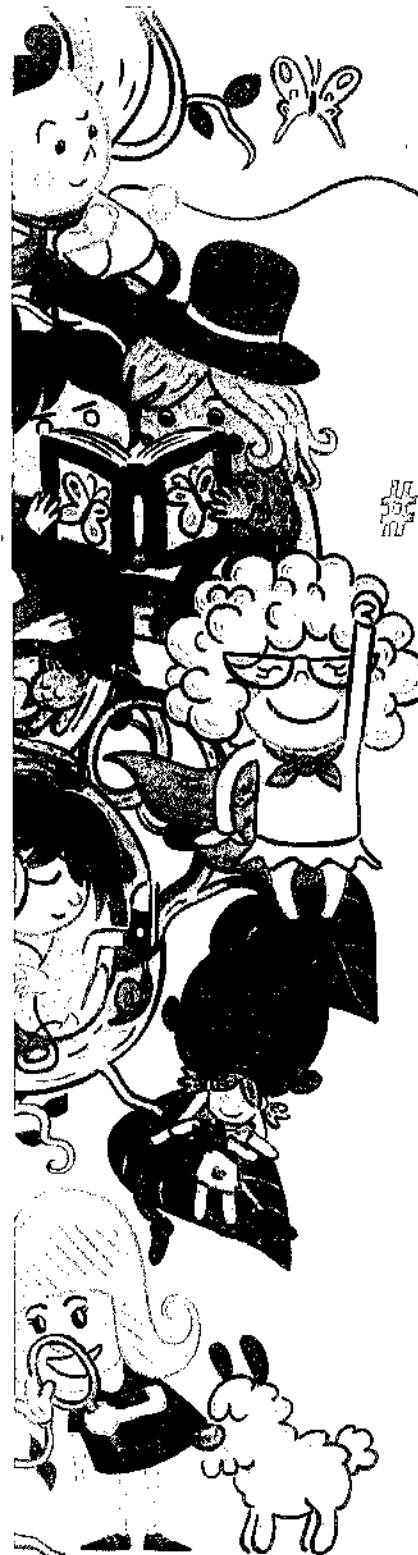


Merchán, C. Fink, N. (2016). Prácticas culturales y géneros: el juguete como estrategias cotidianas para la equidad. En Chirimbote. Ni una menos desde los primeros años: educación de género para infancias más libres. (pp. 83 - 101).



# #NI UNA MENOS

PRÁCTICAS CULTURALES Y GÉNEROS  
EL JUGUETE COMO ESTRATEGIAS COTIDIANAS PARA LA EQUIDAD

EDUCACIÓN DE GÉNEROS  
PARA NIÑAS Y NIÑOS

CON LA PARTICIPACIÓN DE  
LAS NIÑAS Y NIÑOS



LAS JUANAS  
EDITORAS





#NIUNA MENOS  
DESDE LOS  
PRIMEROS AÑOS

EDUCACIÓN EN GÉNEROS PARA  
INFANCIAS MÁS LIBRES

CECILIA MERCHÁN Y NADIA FINK  
(COMPILADORAS)

LAS JUANAS  
EDITORAS



## Prácticas culturales y géneros

El juego y el juguete como  
estrategias cotidianas para la  
equidad\*

Marcela A. País Andrade\*\*

**E**n los últimos años, desde diferentes espacios de acción, militancia, formación y/o comunicación, comenzamos a cuestionarnos las diferencias sociales que existen entre los hombres y las mujeres, entre los hombres y los hombres, y entre las mujeres y las mujeres. En este sentido, venimos

\* El presente texto es una revisión y ampliación del escrito original "Construyendo género. El consumo cultural de los juegos y juguetes" realizado en co-autoría con Laura Demarco en 2010. Publicado en *EQUIS. La igualdad y la diversidad de género desde los primeros años*, Buenos Aires, Argentina: Las Juanas Editoras.

\*\* Técnica Nacional en Recreación (ISTLyR). Lic. en Sociología de la Facultad de Ciencias Sociales y Doctora de la Facultad de Filosofía y Letras (Área Antropología), Universidad de Buenos Aires (UBA).

