

El trabajo que aquí se presenta ha tenido como objetivo analizar, a través de una metodología cualitativa -se observaron ocho sesiones de juego en una clase de Educación Infantil, en dos rincones distintos-, los comportamientos de niños y niñas de cinco años en el denominado juego sociodramático para demostrar si se perciben diferencias en relación a la construcción social de género. A partir de los resultados obtenidos, se concluye que las diferencias de género se manifiestan a edades tempranas a través del juego sociodramático, ensayando de esta forma niños y niñas comportamientos futuros.

PALABRAS CLAVE: *Educación; Género; Sexo; Juguetes; Juego.*

INVESTIGACIÓN DIDÁCTICA

## Reproducción de los estereotipos de género en Educación Infantil a través de los juegos y juguetes

pp. 63-74

Sara Puerta Sánchez  
Eva María González Barea

Universidad de Murcia\*

63

Antes del nacimiento del bebé, normalmente la familia ya está preparando una educación diferente si es niña o si es niño (Torres y Arjona, 1993). Desde que comenzamos con la decoración de la habitación del futuro bebé y colocamos en ella el primer objeto o juguete estamos estableciendo diferencias de género y asignándolo a uno u otro sexo. Con ello, estamos fomentando, estimulando y orientando a las niñas hacia las actividades relacionadas con el ámbito doméstico y el cuidado hacia otros/as y también ensalzando todo lo relacionado con la belleza y el aspecto físico y, por el contrario, a los niños los estamos orientando hacia las actividades profesionales, deportivas y relacionadas con el ámbito fuera del hogar (Ostos Torres, 2009).

### La construcción temprana de la identidad de género a través del juego

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo de niños y niñas, además de una excelente forma de educar. Se juega y se aprende a lo largo de toda la vida, aunque, desde luego, es en la infancia donde esta actividad ocupa una importante parte del tiempo y es la etapa en la que desde la educación familiar y escolar se puede intervenir (Alonso, 2008).

La actividad lúdica en la niñez es un proceso psicológico que contribuye en la construcción de la identidad de género y la incorporación de roles, valores, actitudes, comportamientos y aspiraciones acordes con lo que la sociedad reconoce como válido para hombres y mujeres (Díaz, 2011, pp. 2-3).

\* Contacto: Eva María González Barea. Dpto. de Didáctica y Organización Escolar. Facultad de Educación. Campus de Espinardo. CP 30100. Universidad de Murcia. E-mail: evamgon@um.es.

☒ Artículo recibido el 26 de septiembre de 2012 y aceptado definitivamente el 28 de noviembre de 2013.

Sin embargo, no todas las narrativas lúdicas se presentan igual de accesibles para uno y otro sexo. Así, por ejemplo, resulta muy poco frecuente que los niños reciban juguetes relacionados con lo doméstico, mientras se inunda a las niñas con reproducciones de electrodomésticos. De esta manera, un pequeño varón que juega con una muñeca Barbie no recibe la misma respuesta social que otro que lo haga con un muñeco que represente a Spiderman. Probablemente mientras el primero sea objeto de burlas asociando su interés por las muñecas con una determinada opción sexual, el segundo recibirá la aprobación de los demás. El juego del primer niño supone una forma de resistencia hacia el patrón de la masculinidad que está presente en el ideario común de la sociedad y que excluye a los varones de los discursos de la belleza y el cuidado, que pertenecen a lo femenino, mientras que el juego del segundo niño con el superhéroe supone una forma de acomodarse al patrón de la masculinidad dominado por discursos como la acción, el poder y la competitividad (Lobato, 2005).

En general, los niños sienten preferencias hacia los juegos de deportes, organizados en equipos y con una clara estructura de juego, como por ejemplo, el fútbol. Por el contrario, las niñas juegan más a juegos tranquilos como la rayuela, el elástico y la comba y a juegos de mesa como el parchís y los puzzles (Ortega, 1992). Estas diferencias se mantienen ya en la edad adulta cuando las mujeres juegan a las cartas y juegos de mesa y los hombres continúan con los deportes y actualmente con los videojuegos. Nuevamente, se observa que las diferencias en los juegos influyen en el tipo de interacciones que éstos generan, siendo los juegos femeninos más sociables, más comunicativos y más tranquilos, y los masculinos más competitivos poniendo a prueba la fuerza física y orientados a una meta.

### ***Juego, sociedad y género***

Así, el juego crea un espacio en el que los niños y las niñas ensayan comportamientos para la vida adulta, poniendo en práctica las

formas de ser masculino y femenino. Cuando juegan se comportan siguiendo los modelos de género que conocen, aprendiendo rápidamente a discriminar lo que está o no permitido, aceptado o valorado. El juego tiende a reproducir, por tanto, la ideología dominante delimitando espacios y discursos de forma excluyente para cada género, por lo que compone un lugar ideal para la transmisión de los valores establecidos desde el poder (Lobato, 2005).

Pero la actividad lúdica ofrece también la posibilidad de ensayar nuevas formas de expresar el género, amparados por la fantasía que el juego les proporciona. La fantasía que rodea el juego se constituye en un potente mediador de la realidad provocando que lo que se hace imaginativamente posible, en el juego, nos sirva de muestra o referencia para que ocurra en el mundo real (Davies, 1994). Por este motivo es importante, en lo que a la identidad de género se refiere, que niños y niñas accedan a propuestas lúdicas amplias y variadas, y descubran el placer de hacer las cosas, además de cómo son, cómo les gustaría que fueran.

