoco lo podemos como satanizar, no, porque pues ahorita ya me estaría acordando, pus lo que implicó cuando apareció el radio, cuando apareció la televisión, este, creo que si hay como más un aislamiento de la gente, no hay como sugerencias para atender o resolver cosas

¿Por qué aislamiento?

Porque ahorita me acorde de un texto de “Ernesto Sabato” que ama la resistencia una reflexión contra la globalización, y entonces él dice que estamos prefiriendo los contactos con cosas inermes que no tienen sangre y cuerpo, y eso es el facebook, no, incluso hasta hay una cita en donde dice “Hasta donde hemos llegado para que... cuando se puso de moda este animalito que cuidabas de él...”

Este, el “Tamagochi”

El “Tamagochi”, entonces él hacia una reflexión y decía “...Bueno, como es posible que la humanidad este más preocupada por un asunto que es el Tamagochi, que por niños que están muriendo de hambre”.

Claro

Entonces, este, si creo que se está dando como ese aislamiento, si creo que hay como... bueno mi mamá es maestra de secundaria y decía que define un poco esta generación como “Papás con sentimiento de culpa” porque al no poder estar con sus hijos cierto tiempo, este, compensaban cosas, no, pero allí estamos hablando de condición, yo no me caso con eso,

porque si creo que una es la dinámica del D,F y otra es la dinámica en los Estados... tu por allí puedes revisar una película que se llama "Los herederos" es la historia de los niños que están en estos... no sé si el término sea el adecuado, pero los campamentos estos donde cortan el jitomate, este, como crecen y tienen como un instinto nómada, moviéndose de un lugar a otro, donde hay la opción de hacer el corte de chile, de jitomate, entonces el asunto allí de los "Herederos" son los oficios que los papás les dan, y estás hablando de otro... ahora, si tu revisas esta semana o las dos últimas semanas, está pasando un fenómeno muy interesante, que es los niños migrantes

Sí, claro

Entonces, ahorita México y Estados Unidos allí están bien no, que... y eso está evidenciando cosas que tiene que ver... otro asunto que creo es que en medio de este asunto de la tecnología, no se habla de los derechos de los niños, los derechos de la infancia, en qué condiciones están creciendo los niños, entonces nos están marcando escenarios de bullying, escenarios de narcotráfico, cuando hablo de formatos es cuando hay un formato donde no hay un respeto a la cultura del otro, si tu revisas la programación, yo no sé porque se escandalizan, ahora todo lo quieren llamar bullying pero si tú ves el rollo de "Laura en América" las narraciones de los comentaristas del futbol, entonces, a eso me refiero cuando no hay como otra opción que te acerque a otro formato para ver como pueden ser las cosas. Yo me acuerdo ahorita, ya no veo mucho once niños, pero cuando estaba este asunto de "31 minutos", entonces muchos crecieron con Chabelo, no, que Chabelo te regalaba y la cataficcia, entonces a eso me refiero, si no hay esos formatos, si no creces con otras opciones, pues claro que mucho de lo que está pasando ahora tiene explicación, este., si creo que ha cambiado, no creo que sean malos los avances tecnológicos, pero hay que ver a quienes, a quienes están llegando y a quienes no, porque, por decir, yo ahorita vengo de buena vista y viene un morrito con su tabla, entonces pus está ensimismado, ya no hay ese diálogo, ya no hay ese encuentro, no, la gente está como muy preocupada en atender un mensaje, este, es demasiada información pero de qué calidad y que está propiciando, entonces todo te llega así tan de golpe que cómo lo dosificas, cómo lo asimilas, cómo lo reflexionas, cuál tiene carácter de verdad.

Así es

Entonces, yo creo que a diferencia de esa generación que éramos nosotros, pus si, ahora no veo... si veo a los morritos de clases populares interactuando, pareciera que el espacio público ahora se privatizo, si tú antes te ibas a... creo que todavía existen pero cuando yo era morrito en la tienda encontrabas el juego y echabas las monedas, hoy quien tiene la posibilidad invita a los cuates a su casa y está...

Jugando Xbox

Aja, o chavitos que están demasiado tiempo en esa onda, entonces yo lo veo ahora con... ahorita, que bueno que me acordé, mi mamá ahorita metió a unas gallinas a la casa, entonces hay algo que me conmovió mucho, porque pues mis sobrinos luego están allí metidos en la pantalla, casi cotorreo poco con ellos, pero, hay ellos tienen toda una destreza

para decirte “El Youtube tío, y eso...” no, pero ahora se sorprendieron cuando la gallina puso un huevo, entonces no sé también cuántos de estos morritos tienen esta posibilidad de la interacción del hombre y la naturaleza, que eso es algo que plantea Ernesto Sabato, cuando el hombre pierde el vínculo con la naturaleza pasan cosas, entonces., también la otra eran los antes y los oficios, ya remontándome a la niñez, porque te contaban leyendas, porque te contaban mitos, no, incluso hasta éste... si tú quieres llamarlo “Performance” del día de Reyes, que era el poner la carta, que yo creo que todavía a lo mejor podría ser algo rescatable poner la carta, que te decían si te portabas bien o si te portabas mal, no, creo que esas cosas se han ido...

Conservando de alguna manera

Conservando, sí, porque finalmente es el asunto de la modernidad y lo tradicional, aunque lo moderno no implica que haya un avance, o sea, puede haber avances en términos... te lo voy a decir de una manera muy cruda, cuando hubo éste avance de la ciencia, nunca se pensó que la bomba atómica iba a tener esas repercusiones que tuvo el Japón, entonces, el avance en la tecnología y la ciencia no se traducen en nuevas formas de pensamiento, entonces, si creo que están pasando esas cosas.

Entonces, ¿Consideras qué si se han perdido algunos juegos, o sea, no los conocen los niños? como por ejemplo tus sobrinos que me platicabas

Sí, yo creo que sí, mis sobrinos por decir, si tú les hablas de la lotería, de la matatena, pues no

No saben

No, porque todo lo pueden hacer, ahora sí... le muevo a la pantalla y ya, no, o que es lo que piden ahora un morrito, su tabla por decirlo de alguna forma, no, pero creo que no se tiene que satanizar, porque van cambiando los contextos. Por allí si puedes buscarte la película ésta de “Woody Allen, de días de radio”, este, la morra que se muere viendo la telenovela, no, por ejemplo, entonces creo que todo hay que colocarlo en su justa dimensión, este, hay que ir checando fenómenos y situaciones, porque finalmente los contextos van cambiando, no. Checa las caricaturas que están viendo los chavitos ahora, aunque todavía sobrevive “El Chavo del 8” que hoy es una caricatura por ejemplo, no, entonces no se también las horas de televisión que tienen los morritos, yo me acuerdo que para nosotros, hasta incluso es como una anécdota cruel, pero a nosotros nos amarraban nuestros jefes cuando se salían a trabajar

(Edgar le toma a su té, con una actitud un poco penosa de lo que compartía conmigo)

Nos amarraban en sillas, y sabes qué hacíamos nosotros, nos desamarrábamos prendíamos la tele y nos volvíamos amarrar

(Para despistar la timidez que Edgar reflejaba por contarme mencionada anécdota, él sonrió y yo también reí)

Pero, eso es como... yo creo que a lo mejor creces como una generación que te das cuenta que llevar un ingreso a tu casa, pues si implica un esfuerzo, la posibilidad de comer cierta cosa implica un esfuerzo, y hay generaciones que a lo mejor no lo están viendo así

Bueno, pues Edgar de verdad muchas gracias

No, de qué

De nuevo a cuenta gracias por tomar ésta entrevista. Eso es todo, gracias.

Elementos no verbales observados durante la entrevista de Edgar Hernández:

- Las características físicas de la persona entrevistada son, estatura media, tez morena, complexión media, barba larga, cabello negro largo y amarrado.
- Edgar suele ser una persona reservada y seria cuando tiene que serlo, por ejemplo en su trabajo, ya que él es dueño del café (Voltaire) en donde se realizó la entrevista.
- Al inicio de la entrevista a Edgar lo noté un poco distraído, pues estaba pendiente de las personas que iban llegando al café y al mismo tiempo daba indicaciones a su personal para que todo marchara bien, después todo fluyó, pues se logró atrapar su atención.
- El entrevistado tomó una postura peculiar desde que comenzó la entrevista, puesto que él se encontraba sentado en una silla con respaldo, cruzando la pierna izquierda, frente a él su taza de té y justo atrás un cuadro con la imagen del comandante Marcos, pero por si fuera poco una luz de color naranja lo iluminaba, pues estaba cerca del escenario donde acostumbran los músicos dar su "Toquín". Tal fue su comodidad y los halagos que la gente que iba llegando le decían, que él mismo pidió le tomarán una foto en esa postura.
- En los primeros minutos de la entrevista, percibí a Edgar serio tanto en su rostro como en sus respuestas que me daba, sin embargo, conforme se iba construyendo la plática él empezó a extenderse en sus contestaciones.
- La manera de hablar y expresarse, fue tranquilo, relajado, en ocasiones serio pero en otras cómico y extenso, pues aportó mucha información importante sobre el tema, también fue

claro, ordenado en sus ideas, y casi cada respuesta significaba un sorbo de su té pues fueron cuatro tazas las que se les sirvió mientras duró la conversación.

- Al entrevistado lo noté en varias de las ocasiones contento por recordar su infancia a pesar de las adversidades que pasó de niño junto con sus hermanos. Pues al parecer el poco tiempo que tenía para jugar fueron experiencias muy gratas, tanto que cada vez que mencionaba alguna anécdota, él sonreía, incluso hubo un comentario dentro de la entrevista en donde Edgar me dijo “Me hiciste recordar...”
- Edgar me miraba a los ojos y movía las manos al platicar, algunas veces abría los ojos más de lo normal y levantaba las cejas para expresarse.

HUGO ÁLVAREZ PERAL, 46 AÑOS:

Bueno, pues de entrada te doy las gracias por haber tomado la entrevista

Gracias a ti

(En el momento de agradecerle a Hugo por la entrevista, un grupo de personas que estaban en el café a un costado de nosotros, rieron fuerte, por lo que tuvimos que esperar un par de segundos para continuar la plática)

Te explico, estoy haciendo una investigación que lleva como título “Los cambios en las formas del juego infantil, derivados del uso de las tecnologías digitales, el estudio es en caso de niños de 6 a 10 años”, es decir, lo que quiero saber es como ha ido cambiando en la actualidad las formas del juego de los niños conforme la tecnología va avanzando. Y bueno, ¿Te puedo tutear?

Sí, claro

Gracias, y parte de ésta investigación es que tú me platiques tu vivencia cuando niño o tu experiencia

Ta’ bien

¿Cuál es tu nombre?

Hugo Álvarez Peral

¿Y tú edad?

Tengo 46 años

Entonces eres del año...

67

¿Ocupación?

Músico

¿Nivel de estudios?

Carrera trunca

¿En qué?

Ingeniería

A ver, plátame ¿Qué recuerdos tienes de tu niñez, cómo fue tu infancia en general?

En general, pues callejera, fue una infancia callejera y caricaturesca, o sea, yo soy de la generación de las caricaturas inolvidables, para nosotros, supongo que en todas las generaciones., pero si era mucho, mucho la calle, andar buscando que hacer afuera, porque la tele... a demás había como 10 capítulos de cada caricatura, entonces te los sabías todos, pus más bien buscabas que hacer afuera, no

Entonces, me comentas que tu infancia la viviste un poquito más para las calles que dentro de casa

Sí

¿Tienes alguna anécdota que me puedas platicar con respecto a tu niñez, que hayas pasado y que lo tengas hasta hoy muy presente?

Pues, cuando cambiaron el drenaje de la colonia, este, metieron unos tubos, no sé, serán de dos metros de diámetro, y bueno, era entrar por una calle y salir tres calles después por los tubos, entonces era todo una aventura, donde te podías encontrar desde ratas muertas, caca de perro, este, a otros niños, borrachos etcétera, etcétera, entonces era toda un aventura, era meterte como a la gruta o a la caverna, no. Y en otra ocasión también levantaron el pavimento para no sé qué, y este, hicimos un túnel por dentro de la calle, que eran como de dos casas, no sé cómo no se nos calló allí, se calló después cuando ya había pavimento.

¿Y qué te imaginabas cuándo entrabas a los túneles, que era lo que tú percibías en ese momento del juego?

Pus, primero era como la exploración, no... no era como un juego reglamentado, ni había como personajes que también se usaban mucho, pero era como explorar y ver ahora con que porquería nos encontrábamos, literalmente.

Se les hacía divertido

Uta, uta y lo que le sigue, sí, sí era muy divertido, era emocionante, además era como hasta cierto punto como transgresor, porque obviamente a todos nos habían dicho “No se metan allí...”

Y entre más se los decían...

Por supuesto, con más ganas, “Pus que hay...” si fue como emocionante, como transgresor, no había personajes a pesar de que en otros juegos sí., de niño jugábamos mucho a los piratas por ejemplo. Había un vecino que tenía columpios en la azotea, pues era el barco pirata, entonces se ponía muy padre.

Ahora sí, que usaban la imaginación

Sí, sí

Con lo que me platicas, puedo imaginar que en ese entonces tenías mucha interacción con otros niños, había mucha interacción con otros niños

Sí por supuesto de hecho eran pandillas, o sea, tú tenías tu bola, que en mí caso estaba compuesta desde el ratón de biblioteca que era un amigo que se llamaba Juvenal, hasta el más, este, gañan de la calle y de la colonia, que se encargaba hasta de robarse piezas de coches, lo que se encontraba no, entonces pimponeábamos entre la luz y la sombra, pero era real, o sea, finamente los veías, los tocabas, te peleabas con ellos, regresabas como el caballo blanco... con el hocico sangrando, pero igual mandabas a otros a su casa con el hocico sangrando, no, había accidentes obviamente descalabradas, este, raspones, ojos morados, a veces intencionales, a veces accidentales, pero generalmente había cada semana alguien que salía lesionado, pero si formaba parte de, y hasta era divertido, dos semanas después te acordabas y te morías de risa

¿Qué juegos eran tus preferidos que recuerdes?

Híjole, este, como juegos de muy chiquillo pues era este, lo que te contaba de los piratas, y de veras era así... pues realmente lo vivías, lo vivenciabas, no sé de qué manera lograbas armarle al de enfrente su traje de pirata, y los columpios eran cuerdas y el aire era el mar, no sé, era muy padre. Y por el otro lado éramos como muy metidos en los deportes dentro de... jugábamos al fútbol que a mí no me gustaba tanto, pero en la calle se... como hubo varios de los más grandes que jugaban fútbol americano, pues el tochito era lo que rifaba, entonces, más bien eran como deportes, y muy chiquillo era como esto de los piratas

¿Y qué te decían tus papás, no te decían nada de estar tanto tiempo, bueno cuanto tiempo estabas en la calle?

Pues en realidad era... a uno se le hacía eterno pero en realidad yo creo, habrán sido tres horas de andar en la calle sandundeando al día, por supuesto, obviamente no eran a la semana, no, no era diario, pero era como que había más comunidad porque finalmente yo recuerdo mucho a una señora que se llamaba la señora Modesta que no tenía hijos, y ella era la mamá de todos, entonces, si ella venía por la calle nos echaba el ojo, nos regañaba a todos, este, nos metía a la casa "Ya es tarde métanse..." y ahí íbamos todos bien obedientes, entonces, yo creo que era como... nos sentíamos cobijados, porque en la calle todos nos conocíamos, todos los señores nos conocían, entonces finalmente en algún momento siempre había algún señor en la calle y siempre te estaba echando el ojo

O sea, ¿No había un límite de decir "Te metes a tal hora"?

No

O una preocupación de los padres

Bueno, los fines de semana a los 8, 10 años me llegué a meter a las 12 de la noche, no bueno, con mi mamá ya caminando con las pestañas por toda la casa, pero bueno, finalmente estábamos, cuando más lejos nos íbamos, íbamos a la casa de la esquina o a la calle de atrás, que también eran todos conocidos, hasta la fecha yo creo que todos en ése momento, por lo menos en mi calle nos sabíamos el nombre de todos y donde vivían, no, y sabías además quién eran su papá su mamá o su hermano, su hermana

Bueno, estamos hablando de que en ése entonces era la década de los 80's, dime ¿Qué momento histórico que recuerdes aún, tienes presente de ésta década?

