

**Absalón JIMÉNEZ BECERRA\***

Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Bogotá D.C. - Colombia)

abjibe2012@hotmail.com

ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0001-7787-6818>

# Los tiempos de la infancia en Colombia a través de la transformación del juego y del juguete a finales del siglo XX e inicios del XXI

## *The childhood in Colombia through the transformation of the game and the toy at the end of the 20th century and the beginning of the 21st*

**Resumen:** La transformación de cualquier práctica social, como el juego infantil, acompañado de la transformación del juguete ya sea como artefacto que facilita la actividad del juego, ya sea como estereotipo que delimita la belleza infantil y/o tecnología que permite al sujeto insertarse a la realidad contemporánea se constituyen, en su conjunto, en una entrada para problematizar los tiempos de la infancia y sus profundos cambios. Por lo demás, el discurso del juego fue decantado por disciplinas como la historia, la psicología y la sociología, las cuales se constituyen en una importante rejilla de especificación en torno a lo qué es dicha actividad para el niño en su proceso de socialización. El discurso del juego como actividad socializadora, la importancia del juguete y su transformación en las últimas décadas del siglo XX e inicios del XXI, se constituyeron en condiciones de posibilidad para el surgimiento de la infancia contemporánea en Colombia.

**Palabras clave:** Infancia, juego, juguete, socialización, imaginario.

**Abstract:** The transformation of any social practice, as the child, accompanied by the transformation of the toy game as an artifact that facilitates the activity of the game, either as a stereotype which defines child beauty or technology that allows the subject to inserted into the contemporary reality constitute, as a whole, in a post to problematize times of childhood and its profound changes. Moreover, the speech of the game was opted for disciplines such as history, psychology and sociology, which constitute an important grid of specification around what is the activity for the child in the process of socialization. The discourse of play as socializing activity, the importance of the toy and its transformation in the last decades of the 20th century and early 21st century, is constituted in conditions of possibility for the emergence of contemporary childhood in Colombia.

**Keywords:** Childhood, game, toy, socialization, imaginary.

\* Licenciado en Ciencias Sociales de la Universidad Pedagógica Nacional, Magister en Estudios Políticos de la Pontificia Universidad Javeriana, Magister en Historia de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, D.C., es Doctor en Educación del acuerdo interinstitucional UPN, U. Valle y Universidad Distrital de Bogotá. En la actualidad es Profesor Titular de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas de Bogotá, particularmente de la Maestría en Educación y del Doctorado Interinstitucional en Educación. Sus líneas de investigación se enmarcan en la historia social y política de los siglos XX y XXI en Colombia, y en la historia de la infancia, escuela y pedagogía, en el mismo período. Investigador Grupo EMILIO.

## Introducción

En la segunda mitad del siglo XX, las prácticas de crianza familiares hicieron parte de un conjunto de tecnologías políticas sobre el cuerpo, en el que se estableció la metamorfosis de métodos que en su momento, en la modernidad, fueron punitivos, y en la contemporaneidad son aún más inmanentes, más sutiles y más capilares al cuerpo infantil. El juego como actividad fundamental en el proceso de socialización del niño, haciendo parte de esta tecnología política sobre el cuerpo infantil, fue reivindicado de manera profunda por una serie de especialistas que de manera explícita evidenciaron su importancia.

La pregunta en torno a la emergencia de un nuevo tipo de infancia que hemos denominado *infancia contemporánea en Colombia*,<sup>1</sup> la debemos ubicar de manera inicial en la transformación de las prácticas de socialización. En este sentido, parodiado a Paul Veyne, el investigador, en este caso el historiador debe ubicar el momento de la transformación de las prácticas y sus implicaciones para el sujeto.<sup>2</sup> En nuestro caso, esta inquietud conlleva a preguntarnos, ¿cuáles son las prácticas que objetivan a la infancia y cómo se han transformado? Es en este sentido, debemos preguntarnos por la transformación de las prácticas en torno al cuidado familiar, la crianza y la socialización, el desarrollo del niño y la transformación en los consumos, entre otros.

En las últimas décadas del siglo XX, las nuevas prácticas de crianza establecían preguntas que, ante todo, buscaban el cuestionamiento de los padres, debido a que se presentaron cambios en el proceso de socialización, sumados a la tendencia de suprimir los métodos disciplinarios que antes permitían manejar a los hijos sin precisar atención a sus conflictos, por otros de carácter más inmanentes al cuerpo infantil. Los sentimientos de culpa en la falta de destreza y cuidado en la crianza de los niños acometieron directamente a los padres. Frente a esta situación, las teorías modernas sobre la psicología infantil —y las propias de la pediatría y la psiquiatría—, hicieron apreciar la escasa información y comprensión que se tenía sobre la mente y salud del niño y la importancia que la actitud de los adultos tenía para su saludable desarrollo.

<sup>1</sup> Absalón Jiménez B., *Emergencia de la infancia contemporánea en Colombia, 1968-2006*, (CIDC-UDFJC, Bogotá, 2012), 11.

<sup>2</sup> Paul Veyne, “Foucault revolucionó la historia”, en: *Cómo se escribe la historia*, (Madrid, Alianza Editorial, 1984), 199.

Por los demás, la familia constituyó una nueva tecnología política sobre el cuerpo infantil en el que se configuraron prácticas de crianza más sutiles, acompañadas de prácticas no discursivas vistas no sólo como relaciones de significado, sino como relaciones de poder y formación de saberes contemporáneos con relación a la infancia. Entre las prácticas no discursivas podemos tener en cuenta un conjunto de relaciones de sentido que atraviesan la actividad del juego, pero también podemos tener en cuenta un conjunto de transformaciones políticas y económicas que afectaron de manera implícita a la familia y al niño.