Existen numerosos estudios que han investigado las relaciones entre el juego y el género. Destacamos la investigación que Emma Lobato ha realizado sobre las relaciones entre el juego y el género en su tesis doctoral (2007), *Juego y género. Estudio etnográfico sobre la construcción de la identidad de género en contextos y prácticas lúdicas infantil*, basada en las teorías feministas postestructuralistas (Davies, 1994) y realizada con una muestra pequeña (10 niños y 10 niñas), analizando los discursos de los juegos observados. Para ello, elaboró una serie de categorías (conductas de evasión, agresivas, del hogar y conflictivas) que tocan temas clave en la constitución de la masculinidad y la feminidad convencionales o hegemónicas.

Los resultados obtenidos del análisis de los discursos muestran que las prácticas lúdicas de los niños estudiados son muy distintas de las de las niñas. Ambos grupos se atienen a los discursos que determinan las estructuras de género que mantienen la desigualdad. De manera que las prácticas de juego desarrolladas por las niñas están dominadas por los discursos de lo

doméstico, el cuidado y la belleza y las de los niños vienen determinadas por los discursos del poder, la competitividad y la independencia. Es decir, que la dimensión prescriptiva de los discursos de género invade la cultura lúdica infantil desde los primeros años de desarrollo en la elección de juguetes y juegos. No obstante, el estudio también pone de manifiesto que se producen algunas prácticas alternativas o expresiones divergentes.

Sin embargo, la tesis de Lobato también deja claro que, si bien se producen prácticas contrahegemónicas o de resistencia que rompen los estereotipos de género, éstas son escasas, dada la fuerza de los convencionalismos sociales. En este sentido, la investigación expone con rotundidad la necesidad de tomar conciencia de la importancia de los contextos de socialización y del peligro de pensar que la desigualdad entre los géneros se resuelve sólo a través de simples elecciones personales.

Sin embargo, los juguetes que la sociedad oferta no responden a los ideales de una sociedad moderna e igualitaria, puesto que transmiten valores socioculturales heredados de la sociedad tradicional, sugiriendo patrones de conducta de cómo deben ser según su género y favoreciendo la participación desigual para cada sexo. Así, la oferta para las niñas incluye juguetes relacionados con la maternidad, las tareas domésticas y la estética y la belleza; mientras que para los niños los juguetes están orientados a propiciar destrezas físicas, la fuerza, la astucia y el poder.

Así, Martínez y Vélez (2009) reflejan en su trabajo cómo a través del juego las nuevas generaciones aprenden y reproducen los patrones de conducta que observan en su entorno familiar, social, escolar y, especialmente, en los medios de comunicación.

Se puede afirmar la existencia de juguetes sexistas, pero es la misma sociedad quien los usa para marcar más las diferencias de género, y en ello influye, también, la publicidad de los objetos de juego: “Si vemos un catálogo de juguetes, nos damos cuenta que está dividido por géneros y no vemos en el anuncio de una cocinita a niños y niñas jugando a la comida

o en el catálogo de superhéroes a niños y niñas jugando con ellos” (Díaz, 2011, pp. 2-3). De esta forma, mediante el juego se determina el ámbito social al que va a pertenecer una persona, dependiendo de si es hombre o mujer: el ámbito público para los varones y el privado o doméstico para la mujer.

### *Juguetes y medios de comunicación*

Los medios de comunicación a través de anuncios y programas van transmitiendo información de los papeles propios de cada sexo, que los niños y niñas van asimilando de forma inconsciente, llegándolos a integrar en sus comportamientos como algo natural, y más aún cuando los mensajes televisivos coinciden con aquello que observan en sus padres, madres y en las demás personas que les rodean.

Pérez-Ugena, Martínez y Salas (2011) realizaron una investigación sobre la campaña publicitaria juguetera emitida en España en la televisión comercial, donde se seleccionó una muestra de 379 anuncios emitidos en las cadenas comerciales a las que se aplicó una ficha de codificación de 253 ítems. Se observaron en los spots publicitarios todavía valores distintos atendiendo al género, como diversión y competitividad, riesgo y violencia, para los chicos, y belleza, estética y atención a las tareas domésticas, para las niñas. Una clara y manifiesta tendencia a la repetición de los estereotipos sexuales. Predominan en las pantallas televisivas los anuncios de juguetes que promueven los valores de belleza y maternidad para las niñas y son las muñecas el juguete estrella de la propaganda, asociado a colores tradicionalmente considerados femeninos y la utilización de voz en off femenina. En el caso de los juguetes dirigidos a niños son los vehículos a escala y los personajes de figuras de ficción los que predominan en la propaganda televisiva, ensalzando los valores de dinamismo y competitividad. La utilización de la voz en off masculina es otra herramienta propagandística sexista, así como la utilización de un lenguaje bélico y exagerado. Con todo ello, la presencia de anuncios con un alto ni-

vel de estereotipos tanto masculinos como femeninos conlleva al aprendizaje de conductas y valores tipificados y divididos en función del género contribuyendo a la alimentación de una sociedad más desigual y excluyente.