Cuando mataron a Lennon, porque fue un tragediononon, así épico, yo vi gente llorando, yo no entendía un carajo, yo decía "Éste maestro quién es", no, pero si fue un tragediononon. Y ya más avanzado pues obviamente el 85, no recuerdo, porque tengo como los cables cruzados, ya el Alemán me está afectando y el Italiano más, el Franco ditirioro... este, pero también hubo un eclipse solar completo y... ah, porque además la señora Modesta tenía animales en su casa, o sea, tenía... era como una granjita su casa y tenía chivitas, entonces estábamos allí como pues viéndolo, y cuando se metió el sol, bueno, cuando lo tapó la luna, las chivitas se fueron a dormir, literal, no, o sea, agarraron caminito y se metieron a la casita, ya estaban como acomodándose y que vuelve a salir el sol y volvieron a salir, muy chistoso, entonces era pus raro, no sé qué tan fácil sea que alguien, un chavo vea eso, pero en aquel entonces, bueno esta señora... hay conocimos a los conejos de a de veras, no nada más a Bugs Bunny, conocimos a las chivas, mi hermano era veterinario, entonces toda la banda conocía las víboras a los búhos, a los... etc., etc., entonces era divertido en ese sentido, los perros bueno, eran los compañeros de todos los días, ya sabes, nunca falta el solovino que vivía en la calle, que todos le dan de tragar y que está más gordo que los de tu casa, hubo varios solovinos.

(Risas de ambos)

¿Y qué me dices de la llegada de la tecnología en esa época?

Híjole

¿Recuerdas?

Si recuerdo, recuerdo, no sé si fue en los 80's pero habrá sido un poquito antes, recuerdo que llegó un, un... cómo se llamaba "Strech no sé qué..." un muñeco que se estiraba, no, entonces lo podías estirar, no sé yo creo como metro y medio y regresaba, por dentro era como de hule y estaba relleno como de jarabe, entonces lo podías estirar, lo podías doblar, entonces para nosotros fue así de ¡Órale! Y además venía con su monstruo respectivo, el enemigo que también hacía lo mismo, nada más era de otro color y tenía cara como de anfibio, y pues eso fue así como... para mí cuando yo lo vi fue así de ¡Guao!

¿Eso era un juguete?

Eso fue un juguete, es un muñeco, este bueno, pero tecnológicamente era más complicado, no, porque no es el muñequito... el santo que estábamos acostumbrados... acá el santito que ni cintura tenía y se le veían los bordes acá de plástico, y cuando llegó esta cochinateda, fue así, ¿Qué? Y además la duda era así... deberás, entre todos los niños era profunda, y porqué se regresa, no, o sea, cómo le hace... ya más adelante pues llegaron el "mesapoc", que es de lo primero que yo me acuerdo, que era una consola, si se puede llamar consola, que tenía... le metías un cassette o un cartucho se lo pegabas, lo conectabas a la tele y los controles eran con cable, tenían dos perillas, entonces lo único que hacían eran una raya en medio más blanca y dos a los lados chiquitas, que podías mover con la perilla, entonces era jugar pin pon.

¡Órale!

Entonces lo aventaba y era un cuadro como de, no sé x picseles que era la pelota, y entonces más bien la andabas casando para eso, pero era bastante entretenido porque finalmente si jugabas con el compadre, o sea, no jugabas solo, no podías jugar solo, en ese entonces no podías jugar solo

(Hugo me mostraba con movimientos corporales como era el juego)

O sea, tenías que interactuar con otra persona

Claro y empujarlo y morderlo, no, para ganarle, patearlo...

¿Y qué experiencia tuviste, al jugar esos juegos?

Pues era divertido era, finalmente era sólo otra opción, no, o sea, si estaba lloviendo era perfecto, si no estaba lloviendo te ibas a jugar futbol

¿Pero preferías, jugar futbol?

A veces, es que era como del humor que traieras ese día, o sea, a veces si era futbol o tochito, pero también a veces era... nos juntábamos en la casa de quién lo tenía... porque además no era de fácil acceso, no era algo generalizado del quien lo tenía y pues nos pasábamos también horas, o a veces jugábamos un rato eso y después nos salíamos a jugar no sé, a las escondidas, bolillo, y luego nos regresábamos a jugar eso.

¿Y tú por qué crees que algunos si lo tenían o si podían tenerlo y otros no?

Pues yo creo que era más caro, o sea, es como, como los videos que cuando salieron eran así, carísimas, las de video casset y las beta y no sé qué, eran, carísimas entonces seguramente aquel que tenía más lana pus se lo podía, podía costear, los demás pues nos anexábamos y no los dejábamos jugar, no pasaba nada porque había como esa idea de todo era de todos, tuyo tuyo no, aunque ahora suene como discriminatorio pues era de no seas nena, no, no seas puñal, "Es que es mío"... ah, nel, además apoyados por los papás porque era el clásico, "Préstale tus juguetes", y acá va el wey diciendo "Es que no me lo prestan a mí" y así

(Risas de ambos)

¿Eras envidioso?

Claro, por su puesto, o sea yo no conozco un niño que no sea envidioso, por supuesto, pero por su puesto era envidioso, pero también tenía sus límites, o sea, si podía ser envidioso pero si te pasabas como de cierto límite, pues jugabas solo y eso no era divertido, o sea, tu podías ser el dueño de la pelota y ser todo lo envidioso que quisieras, pero si te pasabas, pus bye, no, o sea nadie jugaba contigo, y era tan fácil armar una pelota de trapo o con una botella o una lata pues te hacías tu balón, ahora sí que métetelo por donde te quepa y no hay bronca, pero sí, envidiosos pues claro, de hecho cuando muy chiquito prestar tu juguete implicaba que necesariamente que el de enfrente te prestara el suyo, o sea, no era desinteresado, "A que chido está su juguete, haber te lo presto, este es el mío", sí, sí claro, compartimos, allí es cuando te ponías así todo lindo, "Oye es que hay que ser amigos".

(Risas de ambos)

Veías tu juguete y luego volteabas a ver al otro y decías "Bueno te lo presto"

Sí, exacto, exacto pero tu préstame el tuyo. Y además hubo ocasiones que te quedabas con el juguete del otro, o sea, había allí intercambios de... y tus papás te decían "¿Y tú juguete?" "Se lo presté a fulanito, y él me prestó éste", ellos nunca sabían que ya era tuyo y el otro era del otro

¿Qué opinión me darías sobre las formas de los juegos en los niños en la actualidad, que piensas, cómo crees que han cambiado y si crees que han cambiado?

Pues yo creo que los niños no han cambiado como tal, o sea, yo creo que son pocos... que también los había los niños que no salían que estaban en su casa viendo la tele, porque antes, recuerdo muy claramente que la bronca no eran con los video juegos, era con la tele, o sea la onda era, "Se va a quedar idiota porque todo el día está viendo tele fulanito", y había niños que se aventaban desde las dos de la tarde hasta las nueve de la noche viendo la tele, y hasta donde los dejarán sus papás además, entonces yo creo que la bronca siempre ha sido la misma, yo no conozco muchos de ese modelo, porque ahora creo que hasta les dicen "Otakus" esos que se quedan toda la vida jugando video juegos, y no sé qué tanto...

Órale, no sabía

Sí, sí les dicen "Otakus" en algún momento di clases en una escuela de animación y resulta ser que hay gente que... pero además no son niños, ojo, hay gente de treinta tantos años que son "Otakus" y sólo salen para lo necesario y se regresan a jugar video juegos, y siguen viviendo en casa de sus papás y bla, bla... cosas por el estilo, pero son pocos. Yo creo que hasta la fecha si un niño tiene la oportunidad de jugar con sus pares, pues lo va hacer pero pues ya no es tan fácil. La colonia donde yo vivía la agrícola oriental, "la Grifola oriental", tiene la mala fortuna de que cada vez es más peligrosa, entonces, yo creo que también por ese lado es más difícil que un papá tenga la confianza de... te digo, en aquel entonces conocíamos a la señora, a todas, a doña Socorro, es más te las voy a mencionar, doña Berta, doña Socorro, doña Modesta.

Siempre hay una Petra

(Risas mías)

Sí, sí a todos, a Don Mario, Don Ramón, o sea eran como parte de tu entorno del día a día, actualmente yo creo que por la misma movilidad de ahora como de la lana y todo esto, ya no hay como mucha gente como con raíces fijas y es como complicado dejar salir a un chavo, y saber que dos casas más para adelante un tipo que es ratero o que es violento... ya olvídate que sea delincuente, o que se droga, porque además nadie hace distinciones entre drogas, entonces se droga, malo., pues yo creo que influye mucho que ahora a los niños los tengan como encerraditos, y por otro lado también pues la situación económica no permite como que tu papá te lleve al parque, no, yo todavía me acuerdo, haber jugado futbol con mi papá, bueno beisbol, porque a él le gustaba el beis, y este, me acuerdo haber ido a la deportiva con toda mi familia, a la ciudad deportiva con toda mi familia en el coche, aja, hace mucho tiempo se usaba, se usaba eso, es más cargábamos con los perros.

¡Con todo y perros!

(Risas mías)

Sí, sí, o sea subíamos a los perros al... éramos seis contando a mi padre y a mi madre, tengo una muy clara, no sé, habré tenido cinco años, pero la tengo muy clara que teníamos una

Gran Danés, me acuerdo a ver quedado viendo al cielo porque pasó la perra y me tiró en la deportiva, la perra estaba como loca, pero eso era como para mí en ese caso lo normal., otra cosa que era muy divertido que no era un juego pero era muy divertido, era hacer quehacer los sábados.

(Yo hice una expresión de asombro, cuando escuché a Hugo decir que era divertido hacer quehacer cuando era niño)

Sí, mi papá tuvo el buen tino de ponernos a lavar el patio pero nos dejaba estar descalzos, casi casi en calzones y estar todos mojados, y entonces lavar el patio era... además era echarle jabón y cepillarlo y todo... pero estabas descalzo, y después de eso venía la recompensa que eran las carnitas.

Órale, eso sería una de las cosas que te marcó de niño, ¿No?

Sí, por supuesto, es que no era, vaya en ese momento no era una obligación hacer el patio, era... esperabas el sábado para hacerlo con toda la banda, porque además los chicos hacíamos el patio con mi papá, los más grandes se aventaban los baños o la sala, o sea, toda la familia estaba lavando la casa, literal toda, entonces era divertido.

Oye que bien, ¿Y en la actualidad tienes hijos?

Sí, tengo uno de veintidós y una de diez.

¿Y ahora tú haces cosas similares con tus hijos cómo las que hacías antes?

Es que, a eso me refería cuándo te digo que han cambiado las circunstancias, mis papás estuvieron juntos cuarenta y siete años, una cosa así, casi cincuenta años y se enamoraron y se volvieron a desenamorar, se volvieron a enamorar y se desenamoraron otra vez, y se volvieron a enamorar.

(Solté la risa)

Entonces, yo creo que esa permanencia permitía que pudieras nacer en un entorno familia, era menos romántico el asunto entre pareja porque era acá como de casi de "aguilbor", que te quedas porque así es, pero cuando la pareja no estaba tan enferma funcionaba, porque insisto, te daba tiempo de volverte a enamorar, de tanto estar... pues te vuelves a enamorar, la gente va cambiando entonces... dice mi mamá ahora que ya está viejita, este, dice mi mamá que le daba tiempo de encontrarle otras cosas a mi papá que le gustaban, nunca le quise preguntar, no me vaya a espantar o traumar, pero este, pero le encontraba, ella dice que le encontraba, supongo que mi papá igual. Yo estoy separado, este, soy muy organizado, entonces cada uno de ellos tiene a su mamá, y obviamente esto no permite que yo tenga el mismo grado de convivencia con mi hija y con mi hijo menos.

¿Pero tratas de?

Ah, con mi hija, para que te des una idea, por lo menos dos veces a la semana me voy a la entrada de la escuela para verla media hora, más los fines de semana.

¿Y en ese tiempo qué haces con ella?

Bueno, los fines de semana, este, solemos ir al parque, al cine y este, me pinta las uñas, muchas veces vamos a casa de mi mamá y tiene unas primas que son cuatitas, además le llevan cuatro meses entonces, juegan allí, hemos sido desde clientes de meseros hasta cortadores de pelo mi hermano y yo, supongo que por mi papá que... no sé si los niños de ahora sepan lo rico que es despeinar a tu papá y peinarlo de mohicano y hacerle cuernos y... es muy divertido, entonces obviamente pues las niñas hacen lo mismo, hacen exactamente lo mismo, entonces, hemos hecho zoológicos en la casa etcétera, no sé y en las mañanas cuando la voy a ver generalmente platicamos de obvio de la escuela, y ahora le ha dado por los libros, entonces le llevo libros etcétera, etcétera

¡Ah, muy bien!

Bueno, pues eso es todo Hugo, muchas gracias por ésta platica tan divertida

A ti, eso es todo

¡Gracias!

Por nada

Elementos no verbales observados durante la entrevista de Hugo Álvarez:

- Las características físicas de la persona entrevistada son, estatura media, tez morena clara, complexión robusta, con barba de candado, cabello corto y negro.
- Antes, durante y después de la entrevista Hugo me mostró amabilidad e interés por el tema.
- La manera de hablar y expresarse, fue tranquilo, suelto, en ocasiones hablaba muy rápido pero claro en sus contestaciones.
- El entrevistado tenía un sentido del humor característico al hablar. Al principio de la entrevista identifique que sus respuestas eran acotadas, sin embargo como se iba dando la conversación Hugo se extendía más en sus respuestas demostrando la confianza que se iba generando poco a poco.

- Conforme íbamos platicando, al entrevistado lo noté alegre en el momento en que me compartía sus vivencias de niño, pues sonreía al recordar esos tiempos de juego con sus amigos y familiares
- Hugo se acompañaba de una taza de café expreso durante toda la plática, sin casi beberle, pues parecía que sólo el olor del café lo inspiraba para contestar a las preguntas de la entrevista.
- Hugo es muy expresivo con su cara, suele gesticular mucho al hablar, mueve la cara para un lado y para el otro, al igual que sus ojos pero sin perderte de vista y sin distraerse de lo que habla.

Anexo 6. Transcripción de las entrevistas en profundidad con enfoque biográfico realizadas a los informantes adultos que fueron niños en los años 90's.

KIMBERLY YÁÑEZ, 23 AÑOS:

Bueno, pues de entrada te doy las gracias por haber tomado ésta entrevista. Te explico, el estudio que estoy realizando lleva como título “Los cambios en las formas de juego infantil derivados del uso de las tecnologías digitales. Estudio de caso con niños de 6 a 10 años” es decir, quiero saber cómo ha ido cambiando las formas el juego infantil conforme va pasando el tiempo, y esto es a causa de los avances tecnológicos., y parte de ésta investigación es que tú me platiques tu experiencia o tus vivencias de cuando eras niña

¡Vale!

Bueno, ¿Tú nombre por favor?

Hola, me llamo Kimberly Yáñez

¿Tu edad?

23 años

Entonces, ¿Eres del año?

Del 91

¿Ocupación?

Estudiante

¿Nivel de estudios?

Licenciatura terminada

¿Me puedes platicar qué recuerdas de tu infancia, cómo fue en general?

Bueno, en general pues la considero que fue divertida y bonita, hasta cierto punto me divertía mucho, aunque ahora sí que en mi época no había todos los juegos que ahorita existen y todas las tecnologías, los juegos en los que me divertía eran muy básicos pero fue divertida

Compárteme una anécdota que hallas vivido de niña, que ahora recuerdes, en donde digas por ejemplo “Me marcó esto como niña... recuerdo que mi prima y yo cuando jugamos nos caímos” algo así

Bueno, claro, cuando era muy pequeña pues tenía la afición de que quería ser actriz, no, así como cuando estamos pequeñas ¡Sí real! Cuando estamos pequeñas pues tenemos como sueños y ése era mi sueño, de echo todos mis juegos se basaban en eso, en que yo... hasta ponía a mis primos y a mis primas y a mi familia a que jugáramos a que éramos actores, ya sabes que siempre había como a las cuatro en renglón del canal dos de las estrellas, siempre era como en ese horario de cuatro de la tarde a las cinco había una telenovela que era infantil, entonces, como ése era mi afición algo que según yo quería ser cuando yo fuera grande, mis juegos se basan en eso, ponía a todos mis primos a que... me acuerdo mucho de una novela que se llamaba “Aventuras en el tiempo”... y yo soy Belinda, y entonces básicamente esos eran los juegos, porque antes pues no había como otros, como juegos así... como video juegos que ahorita ya hay muchos, esos eran los juegos que más teníamos

¿Y qué juguetes tenías o que juguetes te llamaban la atención?