84 desnaturalizando lo que entendemos por lo femenino y por lo masculino. Es decir, visibilizamos que hay muchas maneras de ser y estar en el mundo en relación con nuestras formas de vivenciar y experimentar nuestras sexualidades, y con los roles genéricos que desarrollamos en la sociedad en la que vivimos. De la misma manera, nos dimos cuenta de que existen diferentes formas de amar y ser amadas y amados, como también diversas formas de (re)construir "familias". Sin embargo, en la cotidianidad de nuestras aulas, en nuestras comunidades, en nuestros barrios y en nuestras propias casas, se esconden distintas representaciones de prácticas patriarcales que discursivamente denunciarnos. Y así, "preparamos" a nuestras hijas e hijos, compañeras, compañeros y estudiantes a ser de una determinada forma por ser hombres o mujeres, y a estar en el mundo en relación a lo que se espera de ellas y ellos según "su" género.

Por eso, es que en este capítulo nos interesa que juntas y juntos (re)construyamos estrategias cotidianas de crianza y enseñanza equitativa e inclusiva para todas nuestras niñas y todos nuestros niños. Qué mejor entonces que pensar en hacerlo jugando. Para esto debemos sacarle "ingenuidad" al juego y al juguete y pensarlos en términos de transformación de las prácticas culturales enmarcadas en el derecho al desarrollo infantil. Debemos entonces observar las condiciones y posibilidades reales que niñas y niños tienen de jugar según los espacios sociales donde se desarrollan. Por tanto nos proponemos, en primer lugar y desde un enfoque socioantropológico, mirar críticamente al juego y a los juguetes como (des)naturalizadores de roles de géneros en un mundo donde las políticas culturales promueven y/o (re)producen ciertas diversidades (y no otras). En segundo lugar, intentar generar un aporte a la problemática sobre género y crianza/educación, determinantes significativos del desarrollo infantil.

### El juego ¿control social o espacio de libertad?

85 El juego y los juguetes han sido prácticas e instrumentos fundamentales en la construcción de identidad de los seres humanos desde que tenemos memoria social. Al estar inmersos en diversas comunidades y culturas, el jugar ha conformado una práctica apreciable en las formas y objetivos de producción de subjetividades a través de intereses educativos, recreativos, políticos, militares y en consecuencia de modelación y reproducción de los roles sociales.

Diversos autores y autoras se han ocupado de conceptualizar el lugar que el juego ocupa en nuestras vidas desde miradas antropológicas, filosóficas, biológicas, psicopedagógicas, psicoanalíticas y hasta desde las ciencias del deporte, dándoles, al juego y a los juguetes de la infancia, la utilidad esperada por las personas adultas. Es decir, la práctica lúdica para el desarrollo de niños y niñas ha sujetado la esencia del jugar a las herramientas de aprendizaje y socialización del mundo adulto, asignándole así los roles esperados como naturales para el futuro niño y/o niña. En este aprendizaje para el mundo adulto, el juego y los juguetes terminan legitimando normas, roles, deseos y expectativas que (re)significan relaciones sectorializadas económicamente, de etnia y de género en cada espacio social históricamente determinado.

Desde Platón a la actualidad, el juego y los juguetes han sido pensados como instrumentos de aprendizaje y socialización en función de las diversas expectativas de la vida adulta. Para dicho filósofo griego el juego es la imitación de la vida adulta, es decir una práctica que socializa al niño (varón) por medio de juegos acostumbrados que se repiten por generaciones, de reglas inalterables y controladas por los adultos; la educación lúdica es el espacio óptimo para entrenar mejores ciudadanos en un clima placentero. Es decir que

en la Grecia antigua el juego y los juguetes estaban pensados para "aprehender" las costumbres de un buen ciudadano, y esto era destinado sólo para algunos hombres. El juego se presentaba de esta forma como un dispositivo de asignación de roles, como fundamento del orden interno; y como instrumento que posibilitaba la obediencia por medio del consenso y la coerción<sup>21</sup>. El juego platónico (como juegos de azar, de vértigo, matemáticos, de ingenio, de lucha, presentes en esta etapa del pensamiento lúdico) era entonces un disfraz y una mera apariencia que lograba el milagro de transformar el movimiento "vivo y ardiente sin regla ni método propio de la infancia", en un movimiento "medido y armónico", en un orden para el control social<sup>22</sup>. Asimismo, este pensador afirmaba:

"Los niños que han hecho innovaciones en los juegos, cuando sean hombres serán diferentes a los que les han precedido; que siendo de otro modo, aspiran también a otra manera de vivir; lo cual les inclinará a desear otras leyes y otros usos; y todo esto vendrá a parar en el mayor mal de los Estados".<sup>23</sup>

El juego, tradicional y adiestrado, entonces, era el camino para la superación de los males que amenazaban la polis griega. Dicho recorrido consistía en una legislación formal y prudente junto a la educación de sus ciudadanos desde la niñez. De esta manera, el juego adquiría un lugar de relevancia: "En una palabra, es preciso que por medio del juego se dirija -el Estado- el gusto y la inclinación del niño hacia aquello

21 El juego era utilizado para aprender sin sufrir y legitimar la dominación. Es decir, reproducir, sin conflictos, la obediencia en pos de la construcción de un Estado fuerte: "Ha sido preciso disfrazar estos encantamientos (la ley conforme a la razón) con el nombre de juegos" (Las Leyes, LV.739 c y ss., en Scheines, 1981: 6).