Concluyen el estudio observando que ya desde la infancia, a través del juego, se están generando estereotipos básicos; es por ello por lo que consideran que “deberían priorizarse en las pantallas de televisión los juguetes considerados neutros para un mejor desarrollo del menor. A tales efectos, sería interesante establecer cuotas de pantalla en relación a la tipología del anuncio, de los valores asociados a los mismos y de los recursos asociados para su creación” (Pérez-Ugene, Martínez y Salas, 2011, p. 229).

Por otra parte, Lobato (2005) analizó los catálogos de juguetes, observando que tienen unas páginas pintadas de rosa para mostrar los productos para ellas, de las cuales los niños aprenden que no deben escoger juguetes porque son femeninos. Lobato analizó los catálogos de juguetes y observó que las muñecas que se comercializan responden al modelo occidental de belleza, alta y delgada. La mayoría rubias, con vestuario a la última moda o con los clásicos vestidos de princesa, que incluyen carroza, príncipe, caballos o ponis con largas colas para peinar. Los complementos de estos personajes, para la niña, son teléfonos, bolsos, agendas, cojines, cámaras fotográficas y walkie-talkie y vienen en color rosa con unos enormes labios o con estampados florales. Siempre con diseños muy estereotipados. Se encuentran muy pocos juguetes *unisex* o con unas características de género poco definidas. Los *walkie-talkies* de niños, por ejemplo, son de camuflaje o se incorporan con unos cascos que representan a algún personaje de ficción o superhéroe; y los de niñas son de color rosa con la inscripción de personajes femeninos del momento. Se busca el máximo consumo, de manera que en una familia con hijo e hija cada miembro demande su juguete específico para su género.

Así, la sociedad marca unos patrones, presenta unos modelos, asigna unos espacios diferenciados en función del género, que además tienen distinta jerarquía. Y los niños y las niñas

buscan la aceptación social, por lo que intentan comportarse como se espera que lo hagan, ya que siempre es más arriesgado comportarse de forma diferenciada (Lorenzo y Pino, 1993).

## Metodología de estudio

Este trabajo se ha realizado siguiendo una metodología eminentemente cualitativa, desde la cual se ha utilizado un modelo etnográfico basado principalmente en la observación del juego sociodramático del alumnado de Educación Infantil en los denominados rincones. Los objetivos que han guiado este trabajo han sido: 1) observar y analizar los comportamientos del alumnado en dos rincones distintos de juego, como son el rincón de la casita y el rincón de las construcciones; 2) comprobar si las diferencias en el juego y con los juguetes son distintas entre niños y niñas y si responden a los estereotipos de género; y, por último, 3) analizar las escenas y juegos lúdicos más significativos.

El juego, como ya se ha comentado, es una de las actividades esenciales de la infancia. Los primeros juegos son de tipo psicomotor, siendo los que contribuyen a la adquisición de destrezas básicas, como coger los objetos que tienen a su alrededor y experimentar sensitivamente con ellos a través del ensayo y error. Más adelante es cuando aparece el juego simbólico, que con la edad se va haciendo más complejo y elaborado. A través del juego simbólico, los/las niños/as representan acciones y roles tomados del mundo del adulto y actúan con los objetos atribuyéndoles, en ocasiones, significados distintos al que tienen en realidad (Ortega, 1992).

Centrándonos en el juego sociodramático, con éste también se practican y se verifican los esquemas de género. Es decir, las ideas sobre lo que deben ser o hacer los/as niños/as. Estos esquemas son construcciones mentales elaboradas por los individuos (teorías cognitivistas) como fruto de las experiencias que mantienen con el entorno que les rodea; éste refuerza las conductas socialmente aceptadas y castiga o simplemente no refuerza las desaprobadas.

Cualquier niño o niña entre 4 o 5 años sabe a qué género pertenece y tiene un esquema sobre el/la mismo/a que condiciona su autoestima en la medida en que su conducta se adapte o no a aquel, percibiendo a menudo como ridículos los comportamientos que se apartan de los modelos más extendidos (Davies, 1994).

Este estudio se realiza en un colegio público de la pedanía murciana de Cabezo de Torres (Murcia) en la etapa de Educación Infantil. El colegio cuenta con sesenta y cuatro alumnos/as, distribuidos/as en tres niveles. Se trata de un colegio con un nivel familiar sociocultural medio-bajo, una tasa alta de paro y con una gran parte de alumnado inmigrante, en su mayoría de origen árabe.

En esta etapa educativa –Educación Infantil– los rincones constituyen una metodología educativa basada en la experiencia, la actividad y el juego, distribuyendo la clase por diferentes espacios en un ambiente de confianza y en grupos reducidos. Los/as niños/as pueden desarrollar su creatividad, realizar pequeñas investigaciones y proyectos, pueden manipular e interactuar con el material, relacionarse con sus compañeros y con los adultos y satisfacer sus necesidades (Zabalza, 1996).