Barbie’s

Las Barbie’s eran cómo...

Las Barbie’s eran mis hits y eso, y los kits ésos como para jugar a la comida, y ésos eran los juegos que más tenía

¿Y cuáles eran tus juguetes preferidos?

Mis juguetes, bueno en ésa época salieron las famosas “Cabash Pash”, las famosas monitas que tenían la cara de col y ésas eran mis favoritas y las Barbie’s, o sea, sí fui como de siempre Barbie, Barbie, que la Barbie veterinaria, que la Barbie no sé qué... que la Barbie cantante, ésas eran como mis juguetes favoritos

¿Y eras envidiosa con tus juguetes?

¡Sí, mucho!

¿Sí?

Sí

¿No prestabas tus juguetes?

No, la verdad es que no

(Risas de ambas)

Sí, era muy envidiosa, no, no me gustaba... aparte como yo era de las que las Barbie's les ponía ropita y esas cosas, entonces no, no las prestaba, si era envidiosa

¿Y cómo tú identificarías la convivencia con otros niños?, En éste caso tú con tus primos

Ha, porque... bueno, yo me considero desde siempre, desde pequeña, que siempre me ha gustado tomar el papel del líder, siempre en cualquier momento, entonces, de echo las formas de juegos tanto con mis amiguitos que tenía en ése momento y mis primos nunca nos basábamos en juguetes, o sea, de hecho no era de como que... "bueno, vamos a jugar a las Barbie's" o con mis primas a la comidita, como te lo repito siempre era como de... "vamos a jugar a que... no sé, fulanita telenovela" y hasta mis primos aunque no les gustara, como era de... "hay, después jugamos futbol, pero primero jueguen con nosotras... y yo soy fulanita de tal y me llamo Natasha del Monte..." entonces, en realidad no era como que jugáramos con juguetes, siempre nos basábamos como en eso, aunque luego ya después terminábamos jugando otros juegos porque mis primos... "bueno, ya jugamos a lo que tú quieres, juguemos futbol" no, pero siempre era como...

O sea, se compartían los juegos entre primos y primas

Exacto, sí

O sea, ¿No había una comparación de juegos entre ustedes?

Aja, como tal así de... como prestarnos juguetes y esas cosas pues no, no existía

¿Y tú qué recuerdos tienes de los años 90's, que se refiera a un momento histórico?

Yo digo que lo que marcó la diferencia fue cuándo... antes pues, todas las caricaturas que existían como tal pues estaban en el canal cinco, pero yo me acuerdo perfecto que después vino el "Boom" en el canal once que apareció "Once niños" al menos a mí y a mis primos y la gente... o con los niños con los que jugaba, cuándo apareció "Once niños" y el "Club de Bizbirije" fue algo que nos marcó totalmente, tanto las caricaturas que pasaban, como "El diván de Valentina", "Los cuentos de la calle broca" ellos de echo hicieron "Bizbirije", hizo un club de Bizbirije, entonces ellos te apoyaban o te incitaban a que tú te volvieras reportero de "Bizbirije", entonces tú mandabas una carta a su correo que aparecía al final de cada

programa, entonces mandabas tus datos y ellos te mandaban una credencial, entonces tú te volvías como reportero de “Bizbirije”, entonces tú les podías mandar así... “qué pues, me fui de vacaciones, o yo lo único que se hacer son postres de limón...” entonces, tú mandabas tu video., entonces yo siento que eso sí marcó mucho una pauta, una nueva forma de divertirnos, porque cómo no teníamos tecnología, no teníamos video juegos, no existían las computadoras cómo tal, o sea, no teníamos acceso a todos... a lo mejor a las nuevas formas de divertirse que tienen los niños cómo el Ipad y eso... yo siento que fue... nos que marcó la diferencia, porque fue cómo el primer acercamiento que nosotros tuvimos con la tecnología, en éste caso la televisión porque nos sentíamos importantes, si lo podemos llamar así

Bien, ¿Entonces no tenías en ese momento un celular para divertirte?

No, para nada ni existía

¿Ni una computadora tenías?

Mucho menos, no

Y dime Kim, ¿Tú eras de las niñas que decían “oye papá o mamá me dejas ir a casa de fulanita un rato”?

¡Sí claro, claro!

¿Y a qué jugaban?

Es que, te lo vuelvo a repetir, tenía una afición por...

Por la artisteada, era eso, eso era lo tuyo

(Risas de ambas)

Sí, era eso, o sea, te lo juro tenía una afición muy fuerte hacia eso, pero sí jugábamos que el clásico “ring, ring corre” que era el jueguito ése que te decían una pregunta, y este, la última persona que quedara... o le declaro la guerra a mi peor enemigo qué es... no sé, y nos enumerábamos y cada compañero o cada primo era un país, entonces era “declaro la guerra a mi peor enemigo qué es... Italia” entonces, ya contabas los pasos y si le llegaba a Italia ya lo tenía que corretear, y también éste juego de “pato pato ganso” esos eran como los juegos que... o las cebollitas, o la de los listones

¿La de los listones?

Aja

¿Cómo era ése?

Era el de que, “la vieja Inés, qué quería, una listón, de qué color... verde”, y si yo era verde me tenía que echar a correr, no, esos son los juegos que recuerdo que era, pues cuándo andábamos como al aire libre, pues que jugábamos

Oye, ¿Y alguna vez le envidiaste algún juguete a alguien, qué dijeras “yo quiero eso...”?

Claro, también en los 90 viene en “Boom” de las “Polly Pocket”, al principio las “Polly Pocket” eran muy caras, no estaban cómo... en la sociedad mexicana en ése entonces la economía no era cómo, pues no tenías cómo el acceso... la clase media cómo tal no teníamos cómo acceso a ése tipo de juguetes, entonces, me acuerdo perfecto que “Polly Pocket”, sacó la primera “Polly Pocket” y sacó unas casas enormes que hasta traían disco y traía que el baño y que la cocina, entonces eran una casa enormes, eso fue algo que se lo regalaron a una amiga mía que iba conmigo en la primaria, me acuerdo perfecto, ése fue el juguete que le envidié porque nunca me lo compraron, siempre se lo pedía a los Reyes, ése y el famoso “Micro hornito” el “Micro Hornito” para hacer pastelitos, que ni salían pero... esos fueron los dos juguetes que envidié y que nunca me trajeron los Reyes ni Santa Claus

Bien, ahora., se dice que a partir de los años 80’s fue una década o una época en dónde se dio el empuje de la tecnología en todas las cuestiones, celulares, computadoras etc., y empezaron cómo a surgir, pero también la tecnología empezó a aparecer en los juguetes de los niños, cómo por ejemplo, no sé, si hallas conocido el “Nintendo” con el famoso Mario Bross...

¡Claro!

Y algunas otras cosas que empezaron a hacer su aparición, consolas de video juegos y demás ¿Dime, tú tuviste alguna cercanía con aquellos juegos que tuvieron que ver con tecnología?

He, no directamente pero sí indirectamente, porque vengo de una familia en la que predominan mucho los caballeros, entonces, obviamente si a mí me daban a escoger el hecho de que “te compro una Polly Pocket, o te compro un Nintendo” aparte de que no eran baratos, yo decía “no pues, mil veces una Polly Pocket” pero sí tuve, no directamente pero sí indirectamente un acercamiento a... y sí era cómo...

¿Y qué te pareció, cuándo tuviste ése acercamiento?

Ha, no bueno pues era cosa del otro mundo, la verdad era como “Guao” lo quiero tener y las veces que yo llegaba a ir a casa de mis primos era de “me puedo quedar a dormir” y eso solamente para jugar, aunque solo tuvieran tres juegos, no, y súper sencillos, pero sí...

¿Dime tú opinión sobre las formas de jugar de los niños en la actualidad, qué opinas, que ves ahora?

Yo siento... es triste, y yo veo que ha cambiado demasiado, tanto la interacción de los pequeños se perdió totalmente, desde que apareció el Ipad, las tabletas, las consolas de video juegos más profesionales, el internet, que ahora un niño ya tiene en todas las casas., ahorita ya la economía pues ya mejoró un poco, a lo mejor yo siento que la oferta y la demanda permite que el acceso a una computadora ya no sea tan difícil como aquellos años, creo que tanta tecnología afectó a la convivencia de los niños porque... bueno, no sé si tú te puedes dar cuenta de cuándo vas algún restaurante, o algún lugar abierto y la mayoría de

niños está con un Ipad o con su celular, entonces ya... yo siento que los niños ya no buscan esa manera de interactuar entre ellos porque cada quién está en su rollo, por qué, porque ya tienen o un celular, o una tableta, o una computadora, o una Lap Top, entonces yo siento que ésa frescura o ésa manera de interactuar entre los niños... porque antes no tenías nada de eso, era como "estoy aburrida, pues aunque me dé pena le hablo al de a lado para no seguir aburrida", entonces, yo siento que desgraciadamente todo eso se perdió

¿Tú quién crees que sean lo culpables, si es que los hay, del por qué las formas del juego en los niños estén cambiando?

Pues la mayoría de las veces... es cómo cambios de, cambios en la sociedad como tal., como te lo repetía, a lo mejor ahorita la gente ya tiene la capacidad de adquirir una computadora, pero ahorita las nuevas generaciones, las familias... es que el papá y la mamá trabajan, por lo tal "yo no quiero que mis... quiero mantener ocupado a mi hijo todo el día" y qué hago, le compro un medio de distracción o un medio de comunicación, en éste caso una computadora, entonces, tanto la tecnología cómo los propios papás, yo creo, que han propiciado que todo eso se pierda, porque yo digo "ha pus en lugar de que mi niño ande corriendo o de que se me vaya a salir a la calle, mejor le compro una tableta aunque la pague a meses sin intereses, pero lo mantengo aquí sentado a lado mío y así lo vigilo"

¿Entonces antes había más interacción qué ahora?

¡Claro, por supuesto! Porque no teníamos nada de eso, nos aburríamos qué hacíamos, aunque te diera pena buscabas el acercamiento con el otro niño, y ahora si me aburro saco mí celular, saco mí Ipad me pongo a jugar, y ya no me importa si mi mamá se tarda o si mamá está ocupada

Bueno, pues eso sería todo Kim. De verdad muchas gracias de nuevo a cuenta por tomar la entrevista

No, gracias a ti

Elementos no verbales observados durante la entrevista de Kimberly Yáñez:

- Las características físicas de la persona entrevistada son, estatura media, tes morena clara, complexión robusta, cabello largo negro.
- Al inicio de la entrevista Kimberly se notó un poco tímida al contestar las preguntas, hasta podría decir que, reflejó en su rostro cierta preocupación por la curiosidad de cómo sería el desarrollo de la entrevista y cuáles preguntas se le realizarían en torno al tema, sin embargo esa timidez y preocupación fue desapareciendo en el transcurso de la plática, volviéndose más amena e interesante.

- A pesar de que la entrevistada expresó al inicio de la plática un poco de nerviosismo, ella en todo momento sonrió y se comportó amable mientras duró la conversación y hasta que nos despedimos.
- La manera de hablar y expresarse, fue un tanto acelerada pero fluida, ya que al parecer Kimberly empezó a recordar con rapidez sus vivencias cuando niña, puesto que no pensaba mucho para responder, demostrándome así que los recuerdos de su niñez aun los tiene muy presentes.
- Identifique que la entrevistada tiene un tono particular de hablar, mejor dicho, en Kimberly se registra un acento “fresa” por así decirlo, que hoy en día se escucha a menudo distinguir en algunas personas, pero sin que éste afectara la información obtenida.
- Kimberly es una mujer agradable, simpática, en ocasiones al responder era algo descriptiva y también fue sincera, mostró seguridad en sus contestaciones y se le notaba cómoda en el lugar donde se desarrolló la entrevista (áreas verdes del CENART), asimismo a Kimberly se le vio alegre, se le vio contenta, se le vio que estaba disfrutando el recordar su infancia.
- La entrevistada gesticulaba mucho al hablar, no me dejaba de ver a los ojos, se veía que estaba atenta a lo que se le preguntaba, muchas veces abría los ojos más de lo normal cuando me solía expresar algo que recordaba.

LIZBETH MINERO VÁZQUEZ, 25 AÑOS:

Bueno, pues de entrada te doy las gracias por haber tomado la entrevista. Mira te explico. El estudio que estoy realizando lleva como título “Los cambios en las formas de juego infantil derivados del uso de las tecnologías digitales. Estudio de caso con niños de 6 a 10 años” es decir, quiero saber cómo ha ido cambiando las formas del juego infantil a causa de la tecnología. Y bueno, ¿Cuál es tu nombre?

Mi nombre es Lizbeth Minero Vázquez

¿Y tú edad?

Tengo 25 años

Entonces ¿Eres del año...?

89

¿Ocupación?

Soy estudiante

**Me gustaría que me empezaras a compartir ¿Qué recuerdos tienes de tu niñez en general?
Lo que se te venga a la mente**

¿Lo que se me venga a la mente?

Aja

Híjole, pues eran tiempos de colaborar en casa, eh, eran tiempos de juego, sí también pero más de... yo creo de trabajo con la familia, donde teníamos como niños, como cuatro que somos, este, ayudar a los labores de la casa que era como una labor fundamental en aquel tiempo, este, tanto en casa como en labores de campo también que la mayor parte mi niñez estuvo entre la ciudad y el campo, entonces una parte era en la casa, en la ciudad, y en el campo la otra propiedad que tienen mis papás, entonces la labor de construcción tanto en la ciudad como en el campo fue así a la vez, no, un tiempo en ciudad y un tiempo en campo, entonces, pues sí, más bien era eso, era el trabajo en casa, el trabajo en el campo con labores incluso propias de campesinos, y pues sí también había momentos de juego.

¿Pero por qué dices que estabas en ciudad y en campo, por qué te la pasabas de un lugar a otro?

Mis papás decidieron en algún momento... estábamos muy muy niños tendríamos como cinco, cuatro años mi hermano y yo que éramos los mayores, este, en ese momento mis papás deciden buscar una... otra... una casa propia vamos, y para esto encuentran algún terreno que les dicen los vecinos que buscarán por el estado de México, por allá, por cercanías de Amecameca, este, pues que buscaran, que buscaran por allá, que estaban vendiéndose unos terrenos muy baratos y pues mis papás decidieron ir y visitar algún día, les gustó y compraron allá, entonces pues, ahí esa parte donde escogieron es campo, campo, en medio de los terrenos de sembradío que por eso lo estaban dando barato, entonces decidieron irse para allá, compraron y pues a partir de allí se dividieron... o tuve yo... bueno se permea ellos tuvieron como ésta doble vida, campo y ciudad, campo y ciudad, campo y ciudad, porque no podían dejar la ciudad por el trabajo, porque acá en la ciudad era el trabajo y allá digamos era la parte de construir esta otra propiedad.

¿Cada cuándo ibas al campo?

Íbamos... al principio cuando lo compraron, eh, íbamos muy pocas veces porque mis hermanos estaban pequeñitos, pequeñitos, nosotros éramos los mayores íbamos a la escuela y pues teníamos que también tener un cuidado con mi mamá.

¿Tú eres la mayor?

De las mujeres sí, entonces este, me acuerdo que íbamos una vez a la semana si bien nos iba, no, porque de repente iban precisamente a eso, a trabajar a cercar el terreno a construir y arreglar los papeles, ya después íbamos, este, dos veces a la semana y ya conforme pasaba el tiempo todas las vacaciones nos las pasábamos allá, desde el primer día que decían, este es... a partir del toque del timbre para adelante que eran vacaciones, desde ése momento mis papás iban por nosotros y nos llevaban para allá, y hasta un día antes de entrar hasta ese día regresábamos, o sea, todas las vacaciones nos la pasábamos allá.

(Liz se veía seria y concentrada por lo que me estaba platicando)

¿Cuántos hermanos tienes?