22 Las Leyes, LII.664e- 665<sup>a</sup> en Scheines, 1981: 6.

23 Ídem.

a que debe consagrarse para cumplir su destino". Por tanto, los hombres griegos debían prepararse para sus futuros roles sociales: "Para ser un hombre completo en cualquier profesión es preciso que se ejercite en ella desde la infancia"<sup>24</sup>.

Mientras que el juego platónico buscaba ejercitar y formar mejores hombres para desarrollarse en los espacios públicos, los juegos de la Edad Media intentaban construir y modelar hombres de honor, guerreros, cultos y políticos. Además -y acá aparecemos "las chicas"-, mujeres expertas en las tareas del amor, las manualidades y los buenos modales.

Por otra parte, autores que han estudiado el juego y su relación con lo sociocultural, como Johan Huizinga, afirman que el juego es un modo de acción, una forma de conducta diferente a la habitual. Constituye una actividad libre y voluntaria, valiosa en sí misma, en oposición a la tarea obligatoria que se ejecuta en persecución de un fin trascendente. En la medida en que el jugador no persigue fines que traspasen los límites del puro jugar, del presente eternizado en el juego, del tiempo lúdico cualitativamente diferente al tiempo cotidiano, éste es un ser no alienado. Asimismo, fundamentaba que en la cultura arcaica se juega; es decir que "no surge del juego como un fruto vivo que se desprende del seno materno sino que se desarrolla en el juego y como juego"<sup>25</sup>. En el juego arcaico (como el barrilete, la rayuela e incluso el sonajero) se construía cultura a diferencia del juego moderno donde se convierte en una cuestión de Estado (similar al ideal de juego platónico).

A partir del siglo XIX empieza a quedar poco espacio para el juego (en el siglo XVIII, el autor percibe una vuelta al juego arcaico a través de las asociaciones literarias, los clubes

24 Ídem.

25 Huizinga, Johan (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

ocultos, las sociedades representativas, los coleccionistas, las logias secretas, salones, etc.). El ideal burgués y el liberalismo junto a la exaltada idea de la utilidad y la vida sería persuaden al siglo XX a convertir los juegos creadores y auténticos en asuntos de Estado (juego-deporte), donde los juegos arcaicos y nobles que visibilizaban los juegos caballerescos se han convertido en violentos reflejos de lucha y donde el sentido del humor se ha ido diluyendo en la seriedad del juego: "El juego por mandato no es juego, todo lo demás, una réplica por encargo de un juego".<sup>26</sup>

Ahora bien, ¿por qué hacer este recorrido en las teorías de juego? La historia del pensamiento lúdico ha estado por siglos centrada en la discusión del juego como cuestión de control social o como espacio de libertad. Esta preocupación ha omitido cierta reflexión acerca de la igualdad/desigualdad de quienes juegan. Este "olvido" de la historia ha invisibilizado la desigualdad social, étnica y de género que se (re)produce a través de los juegos y los objetos con los que jugamos. Esta perspectiva no es menor para quienes han jugado en la infancia, para quienes no lo han hecho, para quienes han jugado en espacios urbanos y/o rurales y, para las mujeres y hombres que intervenimos en los juegos y juguetes infantiles.<sup>27</sup>

Ante esto, es responsabilidad de todas y todos comenzar a preguntarnos acerca de cuáles son nuestras prácticas cotidianas, sostenidas por relaciones de poder que

26 Ídem.

27 Es destacable el aporte de Roger Caillois (1958), quien ha planteado que la mujer y el hombre común de nuestra época delegan en la Vedette o en el ídolo el instinto de juego, es decir juegan por representación. De esta forma, los deportistas, cantantes, actores de moda son los que juegan por ellas y ellos. No queremos profundizar en la teoría de juegos que plantea este autor francés pero sí remarcar que ha sido uno de los primeros pensadores que ha hecho una distinción entre las jugadoras y los jugadores en las representaciones sociales que cada género construye.

(re)producimos, y cómo las modelamos en nuestros cuerpos, o los instrumentos de la microfísica (en términos de Foucault)<sup>28</sup> de nuestros vínculos que favorecen la (re)producción de género en nuestra sociedad actual.

