

## JUGUETES MUSICALES: HISTORIA Y EVOLUCIÓN HASTA LAS TIC. INFLUENCIA EN EL DESARROLLO PSICOEVOLUTIVO Y PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

JOSÉ JOAQUÍN GARCÍA MERINO

### 1. INTRODUCCIÓN

El juego en el desarrollo del niño desempeña un papel importante, y teniendo características diferentes según la etapa de desarrollo, así como la edad, el estatus social y el periodo histórico. La evolución y revolución del juego y de los juguetes musicales ha sido curiosa y con cierta relación asociada a niveles sociales, ya que no se ha pensado únicamente en la infancia sino también en los adolescentes y adultos, en una sociedad de consumo, todos juegan con juegos musicales, es más los juegos musicales de hoy en día entran en el terreno de las TIC, que niños no tienen en su casa un guitar hero, o un rockband, o un Karaoke, incluso juegos de concurso de preguntas y respuestas y de conocimiento añaden audiciones musicales.

Si buscamos en la wikipedia la definición de juguete podemos ver lo siguiente “Los juguetes para niños y niñas suelen diferir en temática, teniendo por lo general un reflejo en la vida adulta de su propia cultura. Así, por ejemplo, muchos juguetes para niñas representan tareas adultas típicamente femeninas, tales como la crianza (muñecas); mientras que muchos juguetes para niños incluyen típicamente elementos bélicos o de acción: armas, automóviles, caballos.”

### 2. LOS JUGUETES EN LA HISTORIA

A lo largo de la historia se han utilizado gran cantidad de juguetes como máquinas de vapor, peluches, tiovivos, colección de casas, muñecos, muñecas, soldados, barcos, teléfonos, y así estaríamos enumerando gran cantidad de juguetes. También si lo agrupáramos según su tipo:

- 2.1. Juguetes populares: en cada zona geográfica se juega de forma diferentes y distintas variaciones, como las canicas, palos, maderas...
- 2.2. Los juguetes tradicionales: trompos, yo-yo...
- 2.3. Juguetes de colección: soldaditos, casa muñecas...

A lo largo de la historia los juguetes han ido evolucionando con los tiempos, y más de una vez se ha pensado, en que los juguetes antiguos fomentaban la creatividad y la imaginación a la hora de crear historias, aventuras. Si trasladamos ese concepto al mundo de la música y del juguete musical nos podemos hacer la misma pregunta: ¿Ha evolucionado los juguetes musicales y permiten mayor o menor grado de creatividad en los niños y niñas? Si nos trasladamos al siglo XVIII y XIX, así como principios del XX, nos podemos encontrar con bailarinas musicales, soldados que tocan la corneta, soldados de plomo que eran bandas de música. En ese sentido podemos ver que los niños no juegan con ese tipo de muñeco musical, pero si en cambio pueden verse máquinas y robots que realizan efectos sonoros o tímbricos, así como melodías. En cuanto a los juguetes musicales previos a instrumentos musicales como los tambores han pasado a ser alguno de ellos electrónicos, como por ejemplo tam tam que funcionan con pilas, y no digamos para adolescentes el guitar hero que tiene que tiene conexión electrónica.

A mitad de principios del S. XX aparece la muñeca parlante, que también se podía incluir sonidos y melodías.

#### 2.4. LOS MATERIALES DE LOS JUGUETES MUSICALES.

A lo largo de la historia los materiales con los que se han hecho los juguetes musicales han variado, de utilizar los propios de la época como barro y piel, por ejemplo pequeños panderos, zambombas, bandas de música de muñecos, que pasaron de ser de madera a ser de plomo, de lata, y posteriormente de otros materiales con el desarrollo de los derivados del petróleo, como los plásticos, y posteriormente los eléctricos y electrónicos. Otro aspecto importante es el modelo de fabricación, pasa de ser artesanal a modelo de fabricación de serie, ¿Hasta qué punto cambia los juguetes musicales artesanales a los juguetes o juegos musicales fabricado en serie? En definitiva, podemos hablar de juguetes que se han hecho con hojas de árboles, piedras, ramas, cerámica, con tinta, con maderas, con metales, hojalata, sintéticos, espumas, electrónicos... Cada cambio en el juguete musical ha sido debido producido por un avance tecnológico y eso conlleva el aprendizaje de nuevos roles, y nuevos patrones sociales, por lo tanto, también un cambio en los gustos culturales, y musicales, con lo cual también produce un ajuste en el juguete musical, se podría comparar un pianito de juguete de madera artesanal con otro piano que funciona con pilas, que tiene luces, teclas de diferentes colores, y que además no solo se puede interpretar melodías, sino que tiene incluido un repertorio de música reconocida culturalmente.