Tengo tres, son dos hombres y una mujer, conmigo somos cuatro

¿Y qué te gustaba más la ciudad o el campo?

Híjole, pues yo creo que hubo momentos en los que me gustaba el campo por lo que significaba para mí en ese momento que era como la libertad de jugar, de ir, de venir... todo lo que es la naturaleza pues es muy padre, no, yo creo que para un niño. Y la ciudad también me gustaba porque, pues significaba un descanso, no, incluso el campo se convirtió después en eso, de repente nos jalaba más estar en el campo que en la ciudad, y la ciudad significó de repente ya estar en poco en paz y tranquilo y en tus labores, pero este, yo creo que los dos, el regresar a la ciudad después de ir allá un mes o mes y medio, pues era muy padre porque veías a la gente, a tus vecinos a tu familia, a los carros, ciudad, a lo que estabas acostumbrado, entonces yo creo que tuvo sus momentos cada uno, el campo y la ciudad tuvo sus momentos.

¿No tenías oportunidad de, por ejemplo, cuando estabas en la ciudad de salir a jugar, que cuando estabas en el campo?

No, no, no, propiamente era venir a la ciudad, nosotros, digamos, la labor de los niños era ir a la escuela, nosotros íbamos a la escuela, de la escuela a la casa y mis papás era de la casa al trabajo y del trabajo a la casa, no había como este esparcimiento, y eso lo recompensaba un tanto yendo al campo.

Entonces, ¿Cuándo tú ibas a la escuela y regresabas a casa convivías más con tus hermanos y hermana?

Sí, que con mis papás

Refiriéndome al juego, o sea, ¿Jugabas más con ellos que con tus papás?

Sí, aja, aja

¿Y en el campo tenías amigos?

No, pues de hecho estamos... estábamos aislados, ahorita ya, ya creció un poco el vecindario, porque ya hay familia alrededor de nosotros, no, es decir, del campo, pero en aquel momento no, o sea, mis amigos eran mis hermanos, mis amigos como tal eran ellos, te peleabas con uno... la ventaja es que te podías aliar con el otro y si el otro se enojaba, pues vente manito, y como el otro ya se encontento porque yo tengo la pelota, entonces jugábamos, o sea, esa complicidad yo creo que de hermanos siempre, siempre estuvo allí, y sí el juego era con ellos, mis papás como tal... jugaban con nosotros pero era muy raro, era muy muy raro que jugaran con nosotros, eran momentos muy raros.

Y esos momentos raros de juego con tus papás ¿Qué te causaba como niña o qué emoción tenías cuando solía pasar esto?

Híjole, pues más bien se volvió eso, se volvió una extrañeza, no, porque pues los hermanos eran como los... con los que convivía muy... o sea, más pues, entonces cuando llegan esta parte adulta que de repente dices "ay tú jugando conmigo" así como de, "pues que traes..." no, está muy raro, entonces era una extrañeza así muy, muy fuerte, pero también era, era como al principio muy bonito como el que se involucraran con nosotros, como el que también le entraran al juego, despegarse de todas estas obligaciones o responsabilidades que habían adquirido y digamos jugar tantito con nosotros, pus era, era yo creo que impresionante en aquel momento para nosotros, de decir, bueno, es tanto el trabajo, tantas ocupaciones que en algún buen día se te ocurre jugar con nosotros, pues así ¡Guau!

¿Te llevabas bien con tus hermanos?

Sí, sí

¿Nunca se agarraron de la greña?

Bueno, sí, sí también, pero fíjate que yo si trataba de llevarme bien con todos, yo creo que solamente con mi hermano el que es más chico de los hombres con él de repente si tenía más fricciones...

(Risas de ambas)

Más roces...

Sí, roces, pero aun así yo creo que nos buscábamos, o sea, después de pelearnos ya después andábamos "ay juega conmigo o ahora yo juego contigo" no sé...

Oye Liz, me hablas de obligaciones y responsabilidades que tenías de pequeña ¿Cuáles eran tus obligaciones y responsabilidades?

Aja, bueno a nosotros se nos inculcó mucho desde pequeños que teníamos que entrarle a la chamba, ¿Cuál? Desde agarrar la escoba y barrer porque está sucio, levantar lo que tú tires, este, lavar por ejemplo los trastes todos los que halla, pues a entrarle, no, que también con la ropa... llegó un momento en que también con la ropa, y este, también hubo una

peculiaridad ahora con este pretexto de la casa, pues era ir ayudarles, no, a la construcción del mismo terreno, el ir en vacaciones para allá significaba ir trabajar, mi papá nos, nos... pues a lo mejor no explícitamente, no así de viva voz nos dijo “es para esto...” pero el ir nosotros ya sabíamos para que era ir, o sea era a ir a trabajar, era ir a... tenía... empezó a comprar un poco de ganado, entonces era ir a sacar el ganado y hacer la labor de llevarlos de traerlos de moverse, de ir a los tianguis a vender, a negociar y volver a comprar a volver a vender, o sea, esa labora era el trabajo que necesariamente teníamos que hacer, y parejo todos.

¿Tenías una negociación, por así decirlo, con tus papás? Por ejemplo, barre y tienes permiso para jugar a la pelota...

Con mi papá no, mi papá nunca conoció esa palabra, es más era como insulto, yo creo que si decías... porque él es muy duro en ese sentido, o sea, él era el que mandaba hacer las cosas y no podíamos decir que no, era simplemente “las haces porque ya te dije que las hicieras” y con mi mamá sí, y principalmente con los labores de la casa, mi mamá en ese sentido... hora sí que con lo que según mi papá le correspondía a ella, y pues a ella a la vez con nosotros, sí de repente sí... me acuerdo que acá en la ciudad en tiempos de clases no salíamos, era escuela casa, este, de repente si nos la pasábamos haciendo tarea y cumpliendo, y todo... y pues queríamos jugar, entonces le decíamos “oye pues déjanos salir” y le hacíamos unos panchos porque no nos dejaba salir, que decía “no porque no está tu papá” ese era el pretexto, “no porque no está tu papá” entonces, pues ya era el “ándale...” el ruego, el reclamo y el enojo, y después llorabas y otra vez te levantabas y “por favor... má mira es que ya recapacité” este, “ya entendí que no me vas a dejar, pero por favor un ratito” entonces, después de tanto sí me decía “bueno, nada más recojan esto o enséñenme su tarea y órale” pero después de muchísimo, después de muchísimo intento, sí con mi mamá si se podía de momento.

(Las risas empezaron aparecer por las anécdotas contadas por la entrevistada)

Bueno, me gustaría que recordaras un poco más de tu niñez, compartiéndome una anécdota que tengas muy presente hoy en día que hayas pasado cuando niña, lo que tú quieras, ya sea chistoso, malo, la que tú quieras

Pues hay muchas, hay muchas, yo creo que sí tengo allí bastantes pero... me acuerdo mucho que ya cuando crecimos un poco, que esta parte de trabajo en el campo se empezó a moderar, porque había más gente ahí ocupándose, ya no teníamos que ir como tan seguido, que tendríamos, no sé cómo once años doce años ya, y este, salíamos a jugar ahora si con permiso de mi papá, y salíamos con la avalancha, salíamos con el patín del diablo, salíamos cuanto tuviéramos, y eran tardes desde las cuatro de la tarde que terminábamos de comer hasta las nueve de la noche, y como mi calle era cerrada pues era muy pequeñito el espacio, pero nos la pasábamos bomba, y me acuerdo mucho que siempre, siempre nos raspábamos las rodillas, siempre, entonces mis hermanos querían jugar, pues nosotros ya como sea nos aguantábamos pero mis hermanos más chicos querían jugar y se lastimaban y la lloradera, y entonces era así de “no vayas a llorar, por favor no se te ocurra llorar” y entonces ya como

sea se tragaban sus lágrimas, y bueno, porque ese era pretexto para meternos, a la hora que pasase, mi papá era así como de “no, ya métanse” entonces, como precisamente no nos dejaban salir, pues significaba esa tarde significaba todo, todo en la semana para nosotros, entonces mis hermanos de alguna forma en ese tiempo lo arruinaran llorando, entonces lo que hacíamos era irnos más para debajo de la calles, así como de “ya lloro mínimo vámonos para que no nos escuchen” ya regresábamos cuando estaba más calmado el niño, y este, y bueno ya pasó...

(Risas de ambas)

Y el otro haciendo pucheros ¿No?

...Sí, sí, sí y nosotros “ten un dulce”, ten, sí, “ten la avalancha completa para ti”. Y recuerdo otra vez que teníamos vecinos en esa calle al fondo de esa cerrada, eran dos niñas y esas dos niñas estaban más grandes que nosotros, entonces alguna vez me acuerdo que... siempre jugábamos, desde que yo me acuerdo desde que tengo memoria siempre salían a jugar con nosotros, o ellas venían o nosotros íbamos a sonsacarlas, y en una ocasión ellas... nosotros les dijimos que vinieran a jugar, sacaron su bici porque les habían comprado una bicicleta nueva, y este, y también mi hermano parece ser que tenía una, no recuerdo bien, el chiste es que la cerrada de esa calle estaba en subida, entonces a ellas se les hizo muy fácil ir y treparse a la bici y dejarse venir en toda la calle a todo lo que daba la bici, o no sé, no sabían manejarla, el chiste es que la más grande se dejó ir en la bici y exactamente en la entrada de la puerta de mi casa se calló y se reventó la boca, se rompió los dientes de... los estos de conejo, me acuerdo que la levantamos mi hermano y yo, y tenía uno totalmente roto, así la ventana y el otro a la mitad, pues un gritadero, mis papás salieron, fuimos a tocarle a su mamá para que viniera, su hermana súper asustada que era más pequeña que ella, y pues nosotros no entendíamos... así como de ¡Sale! Pues mi papá nos metió pa’ acabarla de amolar, su mamá se súper enojó, este, se metió llorando sangrando la boca etcétera, a partir de ese día jamás las volvieron a dejar jugar con nosotros, jamás, a pesar de que nosotros pues no habíamos tenido nada que ver, jamás, jamás, jamás, ese fue como el acabose, porque ya después ya... íbamos y “oiga señora deja...” “no, no pueden, están haciendo tarea” “oiga señora mire...” “no, no están” y a los cinco minutos veíamos como salían, entonces...

Eran las dos únicas personas ajenas con las que jugaban en la calle...

Aja, de la calle con las que jugábamos, y pues ya, eso, eso lo tengo muy presente de ésa muchacha.

Oye, ¿Y cómo te iba en la escuela? Porque me platicas que jugabas con tus hermanos, además de estas dos niñas, desgraciadamente pasó este accidente, pero ¿Tú en la escuela tenías amigos?

No, fíjate que yo era una niña muy solitaria, yo era una niña muy, muy solitaria, anti social se podría decir, porque tampoco me agradaban como jugaban, no me gustaba, eran juegos

muy, pues no sé, se llevaban muy pesado unos, había grupitos como siempre ha habido, entonces yo me acuerdo que, no me gustaba, no, no, no... simplemente no me gustaba.

¿Pero por qué, que juegos veías en los otros niños o cómo jugaban que no te gustaba integrante a ellos?

Lo que veías siempre era es que se andaban cayendo y rompiendo la cara en el patio, siempre, jugaban muy pesado los que jugaban...

Seguramente por eso, no querías que te pasara lo mismo ¿No?

Sí, sí, entonces yo decía, ¡No jamás! Y luego el otro es que yo fui una niña muy aislada y no tenía amigos ni amigas, no, los empecé a tener hacia finales de la primaria ya quinto sexto, antes no, era muy muy solitaria, y como iban en la misma primaria mis hermanos pus me la pasaba cuidándolos o me la pasaba con ellos, entonces no, no, no, así como jugar, jugar no, no como tal.

Entonces, esto me hace ver que cuando niña tú no tenías esa interacción con otros niños, no había ese acercamiento con los demás

No, no como tal, pues no, no... o sea, sí había... lo que sí había en esa primaria... sí, sí, porque ya después si tuve como esa compañía de amigos, pero en la primaria por ejemplo hacían una especie de olimpiadas, en donde pues todos tenían que a fuerza jugar, si querías ganar tenías que hacer equipo, entonces, ahí es donde yo recuerdo que sí le entrabas como a las competencias, y tenías de alguna forma la cuestión, que tenías que socializar pues, a fuerza, este...

Pero era como la única manera

La única

Oye Liz, ¿Y cuáles fueron tus juegos preferidos?

Mis juegos preferidos, hígole... nosotros teníamos en casa un, no, no era uno, eran dos costales pero costales de los de harina grandes, así chonchos, llenos de juguetes, llenos así copeteados, ya hasta se enredaban con los hilos del costal, ya sabes, y querías sacar uno y estaba amarrado con diez y era la emoción de "ay si vamos a jugar" pero hay que sacarlos, hay que desenredarlos. Había uno que tenía juguetes más grandes y el otro era puro juguetito pequeñito, entonces a mí me encantaba vaciar el de los juguetes pequeñitos, era espulgarlos, verlos, decir "oye ya no te he visto de antier a hoy" o está corcholata, yo ya había visto la otra... o este "Tazo" yo lo vi en otro lado, y los juntas... o sea, había una serie de cosas que... nunca salió una rata porque dios era grande, pero si era un costal lleno de triques, lleno, ¿Cómo los juntamos? No sé, no me acuerdo.

(Risas de ambas al recordar su vivencia de Liz cuando niña)

¿Pero qué juguetes había?

Eran muñequitos, por ejemplo, estos... este, tienen su nombre pero... incluso hay una película ahorita, que sacaron los muñequitos que es... "Lego", esos muñequitos teníamos muchos, este, los que eran de plástico que eran tuercas y no sé qué, de construcción, teníamos, eh, teníamos de las guerras de las galaxias teníamos muñequitos chiquititos, así... teníamos Barbie's, muñecas, osos, carritos hasta reventar, canicas, tazos, teníamos cuerdas ahí de saltar, que no sé porque estaban allí nada más enredaba los juguetes, teníamos, este... había hasta tornillos, tuercas, había un montón de cosas, envolturas de no sé qué...o sea, era un verdadero relajó, pero era muy bonito porque era como buscarlos y acomodarlos y jugar con ellos propiamente

(Liz sonreía con gusto al recordar los juguetes de los costales)

Y bueno, también me mencionaste que la avalancha, el patín ¿Y a qué te inclinabas más para jugar? Porque, digo, había niñas que mejor les gustaba más la avalancha que la muñeca...

Pues yo creo que, por el lado de mis hermanos que les compraban eso, pues yo le entraba, o sea, rasparme las rodillas era lo mejor que podía haber pasado ese día, porque eso significaba que nos habíamos dejado venir de la callesita, entonces te la pasabas súper bien en la avalancha, en el patín igual, me lo prestaban y también... yo creo que, no sé... todo, yo creo que todo lo disfruté, todo, jugábamos resorte también por ejemplo, a veces me aburría pero decía "bueno pues juego, ya no hay nada, pues órale, ya jugamos con todo pues ya, sigue el resorte" o el avión por ejemplo, el avión no podía faltar con estas dos vecinitas que te comentaba, a ellas les gustaba mucho jugar el avión, entonces hacían su avión y además les salía bien derechito, entonces, decía yo "hazlo tú porque a mí no me sale" y eso... yo creo que a todo le entre, no hubo como algo que...

¿Y ésos dos costales de harina llenos de juguetes eran de los cuatro?

Eran de los cuatro, teníamos que compartirlos, sí porque imagínate, no los compartíamos y nos los quitaban, no, "ah no quieres compartirlos, entonces nadie juega" entonces era a fuerza... y que mira "que yo quiero este muñequito", pues ni modo apechugas y agarras otro o a ver que te inventas porque tenías que compartir.

¿Me decías qué ustedes son dos niñas y dos niños?

Somos dos mujeres y dos hombres

Y bueno, tú le entrabas allí a los juegos rudos y por eso las rodillas raspadas

También...

¿Pero también tus hermanos le entraban a jugar con las muñecas?

No, no, no, no... no, no, eso era algo así que no... no, y de echo es una cuestión también, se podría decir que hasta familiar y no sé, no, cultural, bueno que está a lo mejor mal empleado

pero... este, machismo en mi casa existió desde siempre, entonces, nosotras le podíamos entrar a la avalancha como mujeres, pero que ellos agarraran una muñeca pues si era el manazo de por medio o "que tú que te pasa, que tú que eres..." unas cuestiones muy rudas ahí

Y recordando un poquito la década de los 90's ¿Qué juegos recuerdas que hayan sido de novedad en esa época?