El estudio que nos ocupa se realizó en el aula de cinco años. Este nivel de cinco años está compuesto por nueve niños y nueve niñas. Se lleva a cabo dentro del aula y en el llamado juego sociodramático, cuando el alumnado juega en los rincones. Estos espacios se convierten en escenarios clave para observar cómo se reproducen los papeles que se perciben en el entorno familiar, cultural y social, y añadir si cabe una perspectiva de género a las diferencias que puedan darse entre las conductas de niños y niñas.

La observación comenzó en dos escenarios distintos: el rincón de la casita y el rincón de las construcciones. Respecto al rincón de la casita, éste es un espacio de ámbito de dominación femenina, donde las niñas suelen acudir con más frecuencia. Los materiales que allí se encuentran son los utilizados en las tareas domésticas,

como, por ejemplo, cocinita, menaje del hogar, escobas, materiales para disfrazarse, como pelucas, tacones, vestidos, gorros, materiales para jugar a oficios, como maletín de peluquería y maletín veterinario y médico.

Por otro lado, el rincón de las construcciones es un espacio de ámbito de dominación masculina, donde suelen acudir con más frecuencia los niños. Los materiales que se encuentran allí son cajas con diferente tipo de piezas de construcción y con distintos tamaños y colores, cajas de coches, de animales y maletines de herramientas.

Para la recogida de datos se utilizó el cuaderno de campo con la finalidad de registrar por escrito las observaciones relativas al juego, tales como la elección de roles, las conversaciones y diálogos que acontecían, las acciones, las situaciones significativas y ciertas conductas y actitudes específicas del alumnado durante el mismo.

La observación se llevó a cabo durante ocho sesiones, cuatro en cada rincón de observación, con una duración media de 30 minutos aproximadamente cada una. Una vez realizados los registros en el cuaderno de campo, se analizó cada una de las sesiones de juego y se recogieron en una tabla las pautas de observación, y se cuantificaron las conductas observadas en niños y en niñas en los dos ámbitos o rincones observados.

A continuación se explica brevemente qué hemos entendido por cada aspecto a observar, ofreciendo una escueta descripción de los mismos. Cabe indicar que en todas las observaciones realizadas queda registrado: la fecha en la que se realizó, el número de participantes, el rincón del que se trata, así como el juego, personajes que se representan y recogida del material.

1º. En primer lugar, el aspecto denominado “Relaciones que establecen” se refiere a la manera en que niños y niñas interactúan en el juego: tal relación se puede basar en la dominación, el liderazgo, el sometimiento y/o el individualismo.

<sup>1</sup> Para ello se ha tenido en cuenta las descripciones realizadas por Lobato (2005).

2°. Con la “Utilización del espacio”, nos referimos a cómo los/as niños/as distribuyen el espacio de juego: si lo comparten, si se excluyen, etc.

3°. En lo que respecta a las “Conductas disruptivas”, éstas se refieren a las conductas que entrañan cierta violencia. Y resaltamos diferentes variables:

- Con los juguetes: Comportamiento inadecuado que lleven a deteriorar el juguete por su mal uso o violencia.

- Con sus iguales: Comportamientos violentos, agresiones físicas o verbales.

- Disputas por los juguetes: Comportamiento inadecuado por la disputa del juguete.

- Disputas por los roles: Discusiones por el desempeño del mismo rol o personaje.

4°. En referencia a las “Conductas de transformación”, éstas se refieren a la transformación de materiales y personajes durante el desarrollo del juego, bien para modificar el guión del juego o bien para introducir nuevos roles que den un giro al desarrollo del discurso. Igualmente, aquí encontramos diferentes variables:

- Transformación de roles: Se refiere a la transformación o la introducción de nuevos personajes o roles con el fin de modificar el juego, bien por aburrimiento, llamada de atención, protagonismo, etc.

- Transformación de juguetes: Se trata de la transformación de objetos para darle el uso que se necesita o para modificar el discurso con otro fin.

- Introducción de juguetes de otro rincón: Se refiere a la introducción de materiales de otro rincón y utilizarlos para ampliar el discurso del juego.

5°. En quinto lugar, se incluyen las denominadas “Conductas lúdicas específicas”, que pueden referirse a:

- Conductas de cuidado: Se alude a las conductas relacionadas con el cuidado y el servicio a los/as niños/as y muñecos.

- Realización de tareas domésticas: Son las conductas de realización de labores domésticas.

- Conductas relacionadas con la belleza y cuidado de la imagen: Son las conductas de cuidado de la imagen y belleza.

- Conductas de violencia, fuerza o acción simuladas: Son las conductas donde se inter-

preta violencia física o verbal, se pone de manifiesto la fuerza o se juegan a juegos que entrañan acción.

6°. Otra conducta recogida se refiere al “Abandono del juego”; ésta alude a las acciones de abandono de juego bien porque se aburren, no les gusta el discurso o existan enfados.

7°. Y en último lugar se incluye la conducta referente a la “Recogida del material”. En ésta se observa la forma en la que recogen el material: si lo clasifican, guardan en el sitio dedicado para ello, se hace ordenadamente, etc.

Una vez realizadas las sesiones de observación, y con el objetivo de cuantificar las conductas observadas en los/as niños/as, se fueron anotando las mismas en una tabla donde se incluían las pautas a observar, especificando tanto el sexo de quien realizaba la acción como el rincón de juego donde acontecía.