La presente propuesta investigativa adopta en algunos apartes una aproximación al enfoque *arqueológico-genealógico* de investigación; en el que, en primer lugar, la *arqueología* valora el papel del enunciado en los procesos de objetivación de los fenómenos y en la subjetivación del sujeto; el objetivo de la arqueología en buena medida es el de dar cuenta de las formaciones discursivas.<sup>3</sup> Partimos, así de la base de que los enunciados diferentes en su forma, dispersos en el tiempo, constituyen un conjunto si se refieren a un solo y mismo objeto, en el caso de esta investigación, a la emergencia de la infancia contemporánea. En segundo lugar, por *genealogía* comprendemos las relaciones de poder, expresadas en prácticas discursivas y no discursivas que institucionalizan dispositivos de control sobre el sujeto.

También desde una perspectiva histórica valoramos las relaciones de sentido que establecen los sujetos entre sí, pero también la relación que los sujetos establecen con los objetos<sup>4</sup>, en este caso, la relación con los juguetes. Por medio de esta relación damos cuenta de la transformación de los *imaginarios de infancia*, sus implicaciones en lo que denominamos los tiempos de la infancia. En buena medida, como lo vamos a observar más adelante, los imaginarios de infancia reconstruidos a través del juguete representan un conjunto de imágenes mentales y visuales, organizadas por la narración, por la cual un individuo y una sociedad, organiza y expresa simbólicamente sus valores existenciales y su interpretación del mundo a través del tiempo. Creemos que la actividad del juego y la transformación del juguete, -utilizando como

<sup>3</sup> La presente investigación se inscribe en la perspectiva establecida por Michel Foucault, en sus obras *Arqueología del saber* (México: Siglo XXI, 1970) y *Vigilar y Castigar, nacimiento de la prisión* (México: Siglo XXI, 1976). Las tres instancias que precisan el objeto histórico de la presente investigación son: “la institución”, “el sujeto” y “el saber”. Dichos parámetros se inspiran en los preceptos metodológicos, desarrollados por Olga Lucía Zuluaga Garcés, *Pedagogía e historia. La historicidad de la pedagogía. La enseñanza un objeto de saber*, (Bogotá: Universidad de Antioquia, Antrophos, Siglo del Hombre Editores, 1999).

<sup>4</sup> Cornelius Castoriadis, *La institución imaginaria de la sociedad* (Buenos Aires: Tusquets, 2007), 287.

fuente de consulta las fotografías de época-, son elementos constitutivos de la subjetividad infantil y sus transformaciones.

Es nuestro interés en el presente documento rastrear estas transformaciones y afectaciones para evidenciar la importancia que tiene en el tema la apertura a la importación de juguetes vivida en Colombia desde 1976, la inauguración de la boutique Barbie y su amigos en la ciudad de Bogotá en 1978, la presencia de la marca de juguetes Fisher-Price en nuestro país desde 1979, el levantamiento de la suspensión que prohibía el funcionamiento de máquinas electrónicas en las tiendas de barrio en Bogotá en 1981. Luego, desde la última década del siglo XX, la presencia del computador, el microcomputador, el acceso a internet, la navegación en la Web, los PSP, los teléfonos celulares y sus aplicaciones. Las anteriores transformaciones acompañadas de los nuevos consumos infantiles constituyen, una condición de posibilidad que facilita la transformación de los imaginarios de infancia, pasado así de una infancia moderna a una contemporánea.

## El discurso del juego

El discurso del juego a lo largo del siglo XX ha sido decantado por disciplinas como la historia, la psicología y la sociología, las cuales se constituyen en una importante rejilla de especificación en torno a lo que es esta actividad para el niño, su relación con el proceso de socialización y su vital importancia en la constitución de la subjetividad infantil. En primer lugar, el juego, desde cierta perspectiva histórica de Occidente, fue visto como un producto del azar y del instinto que había caracterizado la constitución de la cultura. Para el historiador holandés, Johan Huizinga, el principio del juego existió antes de toda cultura, siendo el *homo ludens*, quien precedió al *homo sapiens* y al *homo faber*, en iniciarlo. En 1938, se dio a conocer su obra, *Homo Ludens*, en la que se pregunta sobre las formas de vida y pautas culturales en el pasado, reconociendo en el juego una manifestación de carácter cultural. La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es más bien juego. No es posible la cultura sin una cierta afirmación de actitud lúdica. “El juego en su etapa inicial se nos presenta como una actividad libre, en la que el niño y el animal juegan y encuentran su gusto en ello, precisamente

por liberad”.<sup>5</sup> El juego se nos presenta, así, como una actividad consustancial en la constitución de la cultura occidental y en el proceso de socialización vivido por el niño.



(El juego de aro de un niño bogotano en los años setenta del siglo XX)

En segundo lugar, desde la perspectiva psicológica Jean Piaget, nos da a conocer desde mediados del siglo XX, la manera como los juegos y los juguetes son considerados como “materiales útiles” para el desarrollo psicomotor, sensorio-motor, cognitivo, de pensamiento lógico y de lenguaje en el niño. Este psicólogo incluye los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Piaget a mediados del siglo XX en su libro, *La formación del símbolo en el niño*,<sup>6</sup> da una explicación general del juego y su clasificación, en la que era importante señalar una asimilación primitiva centrada sobre el sujeto concreto, la cual no era objetiva, ni de carácter científica, sino de carácter egocéntrico. A medida que el niño repite sus

<sup>5</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens* (Buenos Aires, Alianza: 1968), 20.