Les proponemos agudizar la mirada sobre aquellos dispositivos lúdicos –públicos y privados– profundizados y complejizados por los procesos de consumo cultural que atraviesan la crianza/enseñanza y cristalizan en ella las diferencias entre hombres/mujeres; hombres/hombres; mujeres/mujeres hasta volverlas naturales.

De esta manera, las y los invitamos a abrirse interrogantes que tengan como efecto quitarles el disfraz a aquellas formas de jugar, a esos juegos y juguetes que se nos muestran ingenuos pero que hablan por nosotras y nosotros: ¿Cuáles se les ocurren? ¿A qué jugamos cuándo jugamos? ¿Por qué jugamos a eso? ¿Qué elementos utilizamos para jugar? ¿Qué o a quién estamos imitando en ese juego? ¿Qué quisimos jugar siempre –o con qué– y no lo hicimos porque no nos dejaban o nos daba vergüenza?

El convite es a develar las prácticas lúdicas que se nos presentan sin historia ni finalidad política, sin arraigo en ninguna trama de intereses y que pueden anclar en cualquier cultura. Sin embargo, sabemos que lo lúdico es cosa seria; es decir, que lo atraviesa una multiplicidad de variables que pertenecen a un tiempo histórico, y que cuentan con relaciones de producciones económicas, sociales y culturales en una sociedad determinada que no podemos dejar fuera de juego.

28 Recomendamos leer a Michael Foucault: *Microfísica del poder* (1993); *Historia de la Sexualidad* (1976).

## Reconfigurando identidades en y desde los juegos y juguetes

Preguntarnos por el universo lúdico nos deja ver la importancia de los juegos y juguetes en la conformación de nuestras subjetividades e identidades genéricas, las cuales se comienzan a (re)producir en y desde el juego infantil. Desde los primeros juegos empezamos a imitar el mundo adulto y a entrenarnos para los roles sociales en la bipolaridad mujer/hombre. Asimismo, los juguetes devenidos (en general) del mundo adulto intervienen en el mundo mágico penetrando los juegos y convirtiéndose en herramientas que dan significado, que sostienen y/o profundizan la construcción de lo femenino y/o lo masculino, el ser pobre o rico, de la ciudad o del campo, mapuche o porteño y todas sus combinaciones posibles en sociedades moldeadas por el mercado.

Ante esto, como jugadoras y jugadores serios, se nos presenta el primer interrogante, que debe dar cuenta de cuáles son las intervenciones que las personas adultas reproducimos y/o transformamos en el juego como así también, problematizar los juguetes que ofrecemos y que nos ofrece el mercado comercial de lo cultural, condicionando las prácticas de las y los jugadores y sus posibles (re)configuraciones identitarias. Para esto, es necesario preguntamos ¿De qué hablamos cuando hablamos de (re)configurar identidad?

En la Antropología, y en las ciencias sociales en general, desde finales de los años 80 y principios de los años 90, la noción de identidad se ha puesto en cuestión. Si la identidad era un concepto esencialmente ahistórico, contextualizada como homogénea y estable para cualquier sociedad, a partir de estas décadas comienza a pensarse que la(s) identidad(es) es/son algo que está en permanente construcción: "La identidad es transformada continuamente de acuerdo a las maneras en

que somos representados y tratados en los sistemas culturales que nos rodean"<sup>29</sup>. Es decir, la(s) identidad(es) son los resultados de un proceso histórico en el que el sujeto y/o grupo es determinado y se determina en el juego de múltiples estrategias identitarias en relación al espacio social que ocupa en un momento determinado. En otras palabras, los seres humanos no estamos fijados por una identidad inamovible sino que construimos, a lo largo de nuestras vidas, diversas destrezas identitarias en las relaciones con los demás, las cuales vamos alterando, modificando y fundando según las representaciones y significaciones que hacemos en el contacto con las y los otros y las expectativas socioculturales en un determinado espacio histórico.

Pensar la identidad, según palabras de Penna, como un "acto por el cual el individuo se define, se clasifica, de este modo identificándose con un grupo al mismo tiempo en que se diferencia de otro"<sup>30</sup>, nos conduce a vislumbrar que las estrategias identitarias que construimos cotidianamente se enmarcan indefectiblemente en límites sociales<sup>31</sup>, en fronteras sectoriales, étnicas y de género que se van conformando junto a la propia acción de construir un sistema de clasificación, el cual será manipulado por los grupos, dependiendo de los intereses en pugna en situaciones y momentos determinados.