Los de novedad, hígole... a mí me gustaba mucho en diciembre, empezando ya diciembre enero porque sacaban en la televisión, yo que estaba pegada en la televisión también, este, sacaban muchos juguetes., y yo creo que... el patín del diablo era novedad en aquel momento sí, la mayoría de los que veía yo en la cuadra tenían o querían tener uno, este...

¿Tuviste patín del diablo?

Sí, sí, sí lo usamos. Había unos pollitos, que también de repente veía como jugaban unos... que eran raquetas y eran unas cosas que le decían pollitos, yo no sé qué de pollitos tenían, pero eran amarillos y de colores, entonces era jugar con eso, también era de novedad, las pistolas de agua en los niños pues era "Hit" no, las pistolas de agua, no sé qué más... pus las Barbie's, las muñecas para las mujeres, los llamados "Nenucos" que ahí también estaban en la lista. ¡Uy! A otros se les volteaban los ojos y horribles pero allí estaban pidiendo, a mí nunca me gustaron

¿Nunca te gustaron ese tipo de muñecos?

No, no... me gustaban más las Barbie's de cabello largo porque sabía que yo podía experimentar con su cabello, decía yo "tengo que hacer algo a ese cabello, no sé qué, pero yo tengo que hacerle algo" eran más las Barbie's por eso

(Risas mías)

¿Y de juegos tecnológicos qué recuerdos tienes?

"El Tetris"... eh, nosotros tuvimos... mi papá, este... no sé de dónde lo consiguió pero un día llego así de "miren" y era un "Atari", de repente sí parecía aburrido, pero como no teníamos nada que hacer, pues sí, sí lo usábamos bastante

¿Por qué parecía aburrido?

Bueno, en primera porque a mí no me lo prestaban, en segunda porque de tanto que jugaban mis hermanos pues yo decía "ya, no... ya pon la tele, ya pongan el radio, a ver que..." o sea, era muy, muy... el sonidito muy silencioso muy monótono, muy, muy de "claro, nada más le pegas" con el que más o menos me divertía era el "Pacman" "ahí viene el fantasma" y entonces te echabas a correr, bueno tú no, pero el mono sí, entonces era bonito ése, y yo creo que era el único con el que más o menos...

O sea, ¿Tú si veíamos que tus hermanos sí se embobaban con el Atari?

Sí, sí, sí, ellos sí, completamente era su juego

¿Tú preferías otros tipos de juegos?

Pues aunque no quisiera, más bien ellos no me lo prestaban, era sí como de “tú tienes tus Barbie´s y órale” por lo que te comentaba, era la idea del machismo

Y bueno, para concluir ¿Qué opinión me darías sobre las formas de los juegos de los niños hoy en día? O sea, que has visto tú, quizás tengas sobrinos o sobrinas en donde puedas ver de cerca este cambio, si es que tú crees que lo hay, o en general en los niños cómo juegan ahora

Híjole, pues es una... yo creo que es una crítica que de repente me hago a mí misma porque, este... por ejemplo, antes pues uno... creo que como niño podías divertirte con lo que sea, con lo que sea, hasta con una pelota armabas tu día. Ahora por ejemplo quiero jugar pelota y la verdad es que me aburro, entonces, allí está la parte como crítica de ¿Qué pasó? ¿Por qué antes sí y ahora ya no? Pero ahora por ejemplo no me gusta para nada, para nada el hecho de que los niños ya perdieron la atención hacia los juguetes, o sea quizá tienen algún juguete y en el momento es la novedad, pero incluso hasta el otro día, ya, ya... pues... “ya pues, sí ya me lo compraste, pues ya” y creo que hay un sentido ahí como... pues no sé de qué, muy raro pero también ya no hay la atención que se tenía como antes, o sea, los niños ponían como... creo que tiene que ver con la valoración de esos juguetes, no, o sea, te compraban una pelota y esa pelota te tenía que durar seis meses o un año, y si se te volaba era horrible porque ya no iba a ver más pelotas, tu sabías que no, y era... yo creo que un sentido compartido con estas niñas por ejemplo, que les pasaba lo mismo; y ahora no, ahora yo creo que los niños tienen dos, tres pelotas, y si las vuelan, pus está bien, ya; entonces, yo creo que también tiene que ver con la valoración que le dan. Lo otro es que por ejemplo la tecnología... siento que se está como metiendo de más a nuestras vidas de niños o a las vidas de los niños, porque ya no juegan con los otros, juegan con el juguete de pilas, juegan con la tele, pero no juegan con el otro niño o con el hermano o con el vecino

¿Y por qué crees que los niños utilizan tecnología? O sea, ¿Qué crees que los acerca a jugar con aparatos tecnológicos que con una pelota?

Yo creo que tienen que ver mucho los papás, o sea, si los papás de alguna forma... por regalar algo en este tiempo, incluso así, en esa misma idea de solo regalar por regalar... pues regalarte lo último que estaba... pues es “como para que veas que tú no te vas a quedar atrás, que puedes tener el juego último que hay” y al final yo creo que también se podría... no quiero generalizar, pero también se podría pensar que los papás es así como “pues yo cumplí con el regalo” y si es un regalo bonito y de última moda, pues allí está, “ya, yo cumplí”, y este... y es también como desentenderse de esta otra parte, o sea, el juego como... con un acercamiento con los papás, los papás con los niños mediante el juego; ahora yo creo que la tecnología hace eso, ahora es “tu encárgate de eso, porque yo mientras voy a

ocuparme de otras cosas” entonces, tiene que ver como varias cosas, no quiero decir que todos lo hagan, ni que a lo mejor sea así y solamente pues yo esté viendo ciertos casos

Bueno, pues eso es todo Liz, muchísimas gracias de nuevo a cuenta por tomar la entrevista

No, gracias a ti

Gracias

A ti

Elementos no verbales observados durante la entrevista de Lizbeth Minero Vázquez:

- Las características físicas de la persona entrevistada son, alta, tez blanca, complexión intermedio entre delgada y robusta, cabello largo castaño.
- Desde antes que empezara la entrevista, Liz demostró disponibilidad, accesibilidad he interés para apoyar el estudio de mi tesis, puesto que con gusto aceptó la conversación sobre el tema expuesto.
- Al comienzo de la plática, la entrevistada se vio tranquila y atenta a la explicación que le daba sobre el tema; así mismo, cuando a Liz le tocaba contestar alguna pregunta señalada, ella se notaba segura de lo que me compartía en el momento.
- Cada vez que le planteaba una pregunta a la entrevistada, ella me miraba a los ojos sonriendo, y al momento de contestar evadía la mirada a otros lados como reflejo de tratar de recordar su experiencia cuando niña, pero sin dejar de sonreír. La entrevistada en toda la plática se mostró amable, sonriente y entusiasmada.
- La manera de hablar y expresarse de Liz fue calmada y un poco pausada debido a que la entrevistada procuraba recordar su niñez con precisión. En las primeras preguntas de la conversación las respuestas de Liz eran acotadas, pero conforme se iba avanzando en la entrevista las respuestas se empezaron a volver más amplias, pues pareciera que de pronto se olvidó que teníamos de por medio una grabadora, lo que ayudó a que la entrevista fluyera de manera natural y así conseguir datos importantes para la investigación.

- Observé en todo el tiempo de la conversación, que en el momento en que la entrevistada contaba sus vivencias de su infancia tendía a mover mucho las manos, e incluso hubo varios momentos dentro de la entrevista en que Liz narraba anécdotas que pasó de niña, pero las explicaba con el movimiento de manos.
- Liz fue clara al hablar, descriptiva, se mostró sincera al contarme sus anécdotas de niña; y por otra parte, se notó que disfrutó la entrevista ya que al finalizar y al parar la grabación me dijo lo siguiente: “Guau, recordé cosas que creí había olvidado, Eli me hiciste recordar” y después finalizamos con un “Gracias” y un abrazo.

JULIO CESAR OLAZAGASTI VISCAYA, 24 AÑOS:

Bueno, pues de entrada te doy las gracias por haber tomado la entrevista

Gracias a ti

Te explico mira, el estudio que estoy realizando lleva como título “Los cambios en las formas de juego infantil derivados del uso de las tecnología digitales. Estudio de caso con niños de 6 a 10 años”. Es decir, quiero saber, cómo han ido cambiando las formas del juego infantil a causa de los avances tecnológicos ¿Ok?

Ok

Y bueno, como primera pregunta ¿Cuál es tu nombre?

Mi nombre es Julio Cesar Olazagasti Viscaya

¿Y tú edad?

24 años

¿Entonces eres del año?

Nací en 1990

¿Ocupación?

Estudiante

Y bueno, para empezar ¿Tienes recuerdos de tu niñez?

Sí

¿Qué recuerdos tienes, me los podrías compartir? Los primeros que se te vengan a la mente...

Jugaba mucho en mi casa... estaba en construcción mi casa y había bultos de tierra y jugaba con la tierra. Con agua hacíamos lodo, como guerras de lodo, cosas así. Pero también hacíamos como acueductos, metíamos un palo en la tierra y luego veíamos pasar el agua entre todo el circuito que hacíamos... O carros o canicas o cosas así...

¿Y con quién jugabas?

Con mis hermanos. Tengo dos

Y a parte de ésta anécdota que me estás comentando ¿Hay otra que te haya marcado en tu niñez?, que digas: me acuerdo muy bien de, no sé, cuando nos caímos de un árbol...

Sí, una vez me caí de un árbol, me tiró mi hermano, sí, sí, sí

(Risas de ambos)

¿Cuántos hermanos me dijiste que tienes?

Somos tres...

¿Y tú eres?

El mediano, el mayor me gana por dos años y el menor le gano por cuatro.

Entonces me dices ¿Qué te caíste de un árbol?

Sí, me tiró, porque teníamos... el patio era un poco amplio y teníamos una higuera, y cada que daba frutos, pus a mí me gustaba subirme al árbol a cortar los higos y a comérmelos, me gustaban mucho y una vez pues, sin querer me aventó y pues me terminé cayendo.

(Risas mías)

¿Y te lastimaste?

(Julio afirma con la cabeza que sí se lastimó)

¿Qué te lastimaste?

Bueno, pues nada más fue el golpe.

¡Vaya!

No pasó también a mayores

Oye ¿Y nada más jugabas con tus hermanos?

No, de chiquito salía mucho a jugar a la calle, siempre me ha gustado mucho andar en bici. Salíamos todos los chavos, que éramos alrededor de quince o diez con sus respectivas bicis

o patín del diablo o algo así, incluso más patines y hacíamos una especie de “Banditas”, que así se llamaba el juego, y era como atrapar a la bandita del otro.

O sea, lo más común era salir con patines o bicicleta

Aja, incluso también a pie o corriendo.

¿Era algo similar a las atrapadas pero en...?

Sí, pero era un poco más intenso, porque si te atrapaban te golpeaban.

(Risas de ambos)

Digo, tal vez no tan duro, éramos un poco más chavos, pero si pasaba algo, te tiraban y te daban pataditas o algo así...

¿Y eran puros hombres con los que te juntabas o también jugabas con niñas?

No, niñas nunca, no, siempre fueron hombres.

Y bueno pláticame ¿Cuáles eran comúnmente tus formas de jugar? Me refiero a tus juegos preferidos

A parte de jugar “Banditas”, jugábamos mucho, mucho futbol en la calle, siempre los vecinos se molestaban, nos corrían de sus calles, íbamos de calle en calle. Pues, creo que era lo que más me gustaba, el futbol.

¿Cuánto tiempo pasabas en la calle?

Híjole, desde que llegaba de la escuela hasta que fuera a llegar mi mamá y mi papá, porque me regañaban si me veían afuera. Como unas cuatro o cinco horas.

¿Te ibas solo a la escuela?

Sí, mis papás siempre han trabajado y ellos salían de la casa a las ocho de la mañana y llegaban hasta las ocho o las nueve de la noche. Nosotros regresábamos de la escuela...

¿A qué hora regresabas de la escuela?

Depende. Esa problemática de que mis papás no estuvieran en casa también provocó que me cambiaran de varias escuelas, incluso estuve en un internado y pues en algunas escuelas salía a las cuatro, en unas salía a las dos, en otra a la una y media más o menos.

¿Y todo ese tiempo salían a jugar tú y tus hermanos?

Sí, sí, sí, sí, salíamos a jugar. Si llegué a jugar con amigas, pero eran más con la vecina que se hizo amiga de mi mamá y al igual que mi familia eran tres hijos, pero en lugar de ser varones, eran niñas y pues jugábamos con ellas. Con ellas jugamos... me acuerdo uno que le decían “Canastitas” o como, no sé cómo se llame, agarrarse de las manos y darse vueltas; eso, o también a la cuerda, me gustaba mucho jugar a la cuerda.

¿A sí, en serio?

(Julio de nuevo afirma con la cabeza)

Aunque sea considerado como de niña, pero me gustaba.

Sí, sí claro, y oye ¿Cómo te iba en la escuela? Ahorita que me platicas que te cambiaban cada rato de escuela, ¿Cómo te iba ahí con los niños?

Mal, siempre tenía broncas porque era el niño nuevo, en todos los casos, y era el que querían golpear o aplicar el bullying; pero, pues como igual no me dejaba, pues siempre terminaba con problemas.

Entonces ¿Se puede decir qué te llevabas mejor con tus hermanos y con tus vecinos, o con los de la cuadra?

Sí, sí, aunque también bueno, aunque me llevara mal, pues aun así en educación física en las escuelas, es decir tal vez el futbol o el basquetbol, pues aun así si jugábamos, aunque no me llevara bien con ellos.

¿Y cuál es tu equipo favorito, o desde niño ya tenías un equipo favorito de futbol?

Me gusta mucho el futbol, pero no soy fanático y si hubiera algún partido, perdón, más bien a un equipo a quien le iría, sería los pumas, equipo mexicano.

¡Eso!, yo también le voy a los pumas

(Risas de ambos)

Oye ¿Y tenías alguna obligación en tu casa?

Claro, sí, sí, sí; teníamos la obligación de recoger cada quien su cuarto, pero se dividía la casa como en tres secciones, el baño, comedor y sala, y cocina. La cocina implicaba lavar los trastes, y una semana me tocaba la cocina con los trastes, otra semana el comedor con la sala y otra semana el baño.

¿Entonces cómo le hacías?, porque si ibas a la escuela y llegabas a casa, y luego, luego salías a jugar, ¿Las obligaciones a qué hora y la tarea también?

Era complicado, sí, pues yo tuve un problema, siempre he sido muy aplicado pero tal vez no tenía la motivación porque... a pesar de que fuera muy aplicado, recuerdo que mi papá hablaba y decía "Apúrale hacer tus cosas para que cuando llegue juguemos" y yo decía "Va". Y llegaba y hacía mi tarea, pero aun así no jugaba con él porque, sí, yo hacía mi tarea, mis otros dos hermanos no la hacían y pues ese tiempo que pudo haber dedicado a jugar conmigo, lo dedicaba para hacer la tarea con mis hermanos

O sea ¿Tenían una negociación tú y tus padres?

Sí, sí, varias negociaciones, como en cuanto a la primaria, según por cada 10, eran diez pesos, entonces por cada 9, nueve, por cada 8, ocho; aunque me quedaron debiendo mucho dinero, nunca me lo pagaron.

(Risa tímida de Julio)

Hasta la fecha

(Risas de ambos)

Bueno en ese sentido como juego, no, como motivacional, pues sí, pero desgraciadamente las horas de juego en familia, sí hubieron pero muy pocas, porque pues estaba primero el deber y luego el querer.

Eso es lo que te iba a preguntar, me cuentas que tus papás trabajaban, ¿Pero el día de sus descansos convivían con ustedes?

Sí, sábados y domingos, normalmente era para visitar a mis abuelitos o ir alguna fiesta. Mi papá tiene una familia bastante numerosa, son once hermanos y son hermanos grandes, así que ya tienen hijos con hijos y con hijos y con hijos, bueno, no tantos hijos, pero sí... y pues normalmente casi cada fin de semana es un cumpleaños y hay que ir a visitar a la familia.