Junto a las sesiones de observación se realizó una ficha-encuesta donde se preguntó al alumnado sobre varias cuestiones. La encuesta incluye cuatro grandes preguntas abiertas referidas a los siguientes aspectos: a) el rincón del aula preferido; b) personaje elegido para ser representado; c) juguetes utilizados en el rincón; y, por último, d) juguetes existentes en el hogar y preferidos para jugar.

Al inicio de la encuesta se incluyen los datos descriptivos que ofrecen información relevante sobre el/la niño/a encuestado/a y la fecha en la que se ha realizado la misma.

Por último, indicar que se analizaron los datos obtenidos a través de la observación realizada en los distintos rincones de juego y recogidos en el cuaderno de campo. También se computó el número de conductas concretas recogidas por categorías y que los/as niños/as realizaron en sus juegos. Por último, se computaron y analizaron los resultados de la encuesta realizada al alumnado sobre sus preferencias en el juego y los juguetes elegidos.

## **Análisis de resultados**

Los niños y las niñas desarrollan juegos muy distintos. Las diferencias se orientan en la

dirección de los estereotipos convencionales de género, “creencias generalizadas acerca de los roles y características específicas de cada sexo” (Palominos, 2006, p. 5).

Así, se puede observar cómo las diferencias de juego de ambos grupos responden a los discursos que determinan las estructuras de género que mantienen la desigualdad, en tanto en cuanto las prácticas de juego desarrolladas por las niñas están marcadas por los discursos de lo doméstico, el cuidado y la belleza y las de los niños vienen determinadas por los discursos de poder, la competitividad y la independencia. Esto es, que los diferenciados discursos de género, desde los primeros años del niño o niña, están presentes en lo lúdico, tanto en la elección de juguetes como en los juegos y la representación de personajes.

En esta línea, rescatando los datos obtenidos a través de las encuestas realizadas, se constató que cuando se les preguntaba a los/as niños/as por el personaje que prefieren representar en los juegos, las respuestas registradas se dirigen también hacia los estereotipos de género. Así, las niñas quieren representar roles de hijas mayores, mamás, bebés y princesas, dando razones relacionadas con la realización de las tareas domésticas y de cuidado a bebés y la belleza física. Por el contrario, los niños preferían ser superhéroes, monstruos y animales. Sus razones se basaban en la fuerza física, la violencia y los poderes. Cabe indicar que un niño argumentó su preferencia por ser mecánico, resaltando habilidades que su papá tenía, tales como inteligencia y fuerza.

Aunque también se encontraron algunas posturas contra-hegemónicas o de resistencia a las estructuras de género más convencionales en las elecciones lúdicas de los niños y niñas. Así, lo pone de manifiesto el siguiente ejemplo recogido durante una sesión de observación en el aula.

Miguel coge a su bebé, le pasa sus dedos por los rizos del pelo y lo peina, le pasa el secador y hace el sonido del mismo: “uuuuuuuuuuuuuuuuuuuu”.

Juan le quita el secador a Miguel y lo utiliza como una pistola: “*pium, pium*” y le dice a Miguel que jueguen a los “malos”. Miguel dice que está jugando a mamás y no segunda su juego. [Observación, 27/04/2012. Rincón de la casita]

Por otro lado, las conductas diferenciales por género se mantienen más estereotipadas según el ámbito de dominación. Los niños se comportan de forma que responden más al estereotipo masculino en el rincón de las construcciones, jugando a mecánicos, a guerreros, a superhéroes etc., que en el rincón de la casita. En contra, los comportamientos de las niñas responden más al estereotipo de género en el rincón de la casita, jugando a mamás, hijas mayores, veterinarias, etc., frente al rincón de las construcciones.

También el número de conductas recogidas en cuanto a conductas de transformación de roles de juguetes e incorporación de juguetes de otros rincones es más elevado en unas y en otros cuando juegan en el escenario que no dominan, con el fin de variar el guión. De esta manera, los niños en el rincón de la casita transformaban sus roles modificando el guión y dirigiéndolo hacia la violencia, poder y agresividad; así, los gatitos se transformaban en animales salvajes que atacaban o en superhéroes con poderes. Y las niñas, en el rincón de las construcciones, pasaban de construir un castillo a ser princesas, mamás que hacen comidas, etc., modificando el guión hacia lo doméstico y el cuidado.

De la misma manera, los niños, en el rincón de la casita, transformaban los juguetes como una medida de evasión o modificación del juego. Los cochecitos de bebés se convertían en coches de carreras, los manteles en capas de superhéroes y las cacerolas en tambores. Por su parte, las niñas transformaban las piezas de construcción en barras de labios y en utensilios de cocina.

Respecto a la introducción de juguetes en el rincón de las construcciones por parte de las niñas, es algo también muy manifiesto. Los utensilios de cocina, bebés, diademas, coronas, etc. se introducen en ese ámbito de juego y así transforman el guión.

Haciendo referencia a las diferencias de comportamiento en función del género, éstas se imponen sobre el escenario de juego, “de manera que mientras las niñas dirigen los guiones, independientemente del escenario, hacia las

relaciones con las personas, lo doméstico y la ética del cuidado, los varones lo llevan hacia la acción, la agresividad y la competición” (Lobato, 2005, p. 123).