Ahora bien, dijimos que el juego y los juguetes son espacios y herramientas significantes de (re)configuración

29 Hall, S. (1995) *A Questão da identidade cultural*, IFCH/Unicamp, Textos Didáticos, N° 18, Dezembro.

30 Penna, Maura. (1992) *O que faz ser nordestino. Identidades sociais, interesses e o 'escândalo' Erundino*. São Paulo: Cortez Editora.

31 Lander, Érica (s/f). "Sectores Populares y Estrategias Simbólicas: Luchando por el Reconocimiento". Disponible en en: <http://www.antropologia.com.ar/> [Consultado: Julio de 2004]

identitaria, entonces preguntamos: ¿Se convierten en estrategias válidas de identidad(es) que significan y representan a los distintos sistemas de "clasificación genérica"? ¿Jugamos todas y todos a lo mismo y con lo mismo o existen juegos para niñas y para nenes, para pobres y para ricos, para urbanas y para campesinos? ¿Existen fronteras sectoriales y sexistas en los juegos y en los juguetes?

92

Si el espacio lúdico es significado y representado como un tiempo placentero para la educación y la socialización del futuro adulto o adulta, es en el mundo mágico donde los procesos identitarios comienzan a tomar forma. Las prácticas lúdicas se construyen así como clasificatorias de las posibilidades y expectativas adultas que construirán las futuras mujeres y los futuros hombres. Por supuesto, no serán las mismas. Aún más, variarán de mujer en mujer y de hombre en hombre según su clase social, su elección sexual, etnia, lugar de crianza y, por supuesto, el momento histórico/cultural. Este aprendizaje lúdico forma parte relevante en las construcciones de estrategias identitarias del género y establecerá los roles sociales futuros. En la actualidad, probablemente nos vestirán de rosa si nacemos mujeres y de celeste si nacemos hombres. Nos comprarán o heredaremos de vecinas, vecinos y/o familiares muñecas, cocinas y planchas pequeñas para jugar en el interior de nuestros hogares si somos niñas; y pelotas, autos y motos para jugar con nuestros pares en espacios públicos si somos hombres. Así, desde nuestros primeros pasos, las expectativas sexistas en relación con los estereotipos de género van interviniendo en el mundo mágico. Estas van configurando las funciones que se esperan de lo femenino/masculino y, en consecuencia, nuestros roles a lo largo de toda nuestra vida. De igual manera, las desigualdades construidas en torno a ellos teñirán nuestras conductas lúdicas. Si somos jugadoras niñas se esperará que imitemos

la cotidianeidad de un hogar, que juguemos a ser maestras pacientes y cariñosas; y si somos hombres, que seamos competidores fuertes, superhéroes valientes y que no lloremos si se nos pincha la pelota.

No obstante, según Bourdieu, "la lucha por el monopolio de la legitimidad"<sup>32</sup> de los espacios sociales es lo que (re)produce nuevas representaciones y configuraciones identitarias en búsqueda de habilitar la propia posición. Esto impone sentidos y significados en las prácticas cotidianas de las mujeres y de los hombres, posibilitando que se modifiquen (o no) ciertas categorías de percepción del mundo que logran cierto consenso y son apropiadas. En este sentido, Agamben alega que es la propia humanidad la que significa las maneras, prácticas y procesos subjetivos del vivir, siendo estas formas potencias, pero nunca actos llevados a cabo plenamente<sup>33</sup>. Es decir, las posibilidades del ser humano son múltiples y eso lo hace indeterminado. En este marco, el juego se convierte en el escenario trascendental para (re)elaborar estrategias lúdicas, donde niñas y niños desplieguen sus múltiples potencialidades identitarias para afrontar las diversas situaciones; y también, generar herramientas de transformación en la vida cotidiana, en los modos de ser hijas e hijos, princesas/príncipes, heroínas/héroes; deportistas, madres/padres, hermanas, novios/as, amigos/as, trabajadoras/es. A pesar de esto, en muchos casos, somos las personas adultas quienes "catalogamos genéricamente" las formas apropiadas de desplegar dichas potencialidades, (re)construyendo procesos de invisibilización de alternativas más igualitarias de juego y el uso clasificado de juguetes en mujeres y hombres.

93

32 Bourdieu, Pierre (1988) *Cosas Dichas*. Barcelona: Gedisa.

33 Agamben G. (2000) *Lo Que Queda De Auschwitz. El archivo y el testigo*. Homo Sacer III" PRE-TEXTOS. Valencia, Traducción: Antonio Gimeno.