O sea, que en días libres iban a fiestas o iban a una reunión familiar pero no se dedicaban tanto a ustedes respecto al juego, como por ejemplo, ir a parques o así...

Sí, sí fuimos a parques pero pocas veces, pero se daba más de que de repente organizábamos... y tal vez no podíamos salir a acampar algún lugar fuera de la ciudad, pero improvisábamos campamentos en mi casa. Mi papá compraba latitas de... no sé cómo se llamen, para hacer fuego, y quemábamos algodón, no perdón, bombones y salchichas... y siempre nos ha gustado jugar como la "Oca" o "Serpientes y escaleras" y "Damas chinas".

¿Entonces sí convivías con tus papás?

Sí, sí, tal vez no era muy muy seguido, porque además el vivir con tres hermanos siempre hay mucha disputa y mucha pelea.

Y además todos son hombres

Aja, sí

Me comentabas también que estuviste en un internado...

Aja

...¿Y en el internado, cuánto tiempo estuviste?

Fue en cuarto de primaria, sólo duré medio año y fue porque a pesar de que era buen estudiante... se supone que heredé una enfermedad de mi papá o algo así, que se llama "Eterecocol hemolítico" que es como gripa o algo así, realmente no recuerdo muy bien qué pasaba, pero yo llegaba los lunes y ése mismo lunes en la noche me llevaban a la enfermería y ahí me quedaba hasta el viernes que iban por mí, que no mejoraba, me daba calentura, calentura sobre todo fiebre.

¿Entonces no tenías oportunidad de convivir ahí con alguien?

Llegué a convivir muy poco y además por esa separación de la enfermería, pues cada vez me fui más aislando de los chavos, además de que aun así era el niño nuevo, y sólo estuve como medio año, y decidieron volverme a cambiar de escuela.

¿Y cómo te sentías las veces que estabas con tus papás? O sea, después de tanto trabajo que ellos tenían toda la semana y llegaba el día en que podían convivir con ustedes, por ejemplo ¿Cómo te sentías cuando hacían sus campamentos?

Bien, siempre... más bien mi familia, a pesar de que hay muchos compromisos y deberes que hacer, primero siempre han buscado mantener un lazo de convivencia, incluso aún sigue, como al menos el cumpleaños de cada uno de los integrantes de nuestra familia nuclear, ir a comer algún lado o hacer algo que queramos, o ir al cine o algo así. Lo malo es de que mi familia, no es como que muy deportista; a mí me gusta mucho hacer ejercicio, deporte, pero pues a mi familia no, y en ese sentido pues sí jugábamos pero no en cosas como de acción, sino más como juegos de mesa, porque por decir, también jugábamos "Turista"... aja, "Turista"

Juegos de mesa, turista ¿Cuál más recuerdas?

"Turista", "Serpientes y escaleras", "Damas chinas"; a mí me gusta mucho el ajedrez pero, sólo jugaba con mis hermanos, y muy poco el ajedrez, porque el ajedrez casi no les gusta.

Entonces ¿Tú eres el único al que le gusta el ajedrez de tus hermanos?

Aja

¿Quién te enseñó a jugar?

Ya ni me acuerdo, aprendí solo, me gustaba mucho

(Risas mías)

¿En serio?

Sí, empecé como a investigar un poco y, no recuerdo con quién fue la persona con quien empecé a jugar, pero como me gustaba trataba de ver cómo era, y una vez me acerqué creo a una de las primarias, hubo como un torneo o algo así, y me acerqué a ver como se jugaba

y mientras había oportunidad de jugar, pues jugaba, y así fui aprendiendo. Incluso me acuerdo, por decir en las escuelas, en el internado conocí un tipo de juego muy diferente que no he visto en otro lugar, yo coleccionaba mucho los álbumes de "Pokemon", "Goku", cosas así, y nunca había visto que se jugaran con las estampas, solo se cambiaban o algo así, pero en el internado se jugaban con las estampas, se ponían en fila en el suelo y hacían una forma como cuenca con la mano para pegar en el piso y soltar aire, y el aire hacía que se voltearan las estampas, pues si se volteaban eran tuyas y ganabas, y si no pues perdías. O los "Tazos", pero si es como más cotidiano, y las canicas, también jugaba en la calle canicas, tengo una colección grande de canicas.

¿Y quién te enseñó a jugar canicas?

Pues más bien se aprende jugando con los demás.

Bueno, por lo visto ahorita ya me estás enlistando algunos juegos que en esa época había, pero quisiera saber un poquito más ¿Qué recuerdos tienes sobre juegos novedosos de los 90's? Por ejemplo, que hayan salido a la venta y que dijeras: "Yo me acuerdo de este juego o de este juguete"

El juego más innovador que he conocido tal vez en mi vida o que me impacto un poco fue ése de las tarjetas, porque sólo lo viví en el internado y no lo volví a ver. Y juego novedoso, pues bueno, siempre me han gustado como las cosas científicas como juegos de "Mi alegría", pero más como telescopios o microscopios, desgraciadamente sólo pude tener un telescopio de "View Master" y se veía muy poco, pero se alcanzaba a ver bien la luna., y tenía un juguete que se llamaba "Brutus" que era un perro mecánico que tenía una cadena en la parte de atrás, y lo jalabas, y cuando lo jalabas ladraba. Ésos son los dos juegos más... y bueno, los muñequitos como "los luchadores", éstos y los carros; tengo una colección, bueno, no colección así de ¡Guau!, no, pero coleccionaba mis carros "Hot Wheels" y todavía conservo bastantes.

Órale que bien, ¿Todavía tienes juguetes?

Solo los carros "Hot Wheels" y canicas, porque tenía mucho juguete, me acuerdo que tenía juguetes de "Dragon Ball" que me gustaban, como "Freezer, Cell, los androides y obvio Goku" pero pues terminaba ocupándolos mi hermano el más pequeño, y bueno se terminaban perdiendo.

¿Y no te peleabas con tus hermanos porque agarraban tus juguetes?

Sí, sí, sí, tiene que ver con esa disputa, porque a mí siempre me ha molestado que tomen algo mío, que hasta mi cuarto tiene llave.

(Risas de ambos)

¿De verdad?

Aja, siempre que salgo en la mañana tiene llave, hasta que llego tiene llave, me gusta cuidar mucho mis cosas porque también me ha costado ganármelas, porque no todo me lo han dado, muchas de las cosas que yo tengo siempre las he conseguido, y me molesta mucho cuando alguien agarra algo mío, sin avisarme si quiera, y además lo maltrata o lo rompe.

Entonces ¿Tú tampoco agarras las cosas de tus hermanos?

No, no.

Y dime ¿Consideras qué había más interacción antes con los niños qué hoy en día?

Mmm... ¿Más interacción?

Sí, me refiero a más convivencia...

¿Entre niños?

Así es, en el momento del juego

Pues no sé, por decir, yo tengo un sobrino y pues el sobrino... sí hay interacción pero tal vez la manera de juego no es la misma, puesto que sus papás... un niño tiene demasiada energía y los papás pues tienen mucha hueva, es como lo contrario, y para no jugar con él o cuando se cansan mejor le ponen una película o algo así; creo que sí hay interacción pero es medio interrumpida. También me acuerdo que desde pequeños nos han gustado las consolas, cuando había "Atari", "Nintendo" 64, PS1, PS2, y al menos... ¡Ah! e incluso el "Gameboy" Sí hemos tenido uno cerca y sí nos gustaba jugar, aunque éramos más activos, más no de sentarnos a jugar con un videojuego.

Y bueno, es que parece que me estás adivinando las preguntas...

(Risas del entrevistado)

Está bien, está bien, porque para allá voy con esto que decías de las consolas de videojuegos. En aquella época de los 90, no hace mucho, ¿Tenías juegos en donde se involucraba la tecnología?

Sí, a mi familia no le gustaba... el primer juego que tuvimos en casa fue el "Play Station One" pero su hora de uso era muy limitada o controlada, puesto que por ponernos a jugar no hacíamos los deberes, no, incluso al salir a la calle pues tampoco hacíamos los deberes, en ese sentido cuando llegaban mis papás se molestaban y había una reprimenda o unos cinturonzos.

¡Ah caray!

(Risas de ambos)

¿Y qué te gustaba más jugar el Atari, el Nintendo o estar en la calle jugando bicicleta?

A mí siempre me ha gustado el aire libre o el contacto en cuanto a lo deportivo, si me gustan las consolas y me gusta jugar videojuegos, pero prefiero mil veces el salir a patear un balón o andar en bici.

¿Recuerdas el momento... tuviste el Atari o alguno de tus amigos?

No yo, pero un amigo sí, y lo veíamos.

Bueno, ¿Recuerdas tú el momento en que jugaste por primera vez, por ejemplo el Atari o el Nintendo?

Fue el "Nintendo" y fue con el juego de los patos, y era con la pistola me parece, "Mario Bros".

¿Y qué te causó en ése momento?

Nada, sólo era algo diferente, un poco entretenido, pero igual era medio tedioso porque para jugar tenías que esperar a todos los demás y era una colita, un minuto de jugar y cinco de estar esperando.

(Risas de ambos)

¿Entonces era más divertido estar en la calle?

Sí, sí

Finalmente me gustaría saber tu opinión sobre las formas de los juegos de los niños hoy en día ¿Qué dirías sobre lo que ves en la actualidad?

Bueno, conozco poco, pero sé que los niños últimamente están más inmersos en la tecnología y no por decisión de ellos sino por acceso de los padres, puesto que es más fácil para ellos mantenerlos quietos o tranquilos que estarles poniendo atención, o viéndolos jugar corriendo o haciendo algo que es de niños, y creo que está mal porque el mayor desarrollo que tienen los niños en cuanto a la interactividad con otro, es a partir del juego, sí, del juego que puedan tener con otro niño o con otras personas, y al interrumpir ese proceso con algún dispositivo móvil o alguna tecnología pues se permea un poco y los niños se van aislando, creo yo, pueden ser más callados o serios, incluso más como sedentarios en el sentido de no gustarles jugar o tener alguna actividad física.

¿Me comentabas con anterioridad que tienes un sobrino?

Sí

¿Y le has enseñado a tu sobrino juegos que antes jugabas tú?

Con mi sobrino me pongo a jugar, pues bueno, es que tal vez en un juego, un niño tiene demasiada imaginación y puedes darle un regalo pero se entretiene más con la envoltura, en ese sentido, pues con cualquier cosa se puede jugar y así es como juego con mi sobrino, desde saltar en la cama, hacerle bolita, porque desgraciadamente, aunque... bueno a mí no me gusta como ese tema de la violencia en el juego del niño, pero es lo que ve y lo que reproduce, por lo que ve en la tele, por lo que ve en otros dispositivos, aun así sí lo juego, pero trato de que sea de una manera más... o bueno como sin en el afán de golpear o agredir a la otra persona, y pues bueno, en ese sentido sí juego., también tiene sus carros, le gusta mucho "El Rayo Mc Queen" es su...

¿Cuántos años tiene tu sobrino?

Tres años, en Enero los cumplió, y le gusta mucho jugar con sus carritos, con las autopistas, por decir, yo le compré una autopista en Diciembre y juega mucho, pero lo malo es que a la autopista hay que darle mantenimiento y luego es un niño, y bueno no la sabe cuidar, y pues se termina rompiendo alguna pieza, o algo así. Pero por decir también, luego sin que yo juegue con ello, él llega y me dice... o agarra mi celular y lo empieza a ver y ya sabe manejarlo y pone una película de "Netflix" o de "Youtube" o busca una imagen como de un juego, como una que había descargado yo... no me gustan los juegos, no tengo en mi celular juegos, pero una vez descargué una de zombies, de aplastarlos, y pues, sí le gustó y cada que llegaba decía, como todavía no sabe hablar, decía "bis, bis" y se ponía a aplastarlos y él mismo supo cómo poner el juego.

(Risas de ambos)

O sea ¿Nadie le enseñó?

No, bueno tal vez sus papás, pero en cuanto vio más o menos como hacerle él solo puso el juego, y lo ponía para jugar.

Bueno, pues muchas gracias Julio, esto ha sido todo

De nada

Gracias

Elementos no verbales observados durante la entrevista de Julio Cesar Olazagasti:

- Las características físicas de la persona son, estatura media, tez, blanca, complexión delgado, cabello castaño y corto. El día de la entrevista usó gorra.

- Antes, durante y después de la entrevista Julio me mostró amabilidad e interés por el tema.
- La manera de hablar y expresarse del entrevistado fue tranquilo, fluido en sus contestaciones, y en ocasiones era descriptivo.
- Lo que duró la entrevista las respuestas de Julio fueron claras y algo extensas, por lo que la información que arrojó fue un gran aporte a la investigación.
- Conforme íbamos conversando, al entrevistado lo noté pensativo, quizás al recordar su niñez y experiencias que vivió con los juegos.
- Julio movía las manos para expresarse, miraba a los ojos demostrando seguridad y comodidad en el tema.

Anexo 7. Transcripción de las entrevistas semi-dirigidas los informantes padres de los niños de la actualidad.

EL SEÑOR EDGAR MANUEL ÁNGELES CUEVAS:

Bueno, pues muchas gracias señor, le agradezco mucho que me de esta información

De nada, no tienes porque

(El señor sonrió amablemente)

¿Cuál es su nombre?

Edgar Manuel Ángeles Cuevas

¿Y cuál es su ocupación?

Taxista

¿Cuál es el nombre de su hijo, a quien le hice la entrevista hace un momento?

Emanuel

¿De qué hora a qué hora va su hijo a la escuela?

De dos de la tarde a seis y media

Y normalmente ¿Qué actividades realizan en sus tiempos libres usted con su hijo?

Pues jugar futbol, ver televisión, disfrutamos mucho desayunar juntos o comer juntos, cenar cosas así...

Supongo que habido ocasiones en que usted se ha quedado solo con sus hijos, cuando esto sucede dígame ¿Qué actividades hacen cuando está usted conviviendo con sus hijos?

Pues eso... jugar o la tarea, ayudarles a las tareas y platicar, platicar mucho con ellos

Oiga ¿Y usted a que jugaba cuando era niño?

(El señor Edgar hizo una expresión de sorpresa al momento de preguntarle a que jugaba de niño)

¡Uy!

A ver si se acuerda

Pues clásico ¿No? el futbol, aquí como nos queda cerca la loma con un hermano y un amigo nos gustaba mucho ir a jugar ahí, a los exploradores, y buscábamos animales raros que no conocíamos, nos gustaba mucho esa actividad

¿Y a que más, platíqueme qué recuerdos tiene de su infancia, o que juegos y que juguetes tiene presente de su infancia?

Pues juegos, policías y ladrones también con los vecinos entre las calles, después se cambiaban los bandos y todo eso... y juegos pus, ahora es el "Xbox", antes era el "Atari" y era ¡Guao! ese tipo de juegos...

(El señor Edgar se mostró contento al instante de platicarme sobre los juegos de antes)

¿Y usted le ha comentado a su hijo de ese tipo de juegos, o le ha enseñado esos juegos de antes?

No, pues es que ya... bueno el "Atari" se suponía que ya no existía, pero hace un año lo vi en Radio Shack, otra vez el "Atari", el mismo...

¿A poco?

Sí, se me hizo muy interesante comprarlo, no lo he comprado pero... es que yo soy así como retro, me gusta mucho lo retro y todo eso...

Es muy padre ver de nuevo esos juegos que dejaron de existir y vuelven a salir

Sí, es recordar

Por ejemplo el cubo, no sé si recuerde el "Cubo Rubik"

Aja, sí como no, el de colores

¿Y cuáles juegos ha visto usted que prefiere ahora su hijo jugarlos?

Pues, el futbol, ya sea físicamente o en el "Xbox"

Es el que más le gusta ¿Y por ejemplo, en fechas especiales como en cumpleaños de su hijo, o en fiestas navideñas, o ahora que paso los Reyes Magos, que juguetes a pedido o cuáles son sus favoritos de su hijo?

Ahorita en Reyes fue el video juego, fue el principal y en cumpleaños pus también... es la tendencia que él tiene en los videojuegos

Y platíqueme cuando su hijo está de travieso e inquieto, así que no le hace caso ¿Cuál es su táctica para que esté tranquilo?