### 3. LA MÚSICA Y LOS JUGUETES EN EL DESARROLLO DEL SER HUMANO

Tanto la música como el juego ocupa un lugar al igual que otros aspectos del contexto y medioambiental en el desarrollo del ser humano.

#### 3.1. LA REPRODUCCIÓN CULTURAL

¿Hasta qué punto puede un juguete musical reproducir la cultura de una sociedad? Es lo mismo regalar a un niño un piano pequeño en centro de Europa, que a un niño mexicano o cubano unas maracas, o por ejemplo en Estados Unidos un pito con forma de Saxofón. O por ejemplo en las ferias regalar un tambor, una cornetilla, o el típico palo de caña que se utiliza en el la romería del Rocío.



Foto: la clase de música: tres profesores, y dos alumnos

### 3.2. LA REPRODUCCIÓN SOCIAL Y EL PAPEL DE LOS JUGUETES

La reproducción social es clara, cuando antiguamente se le daba muñecas, casa de muñecas, juego de cocina, de planchar a la niña, mientras que a los niños se le daban armas, soldados, coches, herramientas de trabajo.



Foto: distintas bandas de música militares

### 3.3. EL JUGUETE MUSICAL EN EL DESARROLLO PSICOEVOLUTIVO

Tanto el aspecto organizativo – espacial y el temporal, así como la habilidad para distinguir determinados timbres, seguir un ritmo, la habilidad y coordinación óculo – manual, en los dedos, y distintas partes del cuerpo, logra un avance extraordinario, así como provocar un desarrollo más temprano. A continuación vamos a poner varios ejemplos:

- 3.3.1. Un niño o niña, de un año y varios meses, si se le regala una trompeta o corneta, tenderá a trabajar no solo el tiempo de sonido, sino el trabajo que exige los pulmones y el aparato vocálico para iniciar el habla, no nos

equivocamos en decir que lo hará más sociable, o que aprenderá antes, sino que favorecerá la aparición del habla. Véase por ejemplo la identificación de la corneta en la procesión de Semana Santa, o que al jugar en casa con sus padres imite la marcha de la procesión por el salón de la casa

- 3.3.2. Aquel alumno adolescente de la ESO recuerda de su niñez (7 u 8 años), que en Ucrania al principio de una serie, donde su protagonista era un vago que nunca lograba nada, y dónde siempre tenía que ser ayudado para salir de sus problemas, cantaba una canción melódica. Este mismo muñeco, al comprarlo, se tocaba una parte de su cuerpo donde emitía una melodía, la misma que salía en televisión. Al venir dicho alumno a España, se encuentra que en la clase de música, al realizar la audición de Camille Saint-Saëns la melodía que escuchaba era la danza macabra.

Por otro lado se puede observar que en un alumnado puede adquirir desde la más temprana edad conceptos de ritmos, que conforme avanza en su desarrollo, se adquiere elementos más complejos rítmicos, aprendizaje y memorización de melodías, que igualmente se van complicando y evolucionando en diversas texturas, ya sea en acompañamiento o melodías contrapuntísticas. El aprendizaje jugando y memorizando de manera inconsciente melodías puede ser positivo para en un futuro relacionar conceptos.

Determinados juegos educativos que fomentan la audición, como tocar una tecla o un objeto, y que emita una melodía conocida, provocará un desarrollo en la creatividad, expresividad e imaginación, además de aumentar su capacidad de permanecer atento y concentrado durante un periodo de tiempo.

La música en el juguete musical despierta el desarrollo de las cualidades del sonido como son sonidos pianos y fuertes, melodías agudas o graves, duración breve o larga, así como los distintos timbres educativos.

En el artículo de Filomúsica número 49, que figura en la bibliografía menciona distintos apartados en la experiencia motriz y cerebral del niño o niña: “Las primeras se ocupan de potenciar las capacidades que hacen posible el desarrollo de la autopercepción.