Así, se pudo comprobar en el siguiente diálogo recogido en una sesión de observación en el rincón de las construcciones:

Jose: ¡Hemos “terminao” con el enemigo!

Fran: ¡Hemos “ganao”!

(Los dos niños se suman a comer. Elena sirve las comiditas y Luz se peina y pinta los labios).

Luz: *El pollo me ha salido buenísimo. Come, come* (se dirige a Fran).

Elena: *Fran, tú eras mi novio y te daba un beso y te pintaba cuando te besas.*

Fran: *No, tú eres la prisionera y no me besabas.*

Elena: *Sí, sí te besaba.* (Se acerca a Fran con los labios pintados para dejarle la huella del beso). [Observación, 25/04/2021. Rincón de las construcciones]

Por otra parte, estos mismos comportamientos también se pusieron de manifiesto en el rincón de la casita:

Lucía: *Los gatos y perros tienen que estar agachaditos y portarse bien.*

(Ellos se agachan y hacen los sonidos de los animales, pero pronto tiran el mantel de la mesa y se lo ponen de capa).

Mohamed: *Soy Superman, ja, ja, ja*

(Juan Carlos también se ríe.)

(Mohamed coge dos bebés y los golpea uno con otro).

Mohamed: *¡Toma, toma! ¡Te voy a matar! ¡Ah, ah, ah! ¡Toma más!* [Observación, 24/04/2021. Rincón de la casita]

En lo referente a la utilización de juguetes, se ha podido observar que aun cuando niños y niñas utilizan los mismos juguetes les dan usos totalmente distintos. Unos y otras transforman los juguetes para darle un significado adecuado a la acción a realizar y a sus intereses en el juego que desarrollan.

Además, si tenemos en cuenta el uso mayoritario que niños y niñas dan a determinados juguetes se puede observar que los juguetes con los que juegan en cada uno de los rincones están en relación con los estereotipos de género y los roles que desempeñan en cada rincón.

Así, las niñas que mayoritariamente juegan en la casita lo hacen con todo tipo de juguetes

que se relacionan con la realización de tareas domésticas: el cuidado hacia bebés, como cocinitas, menaje del hogar, cunas, biberones, cochecitos de bebés, etc. Las niñas que manifestaron su preferencia por el rincón del ordenador y los juegos de princesas incorporan juguetes relacionados con la belleza y el agrado hacia los demás.

Los juguetes con los que los niños juegan en los distintos rincones también responden a los estereotipos de género. Así, los coches, las construcciones, los dragones, las herramientas, los disfraces de superhéroes y los juegos de ordenador relacionados con la velocidad y la acción son los juguetes con los que los niños despliegan sus discursos socio-dramáticos.

También se observaron las preferencias que muestran niños y niñas a la hora de elegir los juguetes con los que juegan en sus casas, lo que también está en relación con la representación de los estereotipos de género. En este sentido, los juguetes preferidos de las niñas con los que juegan en sus casas son muñecas que responden al estereotipo de belleza femenino y aquellos relacionados con el cuidado de bebés. En cuanto a los juguetes que los niños tienen en sus casas, indican que éstos son los que les proporcionan contacto físico, interacciones más rudas y juegos más activos: coches, bicicletas, balones, guantes de boxeo, etc.

Respecto a los diferentes papeles sociales que ensayan niños y niñas en el acto lúdico, hemos comprobado que están íntimamente relacionados con los roles tradicionales. Ellas juegan a ser mamás atareadas que mientras cocinan atienden la llamada de teléfono, cuidan de bebés, animales, ancianos, y cuidan su aspecto físico delante del espejo, maquillándose, peinándose, colocándose adornos, etc. Y ellos prefieren ser mecánicos, superhéroes y monstruos.

Haciendo referencia a los roles de cuidado y atención a otras personas ejercidos por las niñas, sean éstas representadas por muñecos o compañeros, son de más realismo y credibilidad a la hora de coger a los muñecos, darles



la comida, cambiarles, peinarles, e incluso a la hora de alimentarlos, que los ejercidos por los niños. También el lenguaje que despliegan es más dulce, cariñoso, utilizando diminutivos. Así, se puede resaltar de una sesión de observación en el aula:

(Miguel le da un muslo de pollo a su bebé, que lo tiene encima de la mesa y le acerca a la boca una gran jarra y le dice: “bebe”. Sara le da papilla a su bebé con cuchara, mientras lo toma en su regazo y le acerca un vasito a la boca).

Sara: Toma “cariñico” mío (Se dirige a Miguel).

Sara: Los bebés no comen pollo, toman el biberón y también papilla “molía”

Miguel: Déjame tu biberón.

Sara: No, éste es de mi hijo.

Miguel: Mi hijo ya sabía comer pollo porque era grande.

(Las niñas deciden salir a pasear a sus bebés, cada una de ellas se cuelga un bolso y llevan a sus bebés en silletas y carritos. Miguel no se cuelga ningún bolso y lleva a su bebé cogido por una pierna).