(Risas más y también del niño con un poco de timidez, pues Eddy estaba a lado de su papá escuchando la plática)

Bueno, lo que hecho últimamente es decirle... darle la indicación o pedirle lo que quiero que haga, y si no hace caso le pregunto que si no me escucho, que si no me escucho lo que le acababa de decir y ahí ya como que presta más atención, realmente no es problema, no es problema en ese sentido

Oiga ¿Y qué opinión tiene usted sobre los niños que están más cerca de la tecnología ahora para su entretenimiento?

Bueno, yo creo que lo correcto sería un poquito de todo ¿No? porque la tecnología últimamente está modificando ciertas cosas en muchos sentidos, en lo físico como en lo mental, todo eso... lo más correcto sería tomar lo mejor de la tecnología y lo mejor de las cosas de antaño

¿Y a su hijo le gusta jugar con los celulares, o aparatos electrónicos?

No, de echo pus él todavía celular no le he querido dar, yo pienso que el celular es para otras cosas, y ahorita para él pus no es muy necesario que digamos., a parte su hermano el mayor, pues él sí ya tiene celular y lo usa para todo menos para lo que es un celular, que es hablar por teléfono, para el face y todo eso... la verdad como que dejar de hacer otras cosas más productivas por estar con el celular

Entonces ¿Cómo ha visto las formas de los juegos de los niños de hoy a comparación de los juegos de antes?

Pues las de antes, pus no dejaban de ser divertidas, hasta la fecha son divertidas, es algo más físico, a lo de hoyes, como mencionabas es más tecnología y cosas de ese tipo, entonces yo creo que la convivencia disminuye de una manera importante en ese sentido

¿Y le parece bien o mal que estén los niños ahí jugando con los aparatos electrónicos?

Yo digo que... mi inclinación más hacia lo que está mal, porque la tecnología sirve para muchas otras cosas muchísimas más importantes, como es la medicina no sé, cosas así

Bueno, pues muchas gracias señor Edgar, eso sería todo y gracias de nuevo

No tienes que agradecer

Elementos no verbales observados durante la entrevista con el señor Edgar Manuel:

- Las características físicas del señor Edgar son, estatura media, complexión delgada, tez morena clara, poco cabello.
- La entrevista para el señor Edgar se desarrolló en mi casa, el mismo día que se realizó la entrevista en profundidad de Eddy. El señor se mostró tranquilo, amable, con disponibilidad a contestar las preguntas que le formulaba en ese momento.
- La manera de hablar y expresarse, fue con tranquilidad, hasta puedo decir que el señor Edgar al momento de hablar lo hacía a un ritmo lento, sin prisas y asertivo
- Al señor Edgar se le vio atento todo el tiempo, tanto cuando su hijo Eddy contestaba mis preguntas, como cuando a él le tocó entrevistarlo.
- El entrevistado no se movía de una postura, es decir, desde que se inició con la entrevista de su hijo Eddy hasta que concluimos con el mismo señor Edgar, siempre lo vi sentado en una misma posición, espalda derecha y con las manos recargadas en las rodillas.

LA SEÑORA ANGÉLICA LEÓN:

Bueno pues muchas gracias señora, por permitirme entrevistar a su hija y a usted también

Sí

¿Cuál es su nombre?

Angélica

Angélica, igual que su hija

(La señora afirma con la cabeza sonriendo)

¿Y cuál es su ocupación?

Este, ama de casa

¿Cuál es el nombre de su hija que entrevistaste hace un rato?

Angélica de Jesús Moreno León

¿Y de qué hora a qué hora va su hija a la escuela?

Va de 8 a 12

Normalmente ¿Qué actividades realiza en sus tiempos libres? o sea en familia

De familia, pues me ayuda a cocinar, le gusta hay andar conmigo, este nos sentamos a ver la tele, me cuenta como le fue en la escuela, este... o sus curiosidades que tiene y así...

¿Y cuándo se ha quedado sola con su hija Angélica?, Porque tengo entendido que tiene dos niños más...

Tengo dos más...

Aja, entonces ¿Cuándo se ha quedado sola con Angélica, normalmente que hacen las dos?

Ha, pues la apapacho mucho, porque como cuando estoy con los otros dos, no le doy, ahora sí que el tiempo que le debo de dar, porque tengo que dividir los tiempos, y ahora que estoy yo con ella es cuando la apapacho más

(La señora sonríe)

Platíqueme señora Angélica ¿A qué jugaba usted cuando era niña?

Pues, jugaba a las ollitas, jugaba a los encantados, jugaba a la roña, jugaba a la víbora de la mar, este, jugaba a las cebollitas, a los listones, este... escondidillas, correteadas, bueno...

(La señora sonríe con ganas)

¿Y todos esos juegos usted se los ha comentado a su hija?

Sí, sí se los he comentado, nada más que, ellos lo juegan... cuando vamos a Guerrero porque soy de allá, este, cuando vamos allá pues son más libres, entonces pueden jugar a todo lo que yo jugué, lo juegan ellos con todas sus primas, son como 9 ellos o 10, entonces se juntan todos y juegan a todo eso

¡Entonces usted si les ha enseñado a sus hijas ese tipo de juegos!

Aja, sí, sí, yo les comento, ellas no son mucho de... este, realmente casi todo el día no ven televisión porque no tienen tiempo, porque tarea, este, por ejemplo llegan se bañan, comen, hacen tarea y se van a su clase de violín. Entonces realmente en la semana andamos, córrele para allá y para acá, y ya fin de semana pues es cuando salen a jugar la bicicleta, este juegan a los aros, pero televisión casi no lo ven, así un ratito nada más en lo que comemos, están en la sala y es cuando están viendo tele y estamos comiendo. Porque ya las cosas que tuvimos que comentar ya las comentamos, sí, entonces hay ya se relajan.

¿Y su niña ha mostrado un interés por seguir esos juegos de antes?

Sí, sí le gusta a ella

¿Y cuáles juegos a parte de los que usted le ha enseñado a su hija ha visto que le interesa a ella? O sea juegos nuevos

Juegos nuevos

Sí, que usted vea que su hija este muy entretenida

Ah, por ejemplo su celular, está entretenida ella, tiene juegos su celular entonces hay esta, así súper entretenida. Como otros niños que le dicen “deja ese celular ya, ya deja de jugar” y no lo dejan, hacen como que no te escuchan, este... y ella sí, o sea “Ese celular ya no, ya déjame eso, ponte hacer esto” inmediatamente lo apaga y se pone hacer sus cosas que tiene que hacer.

En fechas especiales, por ejemplo, su cumpleaños, en fechas navideñas etc., ¿Qué juguetes a pedido o cuáles han sido sus favoritos, que usted ha visto últimamente?

Este, realmente cumpleaños... no, son de las niñas que no me piden, o sea, así que digamos, algo así, yo le digo que quieres, más que este cumpleaños me dijo “Quiero una pelota” una pelota que brinca que tenía muchas ganas, una pelota que se suben y brincan ahí en esa pelota.

¡Ah ya!, si claro que tiene agarradera

Aja, de esa, entonces pero realmente... yo por ejemplo les compro ropa, les compro su ropa su comida su pastel, este... y solo este año le dije “Que vas a querer” y ya pidió otra cosa y pidió su pelota, pero así que sean de las niñas que piden así cosas... no, no, no, ni ella ni mis otras niñas.

Mejor para usted

(Risa de mi parte y sonrisa de la señora)

Sí, realmente sí, le digo a mi esposo “Te salieron muy baratas”

(Risas de las dos)

Sí, oiga y cuando por ejemplo su hija está de traviesa, ¿Cuál es su táctica para que este más tranquila, que hace usted?

Realmente no tengo un problema que sea traviesa, porque es muy tranquila, aquí donde este, ella es muy tranquila, no tengo eso de que le voy a poner así castigo o así, no no, no, o que le diga que... como otras mamás "Te voy a quitar esto porque hiciste esto" no, porque es tranquila vaya, ella y mis otras niñas son muy tranquilas.

¡Qué bueno!

Aja, en ese aspecto no me dan lata

¿Y qué opinión tiene usted sobre los niños que están cerca de la tecnología ahora? O sea que se entretienen o se divierten con la tecnología ahora

Pues fíjese que para mí, a mi vista no es muy sano realmente, porque dejan lo bonito que es... por ejemplo como nosotros, no, porque aparte de que jugábamos también hacíamos ejercicio, entonces por eso hay tanta obesidad, este, tanto niño tan flojo, que nada más están... ahora ya hay unos aparatitos, que hay están jugando en esos aparatitos, que ya no es ni la esta, Tablet, ya es otro aparatito, entonces ya los niños ubican eso y ya dejan de andar... por ejemplo en los parques corriendo, aparte de que le hacen muy bien, hacen ejercicio ellos y respiran, llenan sus pulmones de aire, no tan puro, poco contaminado...

(Risas de las dos)

...Pero eso de estar el niño que ya no quiere ni salir. Porque también tengo un sobrino así, que nada más se la pasa en su computadora o en esos ¿Cómo se les llaman? los juegos esos que ponen en la televisión, y están allí con su aparato...

Los videojuegos (contesto mi acompañante que estaba a lado mío)

Aja entonces, ya no se quieren mover de allí, oye que... no, no se mueve, o sea no quieren ni ir a correr, ni salir a jugar que su bicicleta, y fíjate que tiene buena bicicleta y no la quiere aprovechar, y a veces le digo yo a mi sobrino, "Oye la verdad hay otros niños que quisieran esa bicicleta, o por lo menos no como la tuya, una bicicleta chiquita, para poder jugar y tú no la aprovechas"

Y yo que quiero una bicicleta y no se me hace

(Risas de mi parte)

A mi niña apenas se le hizo, hace poco. Hace mucho tenía ganas de una bicicleta, le compré una pero para las dos. Pero ahora ya, mi esposo hizo el esfuerzo y ya le compró una nada más para ella, pero la otra bicicleta está en guerrero, entonces igualmente juegan una entre las dos, y se van ahí, "Un tiempo tú un tiempo yo y así".

Y en guerrero se prestan la bicicleta

(Risas de las dos)

Aja, y allá en guerrero también se prestan la bici

Oiga, ¿A su hija le gusta jugar con celular o con la computadora?

Pues la computadora, o sea si le gusta jugarla, solo la agarra para jugar la computadora cuando mi niña la grande está en la computadora, hay veces que termina su tarea lo que tiene que investigar, y se pone ahí a jugar un juego de un laberinto, entonces ya ahí mi hija le entra ahí, a cambiar de ropa a una muñeca y allí están. El celular, hay también veces que igual le gusta entrar, pero no es aficionada a que está nada más en eso, no, no, no

¿Y qué le parece a usted que su hija este explorando con los aparatos electrónicos?

Pues, para mi le digo que no es mucho de mi agrado, pero igual tienen ellas que saber, también tienen que experimentar, pero yo les digo, “Con la madurez, nada de entrar a otras cosas que no deben de entrar” porque así como está muy bien y es muy bonito saber, también hay que saber hasta dónde vamos a ver, y hasta que límite, les digo “Ustedes deben de tener esa madurez para saber hasta donde tengo que entrar” nada más, que veo cosas... que luego ya ve que salen muchas cosas en internet les digo “Eso nada” porque yo soy, ahora sí que muy estricta con ellas.

(Sonrisa de la señora)

¿Y cómo ha visto ahora las formas de jugar de los niños en general? Por ejemplo de sus amiguitos de su hija

Pues realmente, o sea le digo, mi niña no juega así... juega con sus primas, este, en la escuela nada más así con la niña esta, Katia que es su amiguita, porque son muy groseros, y eso a ella no le parece, es como muy quisquillosa la niña, entonces este, por eso mismo porque dice que juegan muy pesado y dicen muchas palabras muy así, muy feas que no debe de decir un niño. Yo siempre le digo a ella “Cuando tú digas algo, tienes que saber qué significa eso que estás diciendo” que es muy importante, y también hay que saber en qué momento lo vamos a decir. Entonces, le digo no me gusta que nada más porque si, vas andar diciendo, aparte de que eso es de muy mala educación, es de una persona que no está educada y a nosotros no nos escuchas diciendo palabrotas precisamente, aparte de que ni yo no las sé, pues no me gusta escuchar, escucho así que... no me gusta como se ve esa persona que las está diciendo, entonces me evito de eso. Hasta ahorita no me han dicho que “Su hija a dicho palabrotas” no, o que “Ya le alzo la falda”, o que “Ya empujo aquel”, no no, no... pues yo le digo a ella, si quieres respeto respeta primero, para que tu recibas lo mismo, entonces tiene ella muy presente eso de respetar a sus compañeros. Si tus compañeros son así, pus marca tu raya, porque no te va a gustar que a ti te pongan un apodo y te falten al respeto, porque todos tenemos un nombre y muchas veces cometemos el error cuando estamos chicos de hablar en apodo. Yo digo, a mí nunca me ha gustado que me pusieran apodos y nunca me

gusto también poner apodos, todo por su nombre, aunque se quisieran llevar, pero nunca me gustó eso de llevarme de esa forma.

Además de que los niños son a veces muy crueles

Sí son muy tiranos los niños, no, no, no por eso mismo... le digo, ellas son muy tranquilas, hasta la que está en la secundaria, hasta ahorita, gracias a dios, no se después...

(Risas de la señora)

A ver platíqueme, ¿Se acuerda de los juegos de antes?

Aja

¿Qué me podría decir sobre los juegos de antes, qué opinión tiene al respecto?

No pues la mera verdad los juegos de antes, conforme yo jugaba, todo eran unos bellos recuerdos, algo maravilloso para mí, en lo que viví de mi niñez, eso de ser libre, de jugar eso del avioncito, o sea infinidad de juegos que sacaban, que incluso el trompo que lo llegábamos a jugar también.

También las niñas lo jugaban

Sí exactamente, eso de las canicas igual. Tengo una hermana que les ganaba a los niños, llenaba su bolsa así de canicas porque apostaba

(Risas de las dos)

Entonces, llenaba su bolsa, y hasta la fecha, ya que ahora ya es una señora también ya tiene ya sus añitos, pues conserva sus bolsas de canicas

Y hasta a la fecha apuesta ¿No?

(Risas de ambas)

Y ahorita tiene su niño, y o sea... porque decía "Tengo que heredárselo a un hijo que yo tenga" y ahorita que tiene a su niño y como es medio travieso, ahora dice "No se las voy a dejar porque me las va a perder"

(Risa de la señora)

Pues es que son recuerdos

Aja, entonces eran bellos recuerdos de andar allí con las canicas. Que incluso allá también en Guerrero salió uno de unos aros, agarrabas unos aros y con un palo o con un gancho sostenías el aro, entonces ahí ibas corriendo junto con el aro, y este, compitiendo con otros, de modo que al que se le callera primero el aro ese perdía. Entonces era... para mí, les digo a mis niñas, les cuento "Hay no, aquellos juegos de jugar a la ollita, a ver qué olla se rompe, o eso de jugar a los encantados, o jugar a las cebollitas, a ver a quién despegamos primero..."

Que ahora los encantados, ya escuche a las niñas hace rato, que ahora son conocidos como los congelados

Son los congelados, ahora ya le cambiaron el nombre

Pero sigue siendo como que la misma dinámica de juego

Sí, efectivamente

¿Pero a comparación de los juegos de hoy, que me puede decir?