A modo de ejemplo, pensemos en cómo los medios de información y comunicación, los programas de televisión, los libros, la música o los materiales educativos refuerzan los estereotipos de género utilizando lenguajes e imágenes sexistas: para ilustrarlo sólo alcanza con ver la televisión, escuchar las letras de las canciones destinadas a niñas y niños o leer revistas infantiles. Asimismo, los juegos multimedia con fines pedagógicos, que son en la actualidad una de las alternativas lúdicas donde nuestras niñas y niños pasan cada vez tiempos mayores<sup>34</sup>, constituyen una parte fundamental de la cultura popular de nuestra sociedad<sup>35</sup> y refuerzan las diferencias de género.

En este sentido, son diversas las investigaciones contemporáneas que abordan la temática al momento de sentarse en la computadora. En general se focalizan en los logros, el acceso, el uso y la actitud frente a la máquina. Algunos resultados de estas investigaciones afirman que los hombres usan y acceden con mayor facilidad a una computadora tanto en la casa como en las escuelas o espacios de alquiler de máquinas: mientras que los hombres ven las utilidades de la máquina como una herramienta que les aumenta su poder, las mujeres la definen como la posibilidad de relacionarse entre ellas<sup>36</sup>. De la misma forma, los juegos que se diseñan para niñas y niños también son diferentes: mientras que para ellos se compran juegos educativos que enfatizan la coordinación

34 Debido a una moda cultural o a que en la infancia actual se pasa cada vez más tiempo sin adultos que nos acompañen en nuestras horas de juego, o porque las y los adultos también usan las máquinas cada vez más tiempo, o porque es una forma de iniciar en el uso de esta herramienta y nueva forma de comunicación desde una edad temprana.

35 Provenzo, E (1991) *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

36 Huff, C. y Cooper, J. (1987). *Sex bias in educational software*. *Journal of Applied Social Psychology*, 17, pp. 519-532.

ojo-mano, la rapidez de reflejos y la acción, los programas para chicas tienden a facilitar la realización de tareas de tipo práctico o artístico. Podemos resumir las diferencias de género que existen a la hora de pensar y comparar juegos multimedia para la infancia y la adolescencia solo recordando que uno de los primeros juegos multimedia al cual se accede en la infancia es el ya conocido *Gameboy* (es decir, juego de niños).<sup>37</sup>

Los ejemplos son múltiples y variados cuando se comienza a observar detenidamente las formas apropiadas de juego que existen en nuestra cotidianeidad ¿Quiénes organizan el partido de fútbol? ¿Por qué el gol de las chicas vale doble o triple? ¿Qué características asumen los juegos grupales legitimados para las mujeres? ¿Qué significados y representaciones tienen los juegos urbanos y cuáles los juegos rurales? ¿Qué diferencias están presentes en niñas que juegan con Barbies y niñas que juegan con muñecas de trapo? ¿Qué hacemos las personas adultas cuando nuestros niños hombres se disfrazan con tacones? En fin, las preguntas son muchas y no es nuestra intención generar las respuestas sino proponer agudizar nuestra mirada en los juegos infantiles donde posiblemente comencemos a observar la imitación del mundo adulto y también veremos presentes diversas maneras de ser mujer y de ser hombre, es decir de construir identidad(es) de género(s). El género se constituye como una de las relaciones estructurantes y de poder primarias<sup>38</sup> que ubica al sujeto en el mundo. En este sentido, es acertado incorporar en la reflexión de la crianza/enseñanza y el desarrollo infantil los

37 Recomendamos leer: Escofet Roig y otros "Los juegos multimedia desde la perspectiva del género".

38 Scott, J. (1993) "El género: una categoría útil para el análisis histórico". En: *De mujer a género teoría, interpretación y práctica feminista en las ciencias sociales*. Buenos Aires. Centro Editor de América Latina.

procesos de subjetivación y las cuestiones identitarias que se juegan en la infancia desde una mirada de género(s) para posibilitar el efectivo derecho a la(s) diversas identidad(es).

### **Los juegos y juguetes como facilitadores de espacios de inclusión y equidad**

96

Hemos intentado, en el desarrollo de estas líneas, uniras y uniros al juego. Sin sorpresas os habéis encontrado pensando en los juegos de la infancia, en vuestros juguetes preferidos y casi sin daros cuenta habéis entrado al espacio lúdico. No caben dudas de las variadas y múltiples teorías de juego que hemos legado desde las más remotas civilizaciones de nuestra historia. Es ineludible que desde que nacemos el lenguaje, los gestos y los objetos que rodean al "ser humano", junto a los primeros juegos y juguetes, vayan ordenando y dando sentido al mundo exterior. Asimismo, hemos reflexionado sobre el juego como cosa seria.