<sup>6</sup> Jean Piaget, *La formación del símbolo en el niño* (México: Fondo de Cultura Económica, 1973), 158.

conductas por *asimilación* reproductora a través del juego y facilitadas, en ocasiones, por el juguete se transforma de manera paulatina sus esquemas de acción. Se presenta así una revolución cognitiva en el niño mediante la cual los *esquemas* se convierten en ideas o conceptos. Desde esta perspectiva de la psicología cognitiva, J. Piaget clasifica los juegos en tres categorías: *Juego de ejercicio*, de los 0 a los 4 años; *juego simbólico* entre los 4 y 6 años; y *juego de reglas* entre los 6 y 12 años.<sup>7</sup>

Desde la teoría del desarrollo cognitiva el juego de ejercicio se transforma tarde o temprano en uno de tres: primero se acompaña de imaginación representativa y deriva, entonces, hacia el juego simbólico. Luego, se socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas, que pueden conducir a adaptaciones reales y liberarlo así del dominio de juego para entrar en la inteligencia práctica o en dominios intermedios de los dos extremos.<sup>8</sup> Mientras el juego de ejercicio simple comienza desde los primeros meses de existencia y el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año, el juego de reglas no se constituye sino durante el segundo estadio (es decir de los 4 a los 7 años) y, sobre todo, durante el tercer periodo (de los 7 a los 11 años). Pero, por el contrario, sin en el adulto no quedan sino algunos residuos del juego simple y del juego simbólicos, por ejemplo, contar historias, el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida. La regla resulta consustancial a la organización de la actividad lúdica, en la que se debe tener en cuenta aspectos como la edad del niño, la competitividad, la victoria y la derrota. Al principio los jugadores pueden ser pocos y las alteraciones de la norma muchas, pero paulatinamente la relación de respeto entre el jugador y

<sup>7</sup> De manera específica de acuerdo a la teoría psicogenética de Jean Piaget se nos habla de tres tipos de juego: 1) Juego de ejercicio: en la medida en que el niño se desprende de la acomodación sensoriomotora de los 0 a los 2 años y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil de 2 a 4 años, hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierte en un símbolo lúdico. A través de la imagen que el niño tiene del elemento, lo imita y lo representa. El juguete visto como artefacto puede ser fundamental en esta etapa; por ejemplo, un palo sobre el que cabalga puede representar y sustituir a un caballo en el juego. 2) El juego simbólico: es una forma propia del pensamiento infantil y en este la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas. En esta etapa, entre los 4 y 6 años aproximadamente, el niño incorpora la realidad para poderla revivir, dominarla o compensarla. El símbolo reemplaza el ejercicio de manera paulatina. Hacia los 7 años el simbolismo puede ser individual o colectivo. Con la socialización en su etapa más intensa, por ejemplo, cuando el niño se incorpora al preescolar y luego a la escuela, la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en la que hay jugadores, plan de organización, lo que hace viable el juego. 3) El juego de reglas: de manera paulatina entre los 6 a los 12 años, la regla reemplaza al símbolo. El niño hacia los 7 años abandona el egocentrismo y entra en la lógica de la regla. El juego de regla va a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas, de carácter sensorio-motor, intelectual con el añadido de la competitividad, sin el cual la regla no sería de utilidad y bajo la regulación de un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego. Entre los 7 y 11 años se observa una coordinación cada vez más estrecha de los papeles y una ampliación de la socialización con respecto al nivel precedente. (Consultar Jean Piaget, *La formación del símbolo en el niño*, Op.Cit Capítulos IV y V).

<sup>8</sup> Piaget, *La formación del símbolo*, 158.

la norma se equilibra. De tal manera que, el juego hacia los 12 años de edad, adquiere una dimensión social para el niño, en la medida en que las reglas se hacen más complejas. Desde cierta perspectiva con Jean Piaget comprendemos que las normas de juego son las normas de la sociedad.

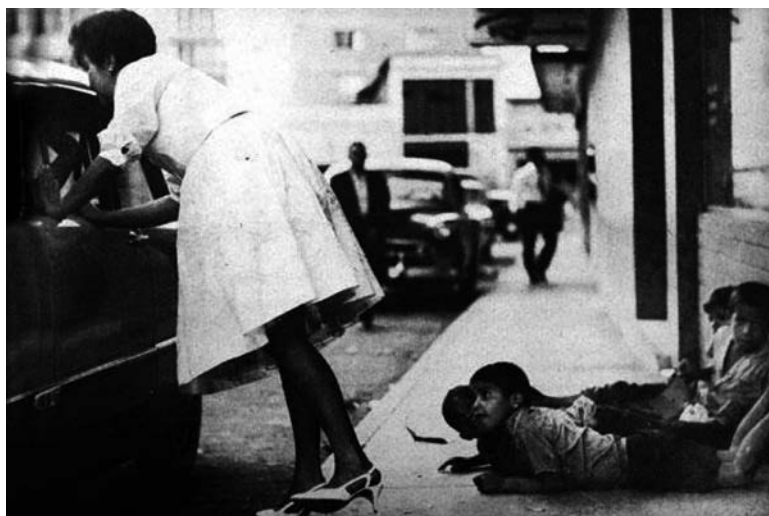


(El juego de bolas o "piquis" de los niños bogotanos a inicios de los años setentas del siglo XX, acompañado de normas)

En tercer lugar, desde la perspectiva sociológica para Norbert Elias, en los juegos más simples, al igual que en el pre-juego, se encuentran implícitas unas relaciones humanas y de fuerza. El concepto de fuerza en el juego es un concepto de relación humana implícita. En esta actividad la relación de fuerza y de poder se refiere a las posibilidades de ganar, perder e inclusive entretenerse de quién juega. Los modelos de juego son relativamente regulados, incluyendo el modelo de "pre-juego", cuando las relaciones humanas carecen absolutamente de normas y reglas no significa en modo alguno, que no estén estructuradas. El juego es un buen ejemplo para dar cuenta de cómo todos los hombres nos encontramos conectados por relaciones funcionales complejas, interdependencias y figuraciones que configuran a los hombres como interdependientes los unos de los otros.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Norbert Elias, "Modelos de juego", en *Sociología fundamental* (Barcelona: Editorial Gedisa, 1970), 70.

En efecto, el discurso de la socialización reconoce en el juego una de las principales actividades socializadoras e intersubjetivas vividas por el niño. Con base en este primer elemento, creemos que desde la perspectiva del juego el niño vive un particular proceso de subjetivación. Desde la perspectiva del juego, ya sea como actividad lúdica, ya sea como actividad propia del niño individual o colectiva, éste vive un proceso de subjetivación consigo mismo, vive una experiencia de sí particular, que se convierte en una práctica de libertad, de resistencia ante cierto tipo de imposiciones del mundo adulto y de las instituciones en general.