[Observación, 27/04/2021. Rincón de la casita]

Por el contrario, los roles donde domina la agresividad, la violencia y en los que pueden demostrar su fuerza física son los preferidos por los niños. Así, el transformar juguetes en armas, coches veloces y monstruos son conductas de transformación que los niños realizaron en muchas ocasiones, como ejercer el rol de personajes malvados, superhéroes o monstruos. Tal y como lo refleja el siguiente fragmento de una observación realizada en el rincón de las construcciones:

Juan Carlos: ¡Toma bomba!, Otra, otra...

(Los niños se ríen fuertemente y gritan cada vez que lanzan las bolas) ¡Pum!, ¡pum!

Fran: Yo soy “terminator”, “pum, pum”, y vosotros los policías.

(Juan C. y Miguel corren por la clase volviéndose hacia Fran y simulando dispararle) “pium, pium”.

(Los niños simulan disparos y lanzamientos de bombas. Se esconden detrás de las sillas y mesas y siguen con su juego. Se lanzan piezas y simulan el impacto con sonidos. El juego sigue entrando en contacto físico y tirándose por el suelo unos encima de otros simulando una pelea). [Observación, 02/05/2012. Rincón de las construcciones]

Por tanto, a ellos les agrada jugar a superhéroes, ya que les ayuda en la configuración

del comportamiento heroico como base para la conformación de su masculinidad.

En cuanto a las relaciones que establecen niños y niñas en el juego también se ha observado que las niñas dominan y dirigen los roles y diálogos en el rincón de la casita y los niños se someten a sus directrices:

María: Tienes que decirme que estás malito, que tienes fiebre. ¡Dilo, dilo ya!

Pedro: ¡Tengo fiebre!

María: Abre la boca gatito. Lo examina.

María: Sí, sí, tienes fiebre, te voy a dar un jarabe.

Pedro: Miau, miau, miau.

María: Ponte ahí.

Pedro: ¿Dónde?

María: Ahí (señala con un gesto) en la cama, que te voy a sacar sangre.

María: Te tienes que echar como en la cama. [Observación, 26/04/2012. Rincón de la casita]

“El juego desarrollado en este espacio está dominado por las niñas, de manera que son éstas las que organizan el juego que allí tiene lugar, distribuyendo los roles a desempeñar por cada uno de los participantes y dirigiendo el transcurso de la acción. Estas dotes de liderazgo y organización femenina no se aprecian de forma tan intensa en otros rincones ni en otros juegos” (Rodríguez, Hernández y Peña, 2004, p. 462).

Respecto a la manera en la que se utiliza el espacio de juego se ha observado que en el rincón de la casita, niñas y niños comparten y hacen uso común del espacio, aunque con clara dominación por parte de las niñas, que lo organizan y distribuyen. Sin embargo, en el rincón de las construcciones, si bien comienzan el juego compartiendo el espacio y juego, a lo largo del mismo se van separando en grupos de niños y niñas, dividiendo el espacio y transformando sus juegos.

Por otra parte, se han observado conductas disruptivas que entrañan cierta violencia y mal uso de los juguetes por parte de los niños, tanto en su ámbito de dominación como en el otro. Se refiere a lanzar piezas, pisotear peluches y destruir las construcciones de otros. Estas conductas no se han observado por parte de las niñas.

También se ha observado alguna conducta disruptiva tanto por parte de niñas como de niños en el rincón de las construcciones, por la disputa de algún juguete así como por la disputa del rol -las niñas se disputaban el rol de hermana mayor y los niños de mecánicos de coches.

Por otro lado, el momento de recogida de los juguetes es un buen momento para observar dos actitudes totalmente opuestas. De tal manera que las niñas recogen sus juguetes con orden, clasificándolos en sus cajas, desmontando pieza a pieza, doblando ropitas y colocando los muñecos en sus cunas o carritos, mientras que los niños generalmente intentan marcharse del rincón de juego sin recoger, y cuando lo hacen destruyen con una patada o puñetazo lo construido, lanzan las piezas bruscamente en su caja y no suelen clasificar los juguetes, suelen amontonarlos.

Por último, cuando se les pregunta a niños y niñas por el rincón preferido para jugar, se pone de manifiesto que hay una gran diferencia entre las preferencias de los rincones de juego entre niños y niñas orientadas, claramente, a los estereotipos de género. Un porcentaje elevado de niñas dirigen sus preferencias hacia el rincón de la casita, donde pueden desplegar los roles de cuidado, atención, de realización de tareas domésticas, etc. Sólo dos niñas de la muestra no eligieron ese rincón, decantándose por los puzzles y el ordenador, aunque sus preferencias por esos rincones también están orientadas a los estereotipos de género, puesto que aluden al gusto por las princesas, la belleza y el agrado hacia los demás. En cuanto a los niños, sus preferencias se dividen entre ordenador, construcciones y coches, donde pueden desplegar conductas de acción, dinamismo, poder, velocidad, etc. Sólo un niño prefiere el rincón de la casita, respondiendo, en cualquier caso, al estereotipo de género, pues sus acciones van dirigidas a desempeñar el rol de "gatito", con conductas de fuerza y agresión.

## Conclusiones

Los resultados de este estudio ponen de manifiesto que a través del juego sociodramático los niños y niñas van poniendo en práctica lo que saben de sí mismos, las conductas que han aprendido del mundo social en el que viven, cómo han de relacionarse con las personas, cómo deben reaccionar ante distintas situaciones, y van recogiendo y almacenando sus experiencias personales en esquemas de conocimiento que utilizan para desplegar el juego de representación.