Las teorías de juego nos han ayudado a pensar las prácticas lúdicas como un ida y vuelta entre el juego como un espacio liberador, transformador y, también, como alienante y reproductor. Es decir, mientras que el niño o la niña están en el mundo mágico se cristaliza el juego de identidades que aparece en multiplicidad de formas y maneras de ser otras y otros, tensionando la idea de la identidad como algo inmutable y biológicamente determinado.

El juego se convierte de esta forma en herramienta de transformación en la vida diaria de las propias identidades, mostrando la fuerza de la experiencia en las múltiples estrategias identitarias que las niñas y los niños ponen en juego en cada situación específica. En dicho espacio es posible observar maneras de ser femeninas y masculinos. Sin embargo, el juego y los juguetes, como parte relevante en la crianza de

nuestras niñas y niños no puede dejar de visibilizar los influjos hegemónicos de género, como los de sector social que configuran contextos de interacción definidos y trascienden sustancialmente los procesos de desarrollo y configuración de la(s) identidad(es) de cada niña y niño: ¿A qué se juega en los espacios reglados y en los espacios de juego libre como los recreos? ¿A qué se les permite jugar? ¿Cuánto espacio del patio escolar utilizan los niños para jugar a la pelota y cuánto las niñas para sus juegos tranquilos? ¿Cuáles son los deportes destinados a niños y cuales a las niñas? ¿Les enseñamos a las niñas y a los niños (si es que lo hacemos) el cuidado de los juguetes por igual? ¿Visibilizamos las transexualidades, es decir, que hay niñas con pene y niños con vulva?

97

¿Lo habéis pensado? Podríamos afirmar desde las respuestas a estos interrogantes que las relaciones de género atraviesan todo el tejido social, donde los juegos y juguetes no son la excepción. Además, las estrategias identitarias que se construyen en el espacio lúdico clasifican también las diferencias sociales de mujeres y hombres. Y si esto inicia cuando nacemos, de forma dinámica por medio de la supremacía de ciertos valores, roles y normas que se manifiestan de diferentes formas en cada grupo social: ¿Qué juguetes se ofrecen en los negocios? ¿Cuánto cuestan? ¿Cómo están dispuestos para promover el consumo? ¿Qué juegos y juguetes se promocionan televisivamente? ¿Qué juguetes hay en los Jardines de infantes, en las escuelas primarias y en los clubes? ¿Hay juegos y juguetes para mujeres/hombres pobres y para mujeres/hombres ricos?

De esta forma, el juego como espacio de libertad en la vida infantil ha quedado invadido por el mundo real, limitando el desarrollo de la fantasía y acotando el mundo interior de cada sujeto en crecimiento en un mundo donde los cambios económicos y políticos traen diversos efectos según el sector

social al cual se pertenece. En ese sentido, en las zonas urbanas, por ejemplo, las niñas ya no son princesas desconocidas sino que son princesas con nombres pre establecidos (Barby, Divinas, Chiquititas, etc.); los niños son fuertes, poderosos e invencibles con capas que tienen a Superman, con relojes de Ben 10 y trajes del Hombre Araña.

Asimismo, los objetos parecieran transformarse cada vez menos en instrumentos fantásticos: los palos cada vez menos se transforman en caballos, espadas, punteros de maestras y largos panes ya que somos las personas adultas quienes les proporcionamos a nuestras niñas y niños los juguetes que son caballos, espadas, punteros para el pizarrón y panes de juguetes. También, nuestras sociedades fuertemente desiguales en relación a los recursos materiales y al acceso a la cultura en todas sus formas generan que los niños y niñas modelen las identidades de género en una desigualdad teñida por ser hombre o mujer y por tener acceso a no a los bienes y servicios. En otras palabras, las prácticas lúdicas/culturales se han ido (re) definiendo en una trama de relaciones en la que se suman las experiencias anteriores de apropiación cultural, desigualdad de género, prácticas sectoriales, étnicas y estrategias identitarias, en un marco local y mundial de creciente complejidad en los procesos de Consumo Cultural.<sup>39</sup>

El jugador o la jugadora serios no pueden invisibilizar dichos procesos presentes, que han convertido al mundo mágico en un espacio donde la tensión actual entre el análisis de la cultura local y la cultura mundial ha generado la profundización de los procesos de lo cultural y sus réditos, moldeando el gusto y los hábitos lúdicos de nuestras niñas y niños en relación directa al mundo real del mercado: ¿Qué