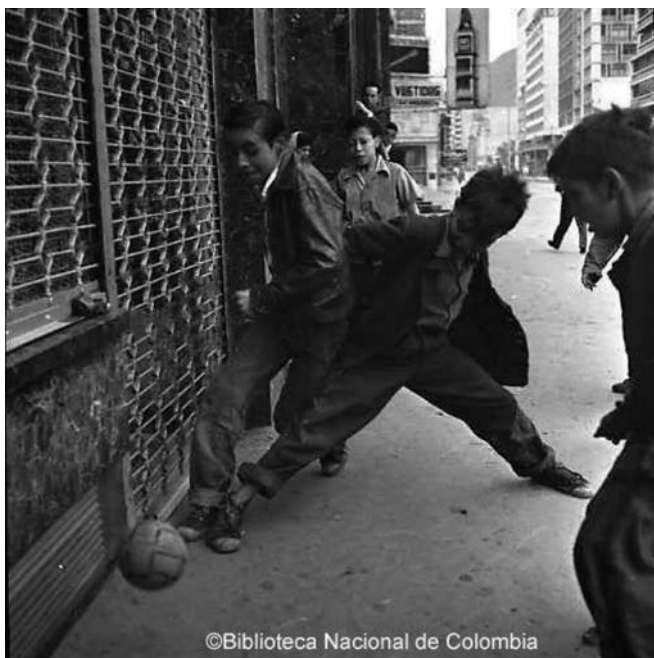
(Niños de Bogotá a mediados de los años sesenta del siglo XX, mirando por debajo de la falda de la humorista Nena Jiménez. La lúdica y el juego infantil no tienen lugar o tiempo específico)

De tal manera, para los años setenta del siglo XX, de acuerdo con las observaciones sociológicas y psicológicas, se reconocía que el niño no era un sujeto pasivo, como se había concebido al inicio de la modernidad, sino que la simple presencia del niño incidía de manera directa en la transformación de la familia y la sociedad. El niño, en la medida en que vivía un particular proceso de *socialización*, de internalización y externalización de la realidad, luchaba continuamente por la conquista de su autonomía. De conformidad con este supuesto, debemos tener en cuenta con Michel Foucault, que, “en las relaciones humanas, sean cuales sean, ya se trate de una comunicación verbal, una relación amorosa o una relación institucional, el poder está siempre



presente, particularmente en las relaciones en las que uno desea dirigir la conducta del otro... Debe tenerse en cuenta que no pueden haber relaciones de poder a menos que los sujetos sean libres. Para ejercer una relación de poder, debe haber de ambas partes, por lo menos una cierta forma de libertad. Aunque la relación de poder sea completamente desequilibrada, esto significa que en las relaciones de poder existe necesariamente la posibilidad de resistencia”.<sup>10</sup>

En las prácticas de socialización, a primera vista, reina el desequilibrio en el que el mundo adulto busca imponerse sobre el mundo infantil. En esta relación existe también el interés de dirigir la conducta del otro, particularmente la conducta del niño. En las prácticas de socialización los adultos buscan moldear la personalidad de la generación que la precede. Así mismo, a medida que el niño vive un proceso de desarrollo particular se abren ciertos espacios para el ejercicio de la libertad y de lucha por la autonomía infantil. El juego y la lúdica se convierten en un espacio de libertad y en un canal fundamental por medio del cual el niño se constituye como sujeto.



(Los chinos bogotanos jugando fútbol en el centro de la ciudad en los años setenta)

<sup>10</sup> Michel Foucault, *El yo minimalista y otras conversaciones* (Buenos Aires: Biblioteca de La Mirada, 2003), 157.

La infancia se convertía, así, desde cierta perspectiva histórica, psicológica y sociológica, en la edad del juego, dándole gran relevancia a su importancia y el ambiente en que esta actividad propiciaba beneficios para el desarrollo psíquico e intelectual del niño. La práctica del juego se convirtió en la principal y tal vez la única actividad posible del niño hasta los doce años y quizá a través de toda su vida. El juego, entonces, es para el niño una actividad permanente en la que se encuentra más a gusto y a través de la cual se puede proporcionar cualquier información nueva que conduzca a aprender algo concreto. Ante esta nueva orientación la acción del educador o la del padre de familia, debía conducirse de manera tal que facilitara las condiciones para que mediante el juego, dirigido o espontáneo, el niño desarrollara destrezas y aptitudes aplicables a la comprensión y adaptación necesarias para relacionarse en el medio social del que hacía parte. Por otro lado, uno de los indicadores para establecer los grados de salud y enfermedad comenzó a residir, desde la práctica pediátrica, en la presencia o ausencia del juego en el niño. El niño que no juega revela un estado de ausencia y de falta de armonía en su desarrollo, puesto que el juego se convierte en un elemento fundamental para el adelanto de su inteligencia y afectividad.

## La importancia del juguete y su transformación

La transformación del juguete trae como derivación la transformación de la actividad del juego y a su paso la transformación del imaginario de infancia que tenemos para cada época. Philippe Aries, en su “Breve contribución a la historia del juego”, nos da a conocer cómo a comienzos del siglo XVII, el juguete infantil toma una serie de características modernas que nos acompañaron hasta épocas recientes. De acuerdo a las fuentes iconográficas consultadas por él, para esta época toma cuerpo el caballito de madera, el molinete, el pájaro atado a una cuerda e inclusive las muñecas.<sup>11</sup> Sin lanzar una afirmación de carácter contundente, nos aclara que muy seguramente para esta época se buscaba emular a los niños imitando la conducta de los adultos, el interés del juguete es reducir el mundo de los adultos a un nivel infantil. El juego para esta época se separó del simbolismo religioso, perdió en cierta medida su carácter colectivo para convertirse en profano e individual.

<sup>11</sup> Philippe Aries, *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*, (Madrid: Taurus, 1987), 100.