Estos juegos son el reflejo de la ideología que impera en el ámbito social en el que vive el/la niño/a, aunque con avances respecto a otros tiempos; hemos podido observar que las prácticas lúdicas de los niños y niñas que han compuesto la muestra de estudio son muy distintas. Sus discursos vienen marcados por las estructuras de género que mantienen la desigualdad y, al mismo tiempo, se pone de manifiesto la vigencia de los patrones tradicionales que centran el papel primordial femenino en lo doméstico, lo familiar y la belleza. Por otro lado, el patrón masculino que se sigue imponiendo es el que ensalza la fuerza, la agresividad, la competitividad y el poder.

Con estos resultados, y conociendo la importancia de la familia y la escuela como los primeros espacios donde se van a poner en práctica los roles sociales de género a través del juego, éstos deberían favorecer una variedad de formas de constitución de la identidad, fuera de estereotipos sexistas y tradicionales.

## REFERENCIAS

- ALONSO, C. (2008). *La publicidad también juega. Campaña del juego y del juguete no sexista*. Sevilla: Instituto Andaluz de la Mujer.
- DAVIES, B. (1994). *Sapos y culebras y cuentos feministas. Los niños de preescolar y el género*. Madrid: Cátedra.

- DÍAZ, A. (2011). Diversión como destino. Desde la niñez juegos y juguetes imponen estereotipos sexistas. *La jornada*, 31, 2-3.
- LOBATO, E. (2005). *Juego sociodramático y esquemas de género. Una investigación en educación infantil*. Trabajo de Investigación. Universidad de Oviedo.
- LORENZO, M.J. y PINO VILLALBA, C. (1993). ¿Quién decide tus juguetes? Madrid: Instituto de la Mujer.
- MARTÍNEZ, M.C. y VÉLEZ, M. (2009). Actitud en niños y adultos sobre los estereotipos de género en juguetes infantiles. *Ciencia Ergo Sum*, 16(2), 137-144. En <http://www.redalyc.org/pdf/104/10411360004.pdf>. (Consultado el 4 de Marzo de 2012).
- ORTEGA, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- OSTOS TORRES, I. (2009). Coeducación e igualdad de sexos en el contexto escolar. *Innovación y experiencias educativas*, 22, 1-13.
- PALOMINOS, M. (2006). *Presencia de estereotipos de género en la publicidad infantil: análisis de contenidos*. Trabajo de Investigación. Universidad de Chile. En: [http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2006/palominos\\_m/sources/palominos\\_m.pdf](http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2006/palominos_m/sources/palominos_m.pdf). (Consultado el 3 de Marzo de 2012).
- PÉREZ-UGENA, A.; MARTÍNEZ, E. y SALAS, A. (2011). Los estereotipos de género en la publicidad de los juguetes. *Ámbitos*, 20, 217-235. En: [http://grupo.us.es/grehcco/ambitos20/11perez\\_ugena.pdf](http://grupo.us.es/grehcco/ambitos20/11perez_ugena.pdf). (Consultado el 25 de Abril de 2012).
- RODRÍGUEZ MENÉNDEZ, A.; HERNÁNDEZ GARCÍA, J. y PEÑA CALVO, J.V. (2004). Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: análisis desde una perspectiva de género. *Revista Española de Pedagogía*, 229, 455-466.
- TORRES, G. y ARJONA, C. (1993). Coeducación. En: *Temas Transversales del Currículum 2: Educación Ambiental, Coeducación, Educación del Consumidor y Usuario*. Colección de Materiales Curriculares para la Educación Infantil. Sevilla: Consejería de Educación y Ciencia, Junta de Andalucía.
- ZABALZA, M.A. (1996). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Narcea.

## ABSTRACT

*Reproduction of the stereotypes of gender in Early Childhood Education through games and toys*

The article we present aims to analyze, through a qualitative methodology -eight sessions of game in an Early Childhood class, in two different learning corners, were analyzed-, the behavior of five years children and girls in the so-called socio-dramatic game, to demonstrate whether differences in relation to the social construction of gender are perceived. From the obtained results, it is concluded that gender differences are manifested at an early age through socio-dramatic game; this way children and girls rehearse their future behavior.

KEYWORDS: *Education; Gender; Sex; Toys; Game.*

## RÉSUMÉ

*Une reproduction des stéréotypes de genre dans l'Éducation Infantile à travers des jeux et des jouets*

Le travail qu'on présente ici a eu pour objectif analyser, à travers d'une méthodologie qualitative - huit séances de jeu ont été observées dans une classe d'Éducation Infantile, dans deux différents coins-, les comportements des enfants et des petites filles de cinq ans dans le dénommé jeu sociodramatique, pour démontrer si des différences sont perçues en relation à la construction sociale du genre. À partir des résultats obtenus, on conclue que les différences de genre se manifestent aux âges précoces à travers du jeu sociodramatique, en essayant de cette forme les enfants et les petites filles des comportements futurs.

MOTS CLÉ: : *Éducation; Genre; Sexe; Jouets; Jeu.*