Según el canal de recepción de la información que favorezcan, pueden ser de:

- Percepción auditiva (reconocer algunos objetos al dejarlos caer al suelo, ordenar determinados instrumentos según su sonido, adivinar qué persona ha pronunciado una frase, ordenar los sonidos con unas progresiones lógicas...).
- Percepción visual (colocar los sonidos correspondientes a una acción que ven, a la que se le quitado el sonido original, rodear sobre un papel instrumentos musicales que han escuchado anteriormente...).
- Percepción sensorial – táctil (sentir con los dedos las vibraciones producidas por un instrumento, reconocer por medio del tacto determinados objetos que han escuchado previamente...)

#### 3.4. CAPACIDADES DEL JUGUETE MUSICAL

Los juguetes pueden desarrollar afectividad, inteligencia, psicomotricidad fina, motricidad global, y sociabilidad, de estas capacidades un juguete musical desarrolla todas:

- 3.4.1. La afectividad cuando el niño se siente cómodo y feliz ante determinados sonidos.
- 3.4.2. Inteligencia: desarrollando memoria en la audición
- 3.4.3. Motricidad fina: en la coordinación de los dedos dar en un momento determinado.

- 3.4.4. Motricidad global: relación con diferentes partes del cuerpo como son la boca, los labios, los dedos, la postura corporal.
- 3.4.5. Sociabilidad: cuando se ve respaldado positivamente por la familia al escucharlo, o por ejemplo cuando realiza ejercicios con los pies, o manos siguiendo el ritmo. No solo con la familia, sino con los amigos.



Pequeño piano y dos cornetas de principios del S. XX

#### 4. LA MÚSICA Y LOS JUGUETES

La función del juguete musical es la recreación, aprendizaje, desarrollo y estimulación de aspectos intelectuales, psicológicos, sensorio – motriz, y convivencia social, de esta manera puede desarrollar aspectos físicos y psíquicos.

Por el contrario se podría pensar ¿Puede haber juegos musicales sin juguetes musicales? La respuesta es: Si, hasta ahora hemos dicho que había juegos con juguetes musicales, también destacable mencionar aquellos juegos musicales, los cuales no necesitaron de ningún objeto, y que lograban el mismo efecto, así por ejemplo juegos sociales de coro, canto, de percusión del propio cuerpo imitando ritmos de otros niños...

Los instrumentos al servicio del juego infantil, así por ejemplo el organillo, instrumento que a finales del S. XIX y principios del XX recorrían las calles provocando el juego y el disfrute de los niños, pero ¿Era igual en otros países? Evidentemente no, así por ejemplo en Alemania existieron una especie de organillos orquesta, que además se incorporaban instrumentos de percusión, viento y cuerda percutida, también se pueden observar en museos órganos automáticos de viento.

#### 5. LA MÚSICA EN LOS JUGUETES TECNOLÓGICOS.

El acceso al mercado del juguete musical, ¿Cuándo puede acceder el niño o adolescente por si mismo al mercado juguetero? ¿Cuándo el niño puede comprar por primera vez con su propio dinero un juguete musical? ¿Qué le lleva a comprar de forma autónoma un juego musical en lugar de otro, y por qué ha elegido otros antes? Indudablemente estamos hablando de la publicidad, de los medios de comunicación, de de una sociedad desarrollada, donde el niño o niña tiene accesibilidad a una

asignación económica o determinado poder adquisitivo, cierta autonomía para poder elegir. Indudablemente en siglos pasados podría ser para una minoría muy selecta, incluso hablando de nobleza, alta sociedad o corte, pero ahora se está hablando de que una sociedad donde un determinado niño puede adquirirlo.



Foto: músicos que al moverlos hacen la acción de tocar el instrumento

### 5.1. LOS JUGUETES MUSICALES DE HOJALATA

Asociado al juguete de hojalata aparece un mecanismo musical, los cuales se encontraban dentro del muñeco o en una caja (ya que podía ser joyero), realizaban una acción, a la vez que sonaba una música.



Fotos: mecanismos de juguetes musicales de cerdito tocando el violín y arlequín bailando



Foto: mecanismo que al mover una pequeña manivela tocaban el violín y el acordeón



Foto: varios juguetes musicales mecánicos: músico haciendo bailar el oso, percusionista y un pájaro o ruiseñor

## 5.2. LOS JUGUETES MUSICALES ELECTRÓNICOS

Eran juguetes o muñecos que efectuaban ciertos movimientos y que se acompañaban de una música, la característica es que incorporaban un circuito electrónico con varias melodías o efectos especiales. Pasan de los juguetes musicales que se prestaban a una melodía popular o clásica a un mundo moderno, tecnológico y ciberespacial.