El juguete se reservó así de una manera explícita a la experiencia infantil que nos acompañó a lo largo de la modernidad.



(El juego del "trompo", como parte de los juegos modernos)

Luego, siglos después para disciplinas como la psicología y la pedagogía moderna, la edad del juego se constituía en la edad de la infancia, y el juguete se instituyó en un facilitador de dicha actividad socializadora. En nuestro caso, para el periodo que nos atañe, - últimas tres décadas del siglo XX e inicios del XXI-, las reflexiones giraron de manera inicial en torno al papel del juguete visto como un instrumento fundamental en la actividad propia del juego y su relación con el desarrollo de la inteligencia del niño. Para los años setenta del siglo XX se nos aclaraba que un juguete didáctico, un juguete educativo, sería todo juguete que, además de ofrecer distracción, fuera el apropiado para que el niño desarrollase ciertas destrezas y aptitudes.

Para que el juguete cumpla con la condición de ser didáctico y educativo será necesario que se trate de un instrumento manipulable fácilmente por el niño, que se adapte a la fantasía que siempre el niño le imprime a sus juegos, y que goce fácilmente de la seguridad suficiente, a fin de que la actividad emprendida por él no requiera de la vigilancia de los mayores. Padres y maestros emprenderían una labor fructífera en la educación del niño si todo juego lo hace educativo y todo juguete didáctico.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> "La importancia del juguete y de los juegos infantiles". *El Tiempo*, 15 de diciembre, 1976, 17.

Durante este período, los psicólogos establecieron que el juguete era un elemento fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño. En efecto, los juguetes promovían su iniciativa y creatividad, encauzando sus instintos innatos, algunos de ellos agresivos, de manera que no se volcaran sobre otros objetos. En los primeros años de vida, el cerebro del niño se encuentra en pleno desarrollo y está tratando de comprender y adaptarse al mundo que lo rodea.



(El juego del "yoyo" seguía siendo importante en Colombia aún en los años ochenta)

La anterior mirada psicológica, era soportada en un alto porcentaje por los intereses que establecían las empresas que comerciaban los juguetes en el país. Para estas empresas, el cauce natural para lograr un normal desenvolvimiento del niño, era la juguetería que constituía en realidad el mundo de los mayores en miniatura.



(La presencia del carro de hojalata, fabricados por empresas colombianas en los años setenta como Industria Buffalo, fue remplazado por el elaborado por Industrias plásticas Gacela y Estra, aún colombianas. Luego vendría la importación masiva de juguetes)

Es de destacar que, el año de 1976 fue fundamental en la discusión que se desarrolló en torno al papel del juego y el juguete a nivel nacional. La razón fundamental era que desde este año, se liberaron las importaciones de juguetes, lo que le permitió al comercio ofrecer una variedad de juguetes extranjeros que, hasta en ese momento, eran de difícil adquisición para la mayoría de la población colombiana. Los juguetes tradicionales le dieron paso a los juguetes modernos; los carritos de madera y las muñecas de trapo le dieron paso a los juguetes eléctricos y a las muñecas de plástico, acompañadas del nuevo estereotipo de belleza infantil que el nuevo juguete llevaba implícito.

Desde esta época, en la sobre-valorización del juguete, han intervenido diversos factores, como la progresiva urbanización que, desde ese momento, se viviría en el país en ciudades como Bogotá, Cali y Medellín, ya como expresión hegemónica de la cultura, el repliegue del juego, particularmente de las calles a espacios reducidos como las viviendas modernas, el debilitamiento de los vínculos de comunidad y vecindad, sumado a la fuerza que le imprimía la industria del ocio capitalista a los consumos infantiles. El juguete se constituyó, tanto como objeto de consumo, como en elemento consustancial del nuevo imaginario de infancia en las ciudades.



(Ricardito, principal producto de la Fábrica Nacional de Juguetes, fundada en Bogotá en 1940)

El nuevo juguete generaría una serie de discusiones entre lo tradicional y lo moderno que, inclusive, comprometerían la formación moral, tradicional y conservadora que aún tenía cabida en el país a finales de los años setenta. Por ejemplo, en una serie de mesas redondas de discusión, en 1978, se deducía que el niño con demasiada frecuencia era agredido por medio del tipo de juguete pensado para él. De tal manera, cuando aparecieron los muñecos con sexo en el mercado, muchos padres, educadores y algunos psicólogos, se opusieron rotundamente. Sostenían que la educación sexual debía ser impartida de otra forma y que un juguete de esta naturaleza en nada contribuía a ello. Para los especialistas en juguetes, hasta finales de los años setenta, los muñecos no tenían sexo, pero cuando al fin se reconoció la necesidad de una sana educación sexual, surgió la polémica en torno a los muñecos asexuados:

Ya que los muñecos son tan importantes para los niños se busca que sean muy similares a la realidad, por esto no sólo se están fabricando con sexo, sino también de un color de piel distinta a la blanca. Los muñecos y las muñecas, más que juguetes tienen implicaciones psicológicas y sociológicas que hasta hace poco no eran tomadas en cuenta por los padres. El gran problema de la muñeca es que no dejan jugar al niño con ella. Esto es sólo una afirmación del machismo ya que el muñeco no afecta para nada la vida sexual del individuo. El muñeco significa un conocimiento para el niño que aún no ha refinado su imagen corporal. Para que el muñeco cumpla su función no hay que reprimir al niño, el niño expresa sus vivencias y sentimientos con los muñecos.<sup>13</sup>

Sin duda, la comercialización del juguete fue un fenómeno que los colombianos comenzaron a vivir desde la segunda mitad de la década de los setenta, aspecto que incidiría en la transformación de la sociedad en general. Esta nueva situación acarrearía repercusiones directas en dos frentes: primero, la comercialización del juguete, su lucro y ganancia para las marcas y agencias comerciales y, en segundo lugar, el papel del juguete en el proceso de socialización del niño.