39 País Andrade, Marcela Alejandra (2016) *Identidades culturales en y desde las fronteras. Un enfoque de género a la(s) política(s) y a la(s) práctica(s) culturales juveniles*. Buenos Aires: Antropofagia.

juguetes les compramos a nuestros niños y cuáles a nuestras niñas?, ¿Cuáles son los programas de televisión destinados para las mujeres y cuáles para los hombres? ¿Cuáles son los programas habilitados para ser compartidos entre hombres y mujeres y cuál es el rol que se asigna a cada uno de ellos en los *mass media*?

Son muchas las preguntas que surgen desde el espacio lúdico cuando nos proponemos complejizar la simplicidad del juego y los juguetes. Finalmente, nos permite observar la compleja trama de relaciones que tensionan el mundo mágico. Mundo que por momentos deja de ser mágico para convertirse en reproductor de las diferencias de género, al mismo tiempo que las niega a partir de develar su función social dentro de un tiempo histórico determinado.

Ante esto nos hemos tropezado (como la Farolera) y hemos caído al espacio del juego y del juguete infantil para reflexionar desde él y en él las (re)producciones de conocimiento que allí se construyen. Al juego y al juguete lo hemos convertido, en nuestro mundo real, en una herramienta metodológica capaz de iluminarnos en las tensiones existentes en la crianza/enseñanza y el desarrollo infantil que va (re)construyendo de forma placentera y divertida, desigualdades sociales, étnicas y de género.

Es en el propio desarrollo infantil y en nuestras maneras de crianza/enseñanza donde por vez primera se vivencian las relaciones desiguales de poder, el conflicto, el maltrato y la discriminación: ¿A qué juegan las mujeres? ¿A qué juegan las mujeres pobres? ¿A qué juegan las mujeres indígenas? ¿Las mujeres urbanas juegan a lo mismo que las campesinas? ¿Y a qué, las migrantes? ¿Por qué los niños te pegan si les gustas? ¿Por qué si alguien no quiere jugar tienes que insistirle hasta que te diga que sí? ¿A qué juegan las niñas y los niños que no viven en la ciudad? ¿A qué juegan

en los asentamientos más pobres? ¿A qué juegan las niñas y niños que trabajan? ¿Juegan?

Los interrogantes planteados aquí no pretenden abarcar todo el universo de preguntas que nos ayudarían a develar la función social del juego hoy. Son sólo un empujón para continuar problematizando la educación y la crianza de los niños y niñas en nuestra sociedad y el rol que deseamos cumplir como personas adultas responsables en esta tarea. Asumir el tedioso trabajo de hacerse enigmas, de problematizar los que nos viene dado, de aplicar una mirada crítica a la educación y a la crianza puede llevarnos a la resignación que trae consigo lo que se presenta como establecido, como parte de un sistema que se reproduce a sí mismo. Es decir, si el juego es un dispositivo más de control social y como personas adultas nos sentimos convocadas a transformar las desigualdades que el juego cristaliza, ¿a qué jugamos? Pues bien, creemos que el desafío no debe estar puesto ahí sino, muy por el contrario, provocamos a apropiarnos del juego allí donde aparece como transformador, como (re)significante de los juegos y juguetes posibilitadores de espacios de libertad.

Si respetamos el juego de ser otros y otras, y nos sumamos a darle voz al conocimiento generado en el mundo infantil<sup>40</sup> como alternativa a los enfoques adultocéntricos (que desautorizan a los niños y a las niñas), nos permitiríamos (re)aprehender ciertas prácticas alternativas con relación a los mandatos sociales hegemónicos de producción

<sup>40</sup> En este sentido, nos situamos en el debate antropológico que toma a las niñas y los niños como agentes sociales, es decir, sujetos condicionados por el universo cultural y social en el que viven. A la vez de ser constructores de sus oportunas estrategias, interpretaciones y representaciones del mundo. Afirmamos que dichas destrezas pueden ser *leídas*, entre otras cosas, en sus propios juegos. Esta mirada teórica-metodológica le *da voz* a los niños y niñas junto a una mayor intervención en la construcción de conocimiento (James y Prout 1990).

y reproducción de género que sojuzgan el mundo adulto. Sacarle el disfraz al juego es jugar a disfrazarnos de aquello con lo que somos capaces de soñar: el juego que transforme nuestra realidad en un lugar y en un tiempo donde las desigualdades e inequidades no sean parte del juego.