No, o sea le digo que todo eso se ha ido perdiendo, porque ya los papás ya, pues ya no les inculcan eso, ya se dedican a darles pura tecnología a sus hijos y como le digo, en ese aspecto para mí está mal, porque aparte de que es divertidísimo los juegos de antes, era ejercicio para nosotros, y aparte de convivir con otros niños, era muy bonito. Y ahora se pierden en un solo aparato, ya no le haces caso ni a la mamá ni al papá ni al hermano ni a nadie, y ahí estas sentado en un solo lugar, y no estás haciendo ni ejercicio ni nada, o sea es perjudicar realmente, por ejemplo tienes tanto tiempo y ese tiempo nos vamos al parque, porque ya ves que aquí en la casa no hay espacio, pero hay un parque siempre, siempre va a ver un parque cerca de tu casa donde puedas llevar a tus hijos, con el cuidado, claro, que se debe. Ya se ha perdido todo eso, yo lo que he visto, por ejemplo le digo a mi niña, antes jugábamos a brincar el resorte, en la escuela, eso del resorte ¡Uy! le digo, a mí me encantaba, o saltar la cuerda y ahora, ya no. Luego le digo a mi hija “Te compro tu resorte” y me dice “Mamá pero ese cómo se juega”

(Risas de las dos)

“Ay hija, ya ni para enseñarte porque ya no me acuerdo de cómo era”, más o menos me acuerdo de esto de la cruzada y todo, pero eran infinidad, que era que la mariposa, que esto, que aquello, y lo hacíamos, y ahora le digo pus ya no lo veo esos juegos, incluso muchas veces ya ni jugar al avioncito, muy rara vez que yo vea están jugando al avioncito, o sea se han ido, se han ido perdiendo y se van a ir perdiendo más, porque ya ahora ya nuestros hijos... yo por ejemplo mis hijas si lo juegan cuando han ido a Guerrero, pero a lo mejor ya para esos tiempos más adelante, ya no le vas a inculcar eso a tus hijos, porque no lo estás llevando a cabo todos los días, como nosotros que eran todas las tardes porque no teníamos nada, ni televisión, ni un radio, o sea no teníamos nada de eso, entonces nuestra diversión era eso, jugar a las correteadas.

Y que finalmente era la infancia o sea, era una bonita infancia

Sí, sí, porque no estábamos con el peligro de quien ira a venir a robarnos, aunque estuviera muy oscuro, no teníamos miedo como ahora que no podemos quitarle los ojos de encima a nuestros hijos porque ya no sabemos, no, entonces nada más estamos allí a las vivas. Mi niña Angélica le gusta mucho allá Guerrero, porque ella nació allá y me dice siempre “Por qué no nos vamos para allá y es que allá aparte de que respiramos aire más puro, somos libres” y no le gusta acá. Pero le digo, lo que pasa es que tiene ventaja y desventaja, allá estamos en el pueblo, “Pero no vas a lograr hacer una carrera si tú quieres, allá nada más

te estancas hasta prepa y de prepa tienes que buscarle otros poblados, donde por ejemplo Chilpancingo que tenemos cerca, donde puedas estudiar una enfermería o algo, pero no tienes las ventajas que tienes aquí, le digo, por eso estamos aquí, y todo tiene sacrificio”.

¿Cómo se llama el pueblo de donde son?

De donde yo soy se llama “Tepetates”, municipio de Ayutla, no sé si sepan para allá, pero yo de por allá soy, y realmente el que me queda cerca si mi niña quisiera seguir estudiando es Chilpancingo y Acapulco, pero le digo, “No es lo mismo para mí, no es la misma confianza que ustedes estén conmigo a que yo se las encargue con una prima o con una hermana”, no es lo mismo, no es la misma confianza.

Así sean familiares

Exacto, le digo no, no, no porque ya lo viví, yo viví sola y a veces me llevaban allá al pueblo y era cuando yo jugaba, y no me gustaría que ustedes lleguen a su casa y no tenga un plato de sopa por ejemplo calientita, y aquí estando yo, si dios quiere siempre voy a tener su comida y al pendiente de ustedes, y otros aunque sea mi hermana va a tener preferencia por sus hijos, le digo a mi hija, “Por eso es que estamos aquí aguantándonos y nos tenemos que sacrificar hija”. Mi otra niña también me dice, “Mami vámonos allá” o sea les gusta allá.

¡Les gusta más allá!

Sí, les gusta más allá, a pesar de que no hay toda la tecnología que hay aquí, a ellas les gusta más allá. Ellas dicen que extrañan todo de allá, lo verde, cuando está lloviendo, todo, todo, todo, “Es que allá es el paraíso” dice mi hija Angélica, entonces este, pues no le gusta mucho acá, pero estamos por eso...

Para que sigan sus estudios

Por que sigan sus estudios, efectivamente. La otra vez estábamos en Acapulco y ahí les gusta también en Acapulco, porque la casa tiene más espacio, es grandecita la casa y hay espacio para correr, para arriba y para abajo, aparte de que allá si pueden salir, por ejemplo a las tortillas, porque pus en una colonia chica todos se conocen, allá todo es como un pueblito, todos se conocen, todos nos hablamos” Buenas tardes, buenos días” y eso es lo que le gusta a ella, yo por ejemplo tengo esa costumbre de saludar “Buenas tardes, buenos días”, pero han visto mis hijas que hay personas que no te responden el saludo, precisamente les digo a ellas por que les falta eso que nosotros tenemos allá, nosotros estamos educadas así, que a donde sea y nos topemos a quien sea “Buenas tardes, buenos días, buenas noches” y aquí no, aquí toda la gente está así...

(Mostrándome la señora Angélica con expresiones corporales cómo se comporta la gente del DF al momento de escuchar un saludo, pues según la señora, somos un poco desconfiados al ver que otras personas desconocidas nos saluden)

...Eso es lo que pasa...

Es muchas veces por la inseguridad que se vive aquí, ya no sabes porque te saludan

Aja, exacto, efectivamente, por eso a mis niñas todo eso no les agrada, pero les digo a mis hijas "Pus se tienen que aguantar porque yo la herencia que les voy a dejar, es eso, sus estudio, si lo quieren aprovechar", porque otra cosa no les puedo dejar, porque no tengo...

(Risa de la señora tímida)

Yo también me estoy sacrificando, porque no es mucho también de mi agrado, pero les digo "por ustedes tengo que hacer eso"

Muy bien señora, bueno pues eso es todo, muchísimas gracias

De que

Gracias por todo

De nada

Elementos no verbales observados durante la entrevista de la señora Angélica:

- Las características físicas de la señora Angélica son, de estatura media, complexión delgada, tez morena, cabello negro y largo peinado con una trenza.
- La manera de hablar y expresarse, es suelta, segura, con voz firme, con mucha tranquilidad y respondiendo ampliamente a las preguntas formuladas. Notándose además el tono de su voz, guerrerense.
- En la conversación, la señora Angélica suele mostrar ademanes como por ejemplo, mientras comentaba solía mover las manos, además de que hacía gestos para explicar cierta situación.
- La señora, mostró, tanto en su forma de comentarlo como en su rostro, la alegría de recordar los juegos que ella jugaba de niña.
- En la entrevista, a la señora Angélica se le noto interés por el tema, ya que le preocupa la educación de sus hijas, pero también el desarrollo en su niñez por medio del juego.
- Noté que a la entrevistada le gusta platicar.

LA SEÑORA EMMA REYES DOMÍNGUEZ:

Bueno, pues muchas gracias por tomar la entrevista, y le agradezco también por prestarme a su hija. Pues vamos a empezar ¿Cuál es su nombre?

(La señora se nota seria al inicio de la entrevista)

Emma Reyes Domínguez

¿Y cuál es su ocupación?

Estudiante

¿Cuál es el nombre de su hija que en este caso me ayudó a la investigación?

Erandi Romina Reyes Domínguez

¿Y de qué hora a qué hora va su hija a la escuela?

De ocho de la mañana a dos de la tarde

¿Normalmente qué actividades realizan en sus tiempos libres como familia?

Pues vamos... regularmente asistimos al CNA a los eventos que hay, obras de teatro, a conciertos de los que le gustan, de los grupos que le gustan a ella "Bandula", he, vamos a... hacemos picnic en el Centro Nacional de las Artes y, pues bueno, a veces vamos al estadio... sí son como cosas que hacemos en familia

Supongo que ha habido ocasiones en que usted se queda sola con su hija ¿Qué actividades realizan cuándo están solas?

¿Cuándo estamos solas?

Aja

A pues nos ponemos a cantar, nos gusta mucho ponernos a cantar y ponernos a bailar

(Ambas sonreímos)

¿Y usted a qué jugaba cuando era niña?

Yo jugaba a las correteadas, a las escondidillas, a la avalancha, futbol, volleyball

¿Y le ha inculcado esos juegos a su hija?

He...

¿Se los ha enseñado?

No, no en realidad no

¿Por qué?

Pues en primera, yo creo que porque el espacio aquí es reducido, cuando estamos en espacios libres si lo hemos hecho, pero aquí no son las condiciones como las que teníamos nosotros antes, porque salíamos a la calle y podíamos jugar en la calle sin ningún riesgo, ahora ya no, aparte pues ella es hija única y pues no tiene... yo tenía muchos primos entonces pues podía salir con ellos a jugar, ella no los tiene, entonces sí ha sido como complicada esa parte de poderla integrar con otros niños a que juegue, porque regularmente no, ya no se puede salir a la calle, no, o los niños más bien pues ya tienen otras actividades, entonces ya no se puede como cuando yo era niña

(La entrevistada se notó preocupada por su contestación)

Y cuando ha salido, por ejemplo me comentaba que va al CNA normalmente...

Aja

...Cuando ha salido de casa ¿Sí le ha enseñado esos juegos que usted antes jugaba?

Ah sí, cuando vamos al CNA sí jugamos correteadas, escondidillas, nos rodamos en el pasto, jugamos futbol...

¿Y ha visto un interés en su hija por esos juegos?

Sí

¿Sí le agradan?

Sí

¿Por qué dice que si le gustan, o sea, qué actitudes toma su hija?

Pues se pone muy contenta, bueno se le ve a ella cuando se pone muy contenta, porque ríe mucho, es de las niñas que son muy sensibles, entonces, si está contenta lo demuestra, si está triste lo demuestra, si está enojada lo demuestra, entonces, se le nota porque ríe mucho, se la pasa riendo, y porque le gusta mucho ese contacto con el pasto, le gusta mucho revolcarse en el pasto, sí veo que lo disfruta

¿Cuáles juegos ha visto usted que prefiere su hija, a parte de los que me está comentando?

Pues bueno, como es una niña sola, precisamente pues a veces más bien lo que hace es actuar, entonces, actúa a veces las películas que ha visto o actúa he inventa sus propias escenas, pero generalmente a lo que juega mucho es eso, es a actuar, y con sus muñecas a veces representa ciertos personajes, ella siempre es el principal, y generalmente siempre representan los muñecos otros personajes

(Ambas sonreímos)

Y a ver, platíqueme en fechas especiales como por ejemplo en su cumpleaños o en fechas navideñas ¿Qué juguetes le ha pedido?

Bueno, es que en realidad Erandi casi no pide juguetes, pide libros, pide... bueno, eso le gusta mucho, los libros o películas, pero si las películas, no ve... eh, no la dejamos que vea cualquier tipo de películas, o sea, por ejemplo no ve muchas películas de princesas, o sea, son películas que no, no, estereotipan a las niñas, entonces, también eso por ejemplo le causa como cierto conflicto para poder relacionarse con otras niñas, porque ella no está muy acostumbrada a ver películas de cenicienta, todas esas, entonces no

Y cuando su hija está inquieta o de traviesa ¿Qué táctica utiliza para tranquilizarla?

Pues, casi siempre traigo un cuaderno y una pluma, le gusta mucho ponerse a dibujar, entonces... o por ejemplo sus juegos de las manos, que ya vi que no le gustan...

(La señora Emma soltó la risa al descubrir que a su hija no le gusta jugar con las manos)

...Los jueguitos de los dedos, de... o los juegos de las manos, esos si se los fomento de los que jugábamos antes, como “el marinero que se fue a la mar y...” y esos juegos que van aplaudiendo con las manos, de esos juegos también le gustan, y también cuando hemos estado en largas esperas de alguna cosa que la veo que se inquieta a eso nos ponemos a jugar y...

Y la niña se siente bien, ¿No?

Sí, sí

Ahora ¿Qué opinión tiene sobre los niños que en la actualidad están más cerca de la tecnología en general?

Híjole, nosotros... bueno, me refiero a nosotros porque en realidad somos aquí varias personas las que nos hacemos cargo de la educación de Erandi, entonces hemos estado muy renuentes a comprarle aparatos electrónicos, porque generalmente hemos visto que los niños ya se evaden de la realidad, no, ya no juegan, ya no quieren correr, ya no quieren jugar correteadas, escondidillas, sino los juegos que traen en la Tablet o en el “Play”, esta cosa... PSP o... bueno, ni sé cómo se llaman. Ella no tiene “Playstation”, no tiene ninguna de esas cosas tampoco, mi hermano alguna vez se sacó uno y mejor lo vendió, porque no queremos... de hecho queremos que ella pueda recrear su imaginación, y probablemente algunos juegos de las computadoras sí les sean de utilidad para la, para la agilidad mental, o para desarrollar este tipo de cuestiones, pero no creo que todos, y que incluso... bueno, a lo mejor pudiese tener un tiempo, porque ella sí los juega pero no es todos los días, es casi una vez por semana y es determinado tiempo, y aun así hemos visto que es determinado tiempo y le cuesta mucho dejarlo

Y bueno, eso prácticamente contesta la siguiente pregunta que es sobre ¿A su hija le gusta jugar en computadoras o por medio de celulares, etc.?

Sí, sí le gusta

Entonces, ¿A usted qué le parece que su hija esté explorando con estos aparatos?

Pues, yo no quiero ser tan intransigente, además creo que como va avanzando el mundo la tecnología nos va acaparando cada vez más, pero casi siempre por ejemplo le ejemplificamos... hemos ido a Chiapas y le decimos "allá los niños no tienen tele, y pueden jugar y ser muy felices sin televisión sin Tablets, sin computadora y tú lo has visto, entonces creo que no es tan necesario para que tú seas una niña feliz que tengas ése tipo de aparatos" sin embargo, creo que sí... que como está avanzando, pues sí, no puedo ser tan intransigente tampoco de decirle que no, no estoy muy de acuerdo, pero creo que también... bueno, tiene que aprender a usar la computadora, porque pues bueno, es una herramienta ya necesaria, pero tampoco creo que sea muy conveniente que le permita como a otros niños dejarlos horas y horas y horas frente a la computadora o frente al televisor

¿Cómo ha visto las formas de juegos en los niños de hoy, a comparación de los juegos de antes, o sea, que tanto ha cambiado para usted, o no ha cambiado?

No, pues ha cambiado mucho. Cuando los niños se encuentran en circunstancias que les permiten tener ese tipo de juegos, lo hacen, no, lo he observado cuando están en espacios en donde no tienen computadoras, en donde no tienen Tablets, en donde no tienen nada, de alguna manera terminan jugando a las correteadas o a las escondidillas, pero ya es muy raro porque generalmente ya todos los niños traen ya la Tablets creo integrada, ya su bolsita con su Tablet o con el celular, y entonces ya es muy poco probable que se dé en las fiestas, o por ejemplo acá nosotros que tenemos el bosque enfrente ya es muy raro ver a los niños jugando a esas cosas.

Y entonces ¿Qué opinión me daría sobre los juegos de antes, que recuerda usted cómo eran?

Híjole creo que... bueno, para mí los juegos de antes tienen muchas ventajas, porque permiten a los niños que se recreen, permiten a los niños que cultiven la imaginación, cosa que ahorita ya no... permiten a los niños que tengan una actividad física de alguna manera, ahora los niños están en inactividad por estar pegados en este tipo de aparatos, permiten que los niños interactúen con otros niños, ayuda a la sociabilización, incluso ayuda a la solución de conflictos, porque en estos juegos siempre hay de "no es que, éste es un tramposo... ella es una tramposa" y entonces, al momento de ellos solucionar el conflicto les ayuda a esta cuestión, creo que también tiene mucho que ver con los juegos de ahora que son ya como muy discriminatorios muy estereotipados, estos juegos no, estos juegos "pues, solucionamos en conflicto tu y yo y podemos llegar a un acuerdo" y bueno, no cuentas hasta el 50 cuentas hasta el 10, y creo que son muchas ventajas, son muchas más ventajas... en realidad no creo que allá ninguna desventaja.

Bueno, pues de nuevo le agradezco mucho que allá tomado esta entrevista, y pues esto es todo. Gracias

Gracias

Elementos no verbales observados durante la entrevista de la señora Angélica:

- Las características físicas de la señora Emma son, estatura media, complexión media, tez morena, cabello negro y corto.
- La señora Emma fue amable antes, durante y después de la entrevista. Fue accesible para la realización de ésta.
- La manera de hablar y expresarse, es suelta, segura, con voz tenue, con mucha tranquilidad y respondiendo concisamente las preguntas.
- En la conversación, la señora transmitió seriedad. Además de que fue clara en sus respuestas.
- La entrevistada por momentos se mostró preocupada por la problemática de las transformaciones de los juegos infantiles; pues demostró interés por el tema.