En primer lugar, la comercialización del juguete se expresó en la inauguración de la boutique “Barbie y sus amigos”, la cual abrió sus puertas en Bogotá, en octubre de 1978, invitando a las niñas para que conocieran este nuevo y maravilloso mundo infantil, donde se podrían adquirir los más

<sup>13</sup> “Muñecos; lo que les faltaba, sexo”. *El Tiempo*, 22 de octubre, 1978, última A.

bellos juguetes de las marcas más famosas del mundo”.<sup>14</sup> Por lo demás, la muñeca Barbie, como prototipo de juguete impuesto por el consumo, cuyos derechos comerciales pertenecen a la marca Mattel, había nacido en 1959, en los Estados Unidos, y sólo hasta finales de los años setenta comenzó a invadir la cultura infantil latinoamericana.



(Boutique Barbie y sus amigos, abre sus puertas en Bogotá en 1978)



(La muñeca Barbie y su compañero Ken se constituyen en estereotipo de belleza infantil a lo largo de los años noventa del siglo XX en Colombia)

<sup>14</sup> “Barbies boutique”. *El Tiempo*, 7 de octubre, 1978, 3B.

En segundo lugar, algunas de estas agencias comerciales pensaban en las implicaciones del juguete con relación al desarrollo cognitivo y socio afectivo del niño. Lo que evidencia la relación biopolítica que se establece la psicología genética y el consumo. Para la marca de juguetes Fisher-Price, que hizo presencia en Colombia en 1979, un juguete que gustaba al niño era aquel que divertía y se adaptaba a una de sus tres etapas de desarrollo:

Tenemos en principio el descubrimiento del espacio sencio-motor, es necesario el movimiento, los móviles y los colores (rojos y naranjas). A los dos años viene la etapa del pensamiento pre-operacional. En ese momento el niño comprende la relación causa efecto, le encanta tirar, empujar, lanzar. Entre los cinco y once años de edad, en la etapa de la lógica concreta, se apoya en la realidad para jugar, por eso la importancia de los juguetes en miniatura. Con estas bases se elaboran los juguetes que deben además cumplir las reglas de seguridad en tamaño y resistencia. Los diseñadores sondan a los niños viéndolos sin ser vistos detrás de un vidrio. El juguete que se está probando está dentro de los otros, se toma nota hasta de los gestos de los niños y se consulta a psicólogos, para así hacer modificaciones.<sup>15</sup>

La marca Fisher-Price, relacionaba así las etapas de desarrollo infantil con el nuevo juguete que le ofrecía al niño el capitalismo contemporáneo. Este tipo de fábricas de juguetes reivindicaban la necesidad de tener en cuenta los cambios del mundo y su relación con el nuevo tipo de infancia que emergía desde entonces. Fisher-Price, en 1979, se lanzó a la fabricación de juguetes electrónicos y audiovisuales, con el fin de ponerse a la par de lo que ofrecían los medios de comunicación, particularmente la televisión. La transformación del juguete y la valoración de juego como actividad socializadora en las últimas décadas del siglo XX en Colombia, deben ser vistas como otra condición de posibilidad para la emergencia de la infancia contemporánea, la cual, por lo general, los padres de familia asocian de manera implícita a una cultura marcada por los intereses propios del consumo capitalista. Sin duda, la imagen de la Barbie y marcas como Fisher-Price incidirían en el prototipo de infancia que comienza a instaurarse en Colombia a lo largo de los años ochenta producto de la presión del capitalismo contemporáneo y su mercado infantil.

La lucha entre el juguete tradicional y el juguete moderno, se viviría desde finales de los años setenta y tendría como principal escenario la Feria del

<sup>15</sup> “Los niños intervienen en la fabricación de juguetes”. *El Tiempo*, 23 de abril, 1979, 1B.

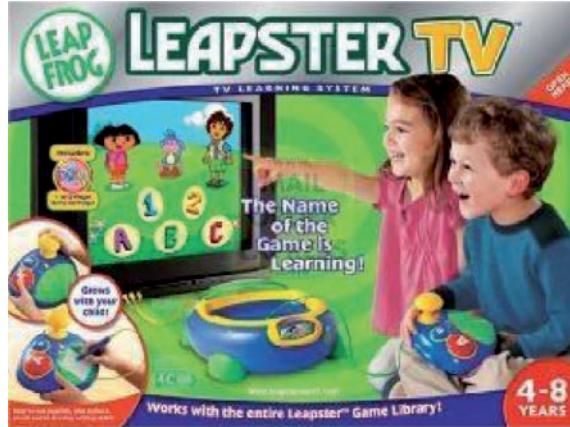


Juguete, la cual se celebró en el centro de Bogotá por varios años, desde 1976, entre el 14 y 25 de diciembre. Esta feria contó en sus primeros años con el patrocinio de la Alcaldía de la capital y con la participación de cerca de 1.500 vendedores, con idéntica cantidad de casetas. La mayoría de ellos, en 1976, seguían siendo artesanos que durante todo el año y con gran sacrificio, fabricaban diversidad de juguetería, destacándose los de madera, felpa y arcilla. Luego, dos años después, los grandes almacenes entraron a competir en la Feria del Juguete, dispuesta en la Avenida 19, en pleno centro de Bogotá, montando los más grandes estantes de exhibición. Como era de esperarse, la competencia traería, a la postre, la quiebra del pequeño artesano productor de juguetes, frente a la tecnología y la variedad que ésta ofrecía.

Así, para finales de los años setenta, se comprobaba cómo la mayoría de jugueteros, siendo un grupo de pequeños artesanos que durante todo el año trabajaban la madera, la felpa y la arcilla, para ofrecer finalmente muñecos, carros, soldaditos y trompos, se veían amenazados por los supermercados y almacenes de cadena que, inclusive, abrieron secciones especializadas en juguetes, convirtiéndose éste en el golpe final para el pequeño gremio de artesanos de juguetes que aún quedaba.