Foto: robot con movimientos y con diversas melodías.

5.3. LOS JUGUETES TIC, Y LOS JUEGOS DE ORDENADOR Y PLATAFORMAS  
Juegos como el Octocky de Famicom Disk System creado en 1987, el Parappa the harper (1996), frets on fire, el juego Simon, donde memorizas una secuencia de sonidos y colores, Spacechannel (parecido al Simon) (1999 – 2000), Gitarooman, Elite Beat Agents, Amplitude

Por otro lado también existe una evolución de la música, efectos especiales y banda sonora de juegos ya en distintas plataformas y ordenador, que prácticamente se ha convertido en un nivel alto de composición, algunas casi de bandas sonoras, por ejemplo uno de los primeros con música fueron Impossible Misión de 1984.

En cuanto al tratamiento de la música forma y nivel de composición, recordamos una herramienta de una plataforma que se podía crear y componer partituras, como fue el Mario Saint de 1992. El problema era imprimir la composición o establecerla como un lenguaje musical adecuado.

Los nuevos instrumentos electrónicos aplicados a los juegos de ordenador, también desempeñan un lugar importante, el primero fue el RockBuster: Quest for Fame (1995), posteriormente lo encontramos e el guitar hero, la percusión (Rock band), y todo tipo de instrumentos y hardware relacionado con el guitar hero, también el juego de Karaoke, lo cual es una adaptación del karaoke llevado al juego. Entre otros aparatos musicales para jugar encontramos las recreativas, esas máquinas que echas una moneda y juegas una partida, por ejemplo la Beatmania, que es una maquina que con 7 botones y su mesa de mezclas, imita a un Dj, posteriormente pasa el Dance Maniax para bailar, Dance Dance Revolution (1998) también para bailar, y de instrumentos el Guitar Freaks (1998) y el Pop and Music, Drummania de batería. Se puede decir que el Guitar Freaks es el precursor del Guitarhero, y sin este no hubiera existido el Rockband

Como podemos ver existe todo tipo de juegos musicales con diferentes instrumentos, Mambo a Go Go (bongós), Donkey Konga (bongos), Samba de Amigo (maracas), Keyboardmania (piano), Drummania (batería), Karaoke revolution (voz).El foco de la industria musical se debe a la empresa informática Konami, que tiene una sección dedicada únicamente en el desarrollo de juegos e instrumentos electrónicos para el ocio, intentando llegar a un espectro amplio de la población Benami, que es la sección musical de Konami, ha llegado incluso a unificar todos los instrumentos, formando así una banda o grupo de música. La competencia en lucha con Konami partió de Redoctane que junto con Harmonix, buscando el mismo éxito y nivel de comercialización en occidente, lograron crear el Guitarhero. Esta empresa está haciendo la misma estrategia de ventas y nivel de desarrollo y evolución de juegos igual que Konami, pero casi una década antes. Los derechos de autor, patentes y trámites oficiales para evitar copias y plagios en un mercado internacional, hacen pensar que detrás de todo esto está un acuerdo o negociado que Konami hace que se lleve un tanto por ciento de los beneficios.

## 6. LA ELECCIÓN DEL JUGUETE MUSICAL

Dependiendo de la edad, y el tipo de motivación, se puede adquirir cualquier tipo de juguete musical, desde el cornetín, trompeta, tambor, percusión, xilófono, así como réplicas de juguetes electrónicos como grabadoras, reproductores y grabadores de música, registros de animales u objetos...



