

El juego infantil en la infancia desde una perspectiva de género

José Manuel Álvarez Seara

Instituto Superior de Educación Física

Centro Universitario Regional Norte

Universidad de la República - Uruguay

josmanu3@gmail.com

Resumen

El presente trabajo es parte de mi tesis de maestría en Educación Física en la Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil, en la que me propongo indagar sobre los juegos infantiles desde una perspectiva de género y diversidad sexual. El trabajo de investigación fue realizado en un barrio de la ciudad de Montevideo, capital de Uruguay. Entreviste a personas adultas sobre qué percepciones tienen y a qué juegos juegan con niñas-os menores de 10 años de edad. El trabajo se propone preguntar si los juegos infantiles no reproducen patrones de desigualdad de género, así como heteronormativos. Asimismo va a cuestionar la idea de que el juego es algo que es "muy bueno" para la infancia, retomando la discusión que autores provenientes mayoritariamente de la filosofía como Benjamin, Scheines y Agamben, traen sobre el juego, así como otra autora de la filosofía también Butler cuestiona la heteronormatividad, relacionándolo con los discursos de las personas adultas.

Palabras Claves: Infancia, juego, personas adultas, género, heteronormatividad.

En clave de género para analizar los juegos infantiles

El presente trabajo va a tener la característica como se mencionó en el resumen de analizar las percepciones que tienen las personas adultas de los juegos infantiles que realizan las personas adultas con los-as niñas-os, en un barrio de la periferia de Montevideo-Uruguay, desde una perspectiva de género y diversidad sexual.

La perspectiva de género nos ayuda a comprender ciertos estereotipos que están presentes en nuestra sociedad y son invisibilizados. Scott (1996) manifiesta que el uso de la conceptualización de género pone de relieve un sistema completo de relaciones que puede incluir el sexo, pero no está directamente determinado por el sexo o es directamente determinante de la sexualidad. Asimismo Butler (2002) va a decir que la categoría sexo es un principio normativo, que significa para la autora el mismo que Foucault llamó de ideal

regulatorio en sus trabajos. Para Butler el sexo no solo funciona como norma, sino que también es una práctica reguladora que produce los cuerpos que gobierna, cuya fuerza se manifiesta como una especie de poder productivo, capaz de demarcar, circunscribir y diferenciar los cuerpos que controla. En otras palabras la autora expresa la idea de que el género y la sexualidad, así como el propio sujeto, no preexiste al uso que hacemos del lenguaje en nuestras prácticas discursivas cotidianas. No somos nosotros, en ese sentido, que hacemos algo con el lenguaje, es el lenguaje que hace algo con nosotros, nos constituye. En este sentido el género es siempre un hacer como dice Butler (1999).

Asimismo en el contexto uruguayo Diego Sempol (2013) manifiesta que en los últimos años, después de que la izquierda en Uruguay llegara al poder y obtuviera el frente Amplio la mayoría parlamentaria en el año 2005, el movimiento por la diversidad sexual logró importantes conquistas legales y simbólicas con la aprobación de la ley de unión concubinaria (2007), ley de cambio de nombre y sexo (2009) y ley de matrimonio igualitario (2013), que son fuertes mojones para la lucha contra la discriminación por orientación sexual e identidad de género. Como manifiesta el autor estas leyes posibilitaron la discusión en materia de derechos, que cuestionan la heterosexualidad dominante y que buscan la transformación de las instituciones.

En el ámbito educativo y más específicamente en los CAIF, existen antecedentes como el trabajo de Marcela Schenck (2013) que muestra cómo los temas que tienen que ver sobre la sexualidad y el género generan diferentes discusiones sobre los derechos que están enmarcadas en una heterosexualidad o estereotipo binario manifiesta en los entornos educativos. El trabajo de la autora que compara dos centros CAIF, uno con un proyecto que incluye una perspectiva de género y otro que no, proporciona uno de los antecedentes y justificación de los más importantes para este proyecto.