Algo más de dos décadas después, el éxito de las multinacionales en el tema de la juguetería era toda una realidad. Es así como para el año 2003, los juguetes más populares eran los mismos de los años ochenta, pero en nuevas versiones y acompañados de nuevos accesorios, “las Bratz, la Barbie y su compañero Kent y el Gomeboy, acompañado de un inusitado auge de los juegos didácticos. En todas las listas de favoritos aparecía como número uno, para los menores de tres años de edad, *Elmo*, el peludo personaje de Plaza Sésamo, promocionado por Fisher-Price, que ahora bailaba y se movía al ritmo de las canciones. También se desataba un centro de entretenimiento en forma de carro bombero llamado Five Alarm Fun Center. Además, del llamado Leapster, una especie de juguete electrónico que ayuda a los niños, entre 4 y 8 años de edad, a mejorar en matemáticas, en comprensión de lectura, en vocabulario y en arte”.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> “Los juguetes más pedidos en navidad”. *El Tiempo*, 17 de diciembre, 2003.



(Leapster juguete importado de los años noventa)

Como lo observamos a lo largo de este periodo el juguete fue visto como un instrumento fundamental en la actividad propia del juego, estableciendo una relación directa con el desarrollo de la inteligencia en el niño. El juguete como artefacto fundamental permitía desarrollar ciertas destrezas y aptitudes, que la sociedad en general comenzó a valorar de manera positiva. De hecho, el juguete al ser un artefacto manipulable comenzó a valorarse bajo una doble dimensión, de carácter didáctico y educativo. Los juguetes y su tipo contenían información e implicaciones psicológicas y sociológicas que los expertos comenzarían a evidenciar de una manera más explícita.

Por otro lado, para este mismo momento de transición en los consumos debemos pensar en la relación que estableció el niño con las máquinas electrónicas, las cuales se habían prohibido en Bogotá, por el Acuerdo 29 de 1975, aprobado por el Consejo Distrital. La anterior norma fue demandada en 1981, por el abogado Enrique Peralta, declarándose nulo el acuerdo del Consejo para levantarse en ese año la suspensión que prohibía el funcionamiento de máquinas electrónicas en la ciudad.



(Juegos de máquinas electrónicas años ochenta: marcianos, come galletas y galaxi)

Para 1982, se denunciaba cómo muchos estudiantes, de barrios como el 20 de Julio, Tunjuelito, Restrepo, Ciudad Kennedy y Quirigua, entre otros, preferían no asistir a clase por perder su tiempo frente a los juegos electrónicos:

El alarmante crecimiento de estos juegos en la ciudad, donde hay poco control para entrar a ellos, tiene desconcertados a los padres de familia que con irremediable dolor ven cómo sus hijos han entrado a ese mundo del vicio. Los profesores también ven con cierta impotencia, que a pesar de sus súplicas cada día más escolares asisten a estos sitios. Los propietarios de estos lugares cuelgan avisos: “se prohíbe la entrada a menores de edad”. Pero sin preámbulos los estudiantes son los mejores clientes que tienen diariamente y, por esa razón, los dejan entrar a cualquier hora del día.<sup>17</sup>

Desde 1986, los juegos electrónicos terminarían de invadir ciudades como Bogotá, Medellín y Cali, instalándose en los centros comerciales, sobre las principales vías de la ciudad o en las tiendas de barrio. No obstante, como todos los negocios no estaban registrados, era difícil saber cuántas máquinas electrónicas había y cuántos establecimientos permitían su uso. Ya para

<sup>17</sup> “Deserción escolar. Juegos electrónicos: un peligroso enemigo”. *El Tiempo*, Bogotá, 13 de junio, 1982, 1A.

mediados de los años noventa, los videojuegos se convirtieron en una diversión para niños, jóvenes y adultos. La imaginación de los creadores de este nuevo esparcimiento, no tenía límite e involucraban a todos los gustos, sexos y edades. Lo que no podían hacer en la vida real, los amantes de las máquinas, lo hacían en el videojuego.



(El PSP revolucionó el mundo de los juegos electrónicos a inicios del siglo XXI)

Por lo demás, debemos reafirmar que el juguete y sus transformaciones han hecho parte de cierto tipo de preocupaciones propias de “biopoder” de carácter institucional sobre el niño, en este sentido, mediante la *Ley 80 de 1999*, se prohíbe la venta, fabricación y distribución de juguetes bélicos en nuestro país. Entendiendo la Ley por *juguete bélico* todos aquellos objetos, “instrumentos o réplicas que imiten cualquier clase de armas de fuego, sean éstas cortas, largas o de artillería; blancas, sean éstos contundentes, arrojadizas, arrojadoras, de puño o de corte o de asta, y de guerra como tanques, aviones de combate o barcos armados, utilizados por las Fuerzas Armadas, o la Policía Nacional”.



(El celular Samsung Galaxy J5, se constituyó en 2015 en el sinónimo de juguete ideal para la infancia contemporánea, permitiéndole además de comunicarse con sus padres y amigos, jugar en red, interactuar en línea, descargar juegos online, conquistar el mundo digital y la realidad virtual a través de las redes sociales).

La anterior iniciativa institucional se trazó como objetivo el contrarrestar posibles actitudes violentas de niños y jóvenes en general, que inciden en las condiciones y expresiones de violencia de género, intrafamiliar y matoneo escolar, entre otros. Sin embargo, el niño de los sectores populares en la primera infancia es propenso, a pesar de la ausencia del juguete bélico, por medio de una relación simbólica de realizar cierto tipo de juego bélico influenciado más por el contexto social y cultural. En una reciente investigación se da a conocer que existe la idea que los juegos y los juguetes bélicos o de guerra son considerados presuntamente como transmisores de violencia y agresividad, promoviendo en los niños y niñas ideas cercanas a la muerte o la destrucción y en general, conceptos acompañados de una

carga semántica negativa.<sup>18</sup> Sin embargo, aún el juego bélico como actividad simbólica sigue haciendo parte del proceso socializador del niño por medio del cual se inserta en la sociedad. Al juego bélico se puede acceder a través del microcomputador, el acceso a internet, la navegación en la Web, los PSP, los teléfonos celulares y sus aplicaciones en línea. Este tipo de juegos buscan calmar en ocasiones necesidades y ansiedades del periodo infantil con relación no sólo a la violencia, sino a la sexualidad y la información que en ocasiones oculta el mundo adulto.