- 6.1. Hoy en día se plantean comprar multitud de juguetes, incluso los tecnológicos, pero hay que pensar: ¿Cuál es el correcto? ¿Cuál puede ser el más interesante para el desarrollo musical de un niño, niña, adolescente? Evidentemente la compra de un instrumento musical, o aquel juego que esté asociado al aprendizaje de distintos conceptos musicales, o desarrollo de destrezas.
- 6.2. En la adolescencia el móvil es la estrella, si se considera que la música puede ser un divertimento y un juego, o los ordenadores con las diversas plataformas de juegos, si se puede considerar como juguete musical. Lo cierto es que en un instituto de secundaria obligatoria tan solo el 2% de un centro de 400 alumnos, les regalan teclados electrónicos, y solo aparecen la rockband y el guitar hero asociados a juegos informáticos.
- 6.3. El papel de los padres y de la familia en su diversas formas que encontramos hoy en día, como monoparentales, parejas de hecho, parejas que se han rehecho con hijos de otras relaciones anteriores, casados por lo civil, o por la iglesia, todas deben de tener en cuenta el valor de la música y de los instrumentos u objetos para considerarlo en un juguete, que puede lograr una serie de objetivos importantes para el desarrollo psicoevolutivo

## 7. CONCLUSIÓN

Volviendo a la enciclopedia libre Wikipedia, y modo de conclusión, esta establece que un juego de música es aquel "donde la jugabilidad está orientada casi enteramente sobre la habilidad del jugador de seguir y mantener el ritmo musical de la banda de sonido. En un juego de música, el jugador debe presionar botones específicos en tiempo con la música del juego." Es decir que obliga a seguir un ritmo determinado, una melodía determinada, en cierta manera si desarrolla coordinación y capacidad rítmica. ¿Pero hasta qué punto desarrolla la creatividad musical? Muchos de estos juegos musicales electrónicos son sociales, y no es para el futuro desarrollo de una técnica, sino para pasar un rato con amigos y divertidos, su objetivo no es el desarrollo de una técnica sino de un disfrute, ya sea escuchando a un amigo o riéndose de el, lo mejor de este aspecto es que también desarrolla la sociabilidad de diferentes edades, ya que es un juego musical que puede utilizarse desde una temprana edad hasta una tercera edad.

La evolución de los juguetes musicales ha sido positiva, si bien en un principio solo se remontaba a jugar con pequeños muñecos asociados a la música, ahora la tecnología brinda la oportunidad de realizar juegos musicales con la misma postura corporal que el instrumentista, a sentirse cerca del intérprete o compositor de la realidad, véase por ejemplo el guitar hero imitando a un grupo de música Rock o pop, imitando a U2, o un clásico de los Beatles. Y por otro lado los juguetes musicales infantiles han ganado no solo en sonoridad, materiales de construcción y fabricación de manera sistemática, sino también en prevención y seguridad para la infancia.

No obstante hay que pensar en juguetes musicales que despierten la creatividad, que no solo sea tocar una tecla y que suene una melodía, sino que busque la composición de la forma más básica que es JUGANDO.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

- 8.1. Spielzeugmuseum, im alten Rathausurm. Marienplatz. München.
- 8.2. EurekaKids página de venta de juguetes musicales, extraído el 18 de abril de 2010, desde <http://www.eurekakids.net/es/juguete/juguetes-musicales>

- 8.3. Amor de enseñanza para la música con los juguetes musicales como instrumentos, extraído el 18 de abril de 2010, desde <http://www.inexpensivemusicalinstruments.com/spanish/Amor-de-ense%F1anza-para-la-m%FAsica-con-los-juguetes-musicales-del-instrumento.html>
- 8.4. Características de las actividades musicales en Educación Infantil, extraído el 18 de abril de 2010 filomúsica Nº 49. Febrero 2004, desde <http://www.filomusica.com/filo49/actividades.html>
- 8.5. Juguetes en Wikipedia, extraído el 18 de abril de 2010, desde <http://es.wikipedia.org/wiki/Juguete>
- 8.6. Historia de los juegos de música, extraído el 18 de abril de 2010, desde [www.neoteo.com/historia-de-los-juegos-de-musica.neo](http://www.neoteo.com/historia-de-los-juegos-de-musica.neo)
- 8.7. Cross, Gary: *The Cute and the Cool: Wondrous Innocence and Modern American Children's Culture*, Oxford University Press, New York, 2004.
- 8.8. Hamlin, David: "The Structures of Toy Consumption: Bourgeois Domesticity and Demand for Toys in Nineteenth-Century Germany", en *Journal of Social History*, Vol. 36, 2003.
- 8.9. Rojas Flores, Jorge: "Juegos y diversiones infantiles", en Rafael Sagredo y Cristián gazmuri, *Historia de la vida privada en Chile*, vol.3, Taurus, Santiago, 2006