Schenck (2013) hace un trabajo que problematiza como al mismo tiempo que existe un proyecto de centro CAIF que tiene perspectiva de género y otro no, se pueden observar rasgos y expresiones en las dos instituciones de una construcción social heteronormativa en relación a la sexualidad, que se manifiesta de diferentes maneras, que en este caso nos vamos a centrar en este proyecto de investigación en el tema de los juegos infantiles.

El juego como manifiesta en su trabajo Schenck (2013), al momento de observar el jugar en el CAIF, la autora manifiesta que se observan reproducción de estereotipos de cuidados con las niñas y que este era reforzado por las adultas-os de la institución, cuando se las llamaba a las niñas "mamita" y se les enseñaba cómo cuidar a los "bebotes". Mientras que el juego con "bebotes" no era incentivado con los varones y cuando surgía se intentaba desactivarlo.

El presente trabajo se propuso identificar a diferencia del propuesto por Schenck, los discursos que las personas adultas encargadas de los cuidados infantiles de menores de 10 años de edad tienen sobre los juegos en los hogares y espacios públicos, ¿a qué juegos juegan adultos y niñas-os? ¿A qué juegos jugaban las personas adultas en su infancia? ¿Cuales son los juegos prohibidos? ¿Existe un patrón heteronormativo en esos juegos que realizan las personas adultas con las-os niñas-os?

¿Pueden los juegos infantiles no reproducir patrones heteronormativos?

La pregunta en la que gira parte de mi trabajo de tesis es la que antecede, es una pregunta que de cierta manera se pretende provocativa, pero a medida que fui desarrollando la investigación fue siendo más contundente, y en primera instancia se podría afirmar que de los discursos de las personas adultas que se analizaron en esta investigación la respuesta a la misma, es que mayoritariamente los juegos reproducen patrones heteronormativos, esto debe ser tomado con cierto recaudo ya que la investigación que realicé fue un estudio de caso múltiple, que no se puede generalizar, ni sigue reglas estadísticas, pero llama la atención igualmente y usando como metáfora la luz roja que funciona como alarma, pone de manifiesto que los juegos infantiles pueden ser, en cierta medida, un fuerte instrumento que regula y ayuda a marcar en los cuerpos la heteronormatividad de las-os niñas-os en la infancia.

El juego es una forma de las niñas-os insertarse e interactuar en/con el mundo, que produce la satisfacción de ellas por medio de sensaciones, como de las nuevas experiencias, que permiten percibir y expresar, aprender e interactuar. En sentido próximo a eso, Berger y Luckmann (1986) analizan y clasifican patrones de transmisión del mundo social que ocurren a través de la socialización, por medio de la internalización y reconocimiento de procesos sociales. Ese tipo de socialización, de producirse como miembro de una sociedad, en el caso de la infancia, es dirigido principalmente por las madres, padres, y otros miembros de la familia, cuidadores y profesores.

Asimismo Reina y Cea (2005) afirman que los estereotipos de género son patrones de comportamiento aprendidos a través de la experiencia, en la cual niñas y niños tradicionalmente experimentan y adquieren comportamientos masculinos o femeninos, por medio, por ejemplo, de los juegos. Reciben la apropiación social al hacer actividades propias de su sexo, y son corregidos en sus preferencias cuando estas no corresponden a los estereotipos tradicionales. Niñas y niños progresivamente internalizan patrones adecuados para su comportamiento de género, para poder actuar en conformidad con ellos. Los autores afirman que es en ese momento que se produce una “conciencia de género”, al diferenciarse juegos para niñas y otros para niños (REINA; CEA, 2005).

Reina y Cea (2005) expresan que, al diferenciar los juegos, niñas y niños toman como referencia los modelos de su entorno relacionados con su sexo: madres, padres, hermanas, hermanos, y de los personajes televisivos.

El juego es una importante herramienta para la transmisión de valores sociales, inclusive aquellos relacionados con los estereotipos de género. En el trabajo de investigación realizado por Reina y Cea (2005), referenciado anteriormente, buscan establecer los autores, para el contexto de España, una posible relación entre los juegos y los juguetes con el futuro personal, laboral y social de las/os niñas/os, según el género (REINA; CEA, 2005).

En otro sentido Agamben (2007), en su libro *Infância e história*, dedicará un capítulo a los juegos y juguetes. El autor va a afirmar que las esferas del juego y de lo sagrado están estrechamente ligadas, y que muchos de los juegos que conocemos hoy se encuentran en antiguas ceremonias sagradas, en danzas, luchas rituales y prácticas adivinatorias.

Para Agamben (2007), el juego viene de lo sagrado, por eso, el juego también puede modificar lo sagrado. Para el autor, el juego tiende a destruir la conexión entre el pasado y el presente, y si el rito es entonces una máquina para transformar la diacronía en sincronía, el juego, por lo contrario, es una máquina que transforma la sincronía en diacronía:

[...] o jogo libera e desvia a humanidade da esfera do sagrado, mas sem a abolir simplesmente. O uso a que o sagrado é devolvido é um uso especial, que não coincide com o consumo utilitarista. Assim, a “profanação” do jogo não tem a ver apenas com a esfera religiosa. As crianças, que brincam com qualquer bugiganga que lhes caia nas mãos, transformam em brinquedo também o que pertence à esfera da economia, da guerra, do direito e das outras atividades que estamos acostumados a considerar sérias (AGAMBEN, 2007, p. 61).

El juego tiene un potencial transformador, como dice Agamben (2007), tiene la posibilidad de profanar, que es restituir para Agamben.

Scheines (1999) en otro sentido, pero poniendo de relevancia la importancia del juego como Agamben, va a decir que el juego es un puente de relacionamiento con el mundo y que rompe con la realidad de todos los días:

[...] Jugar es interrumpir el orden que rige la vida cotidiana, romper ese mapa que nos sirve para manejarnos en la realidad de todos los días, y sumergirnos en la realidad colmada de objetos tal como aparecen. Por eso citó la famosa frase de Oscar Wilde. El mundo del jugador es pura apariencia donde los detalles son tan importantes como los rasgos sobresalientes. El que juega, juega con detalles, no desdeña la complejidad de las cosas.

Entonces, jugar es interrumpir el orden de la vida cotidiana y habitar la plenitud caótica, abigarrada, llena, donde puedo manipular de la manera que quiera (SCHEINES, 1999, p. 4).

Walter Benjamin (1928) va a escribir sobre el juego, el juguete y su historia cultural, así como sobre la infancia, para el autor el juego es algo que los niños-as repiten hasta el cansancio, es el otra vez, asimismo los juguetes son objetos que no tienen nada que ver con la infancia, sino con las personas adultas, pero la mirada infantil mira esos objetos y les da otro sentido, los juguetes para el autor están vinculados al mundo de las personas adultas. El juguete en un primer momento según Benjamin (1928) era un derivado de la industria y no existía una industria específica que hacía juguetes, lo que el autor va a decir que lo que cambia y se desarrolla en el 1900 es una industria del juguete y de tiendas que venden específicamente juguetes.

Agamben (2012), por otro lado, va a colocar en su texto *Teología y Lenguaje*, específicamente en el capítulo *Por una filosofía de la infancia*, que la infancia es la preeminente composición de lo posible y de potencial. Lo que caracteriza a la infancia es su propia potencia, dirá el autor. La infancia *vive su propia posibilidad* (AGAMBEN, 2012, p. 29) En ese mismo texto, el filósofo italiano dirá que es en vano que las personas adultas intenten confinar a los-as niñas-os a tiempos y lugares limitados, como son los jardines de infantes o guarderías, a los juegos codificados, a un tiempo de jugar y a los cuentos de hadas, por ejemplo. Para Agamben (2012), las niñas-os saben que la cuestión no es fantasear, sino que en ese experimento las niñas-os se juegan toda su vida, colocándose en juego a cada instante (AGAMBEN, 2012, p. 30).

En el ámbito de esta investigación surge un tensionamiento entre los estereotipos de género asociados a los juegos, los juguetes y la infancia, donde me voy a preguntar si es posible huir o sobrepasar patrones heteronormativos o regulatorios.