## Consideraciones finales: hacia un nuevo imaginario de infancia

Al finalizar el presente balance podemos decir que el discurso del juego como actividad socializadora (decantado por la psicología, la sociología y la historia), la importancia del juguete y su transformación en las últimas décadas del siglo XX e inicios del XXI, se constituyó en condición de posibilidad para *la emergencia de la infancia contemporánea en Colombia*. En este contexto histórico *los imaginarios que tenemos de infancia cambian* con base en la transformación de los objetos, en este caso los juguetes y las nuevas tecnologías. De tal manera, con el anterior barrido se logró reafirmar también que el *imaginario*, “representa el conjunto de imágenes mentales y visuales, organizadas por la narración, por la cual un individuo y una sociedad, organiza y expresa simbólicamente sus valores existenciales y su interpretación del mundo frente a los desafíos impuestos por el tiempo”.<sup>19</sup>

Las prácticas no discursivas, vistas como relaciones de sentido en las que ubicamos al juego como actividad, acompañadas de un conjunto de transformaciones políticas y económicas en el periodo abordado que se expresan en la apertura a la importación de juguetes vivida en Colombia en las últimas tres décadas del siglo XX e inicios del siglo XXI, se constituyen, en su conjunto, en una condición que facilita la transformación del *imaginario de infancia* que teníamos hasta épocas reciente los colombianos.

<sup>18</sup> Leidy Katherine Buitrago, “El juego bélico en la primera infancia. Una aproximación desde las narrativas de maestras en cinco jardines infantiles de las localidades Antonio Nariño y Puente Aranda”. (Trabajo de Grado *Maestría en Educación UDFJC*, 2016), 83.

<sup>19</sup> Gilbert Durand, *Lo imaginario*, (Barcelona: Ediciones del Bronce, 2000), 10.

El nuevo imaginario de infancia, *la infancia contemporánea*, producto de la transformación del juguete, se convirtió en una manifestación de la vida social y cultural en el interior de la familia y la sociedad. En este caso el juguete como elemento esencial del imaginario de infancia, ha influido de manera paulatina en el imaginario social que tenemos de ella. Es un elemento eficaz en la medida en que hemos vivido y compartido sus transformaciones, el imaginario de infancia contemporánea lo asumimos como obvio, el cual hace parte del sentido común que impera en la sociedad, no obstante, este hace parte de un proceso de historicidad.

Por último, el nuevo capitalismo da cuenta de la manera cómo la infancia pensada desde el “biopoder”, es alcanzada para ser considerada desde el consumo. *La infancia contemporánea* se convierte en un importante consumidor, no sólo de juguetes y tecnología, sino también de golosinas, de la industria textil y el entretenimiento. De tal manera, los imaginarios sociales, vistos como realidades que emergen en un momento histórico determinado son fenómenos cambiantes y cuentan con una relación directa con los medios sociales donde han vivido y se han constituido. En las últimas décadas del siglo XX e inicios del siglo XXI, en *el tránsito de la sociedad disciplinaria a la sociedad de control*<sup>20</sup>, en el que se vive la masificación del uso de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías, el juguete ya sea como artefacto que facilita el juego, ya sea como estereotipo que define la belleza infantil o como tecnología que inserta al sujeto a la realidad, transformaría nuestro imaginario de infancia de manera profunda. Una infancia compleja, precoz e inacabada es la que debemos seguir estudiando a través de la transformación, en este caso, de una serie de relaciones de sentido, de prácticas no discursivas y situaciones cotidianas que se expresan en la transformación del juego y del juguete.

## Bibliografía

- Aries, Philippe. *El niño y la vida familia en el antiguo régimen*. Madrid: Taurus, 1987.
- Buitrago Quiroga, Leidy Katherine. “El juego bélico en la primera infancia. Una aproximación desde las narrativas de maestras en cinco jardines in-

<sup>20</sup> Michael Hardt y Antonio Negri, *Imperio* (Barcelona: Paidós, 2002), 11.

- 
- fantiles de las localidades Antonio Nariño y Puente Aranda”. Trabajo de grado para optar el título de *Magister en Educación UDFJC*, 2016.
- Castoriadis, Cornelius. *La institución imaginaria de la sociedad*. Buenos Aires; Tusquets, 2007.
- Durand, Gilbert. *Lo imaginario*. Barcelona: Ediciones del Bronce, 2000.
- Elias, Norbert. “Modelos de juego”, en *Sociología fundamental*. Barcelona: Editorial Gedisa, 1970.
- Foucault, Michel. *El yo minimalista y otras conversaciones*. Buenos Aires: Biblioteca de La Mirada, 2003.
- Foucault, Michel. *Arqueología del saber*. México: Siglo XXI, 1970.
- Foucault, Michel. *Vigilar y Castigar, nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI, 1976.
- Hardt, Michael y Antonio Negri. *Imperio*. Barcelona: Paidós, 2002.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza, 1968.
- Jiménez B., Absalón. *Emergencia de la infancia contemporánea en Colombia, 1968-2006*. Bogotá: CIDC-UDFJC, 2012.
- Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica, 1973.
- Veyne, Paul. “Foucault revolucionó la historia”. En: *Cómo se escribe la historia*. Madrid: Alianza Editorial, 1984.
- Zuluaga Garcés, Olga Lucía. *Pedagogía e historia. La historicidad de la pedagogía. La enseñanza un objeto de saber*. Bogotá: Universidad de Antioquia, Anthropos, Siglo del Hombre Editores, 1999.

## Fuentes

- Biblioteca Luis Ángel Arango, área de hemeroteca: Diario *El Tiempo*, 1968-2016.
- Archivo fotográfico y digital de BOGOTÁ ANTIGUA.