En el siguiente fragmento de la entrevista con Betina, voy a relacionar este relato con el ideal regulatorio o normativo que manifiesta Butler que opera en el ámbito de la relación juegos-género entre personas adultas y niñas-os.

[...] *el juego lo inventábamos, era todo imaginación. Queríamos jugar a la cocinita y, bueno, agarrábamos la harina, pedazos de carne y hacíamos tartas y agarrábamos tierra y la decorábamos como chocolate, y ponele, viste que acá atrás tiene cañas, porque yo vivía en la casita de acá al lado y entonces sacábamos cañas y hacíamos chocitas de cañitas y ahí nuestras casas y teníamos que tener nuestros muñecos, que eran nuestros hijos. Teníamos que tener limpia la casa o cocinábamos, si íbamos a la casa de la vecina le pedíamos una tacita*

de azúcar. Todas esas cosas que pasan en la realidad, pero que la jugábamos de chico (Betina, 24 años, 1 hijo y 2 hijas).

En la entrevista, Betina relata los juegos que ella, sus hermanas y amigas hacían cuando eran niñas: *el juego lo inventábamos, era todo imaginación*, afirma la entrevistada. En su relato se puede percibir que ella se está refiriendo al juego de la casa, en el cual ella, sus amigas y hermanas reproducen una cotidianeidad, conjunto de prácticas y representaciones sobre la función social de la mujer en ese período. Se trata de un ideal regulatorio, como manifiesta Butler (2002). Se podría decir, que lo que ellas inventaban o imaginaban eran ciertos elementos constituyentes del juego, como los ingredientes de las comidas por ejemplo, pero las reglas presentes explícita e implícitamente en aquella situación imaginaria, responden a un patrón heteronormativo.

Ahora, voy a analizar otro fragmento de las entrevistas, esta vez Estefanía va a relatar en relación a su infancia lo siguiente:

[...] *En la escuela, sí, jugaba a la bolita, jugaba al fútbol, y ta más bien jugaba a los juegos que predominan en los varones porque... ta fui criada, no fui criada como una niña, fui criada como un varoncito. Porque ta, ya te digo, yo daba vuelta tierra, todo lo tenía que hacer yo y ta hacía hormigón, y todo, mis hermanas no, entonces mi juego favorito siempre era la bolita o la pelota, y ta cuando tenía, que por fin nos consiguieron una bicicleta, que nos regalaron una bicicleta, andaba todo el día en bicicleta. Pero otro juego que las muñecas; Creo que toqué una muñeca a los 15 años, antes no, y a escondidas todavía encima, sí porque mi abuela era muy, a mí me tenía, yo siempre le dije a ella, ella me criaba a mí a lo militar, y yo no era militar, yo era una niña y tenía derecho a jugar, yo a hacer lo que yo quisiera. Y no, para ella no, era lo que ella decía, si yo me tenía que quedar parada todo el día, ta ahí me tenía que quedar todo el día.* (Estefanía, 31 años, 3 hijos).

Estefanía dice que no fue criada o educada supuestamente como una “niña”, a pesar de las contradicciones de su abuela, que la criaba, como dice ella, de modo “militar”, y que ella era, como dice, “un varoncito”, o sea, un niño. En este sentido, a Estefanía no le gustaba, según relata, jugar con juegos y juguetes relacionados con el universo femenino. Ella prefería jugar con juegos supuestamente de niños y también estar entre ellos (niños) en los juegos. A partir de este relato, se puede preguntar cuál es el respeto que las personas adultas deben tener a las niñas-os en el sentido de posibilitar que ellas-os experimenten diferentes formas de ser. Si el “deber ser” heteronormativo es inculcado en el hogar y en otras instituciones sociales, en gran parte por medio del juego, entre otras cosas, se podría preguntar si los niños-as pueden huir o sobrepasar ese mecanismo heteronormativo.

En un sentido algo similar a lo que dice Butler (2002), Agamben (2007) propone que el juego puede desactivar el dispositivo de poder, lo que es interesante porque podría permitir a las niñas-os huir de los juegos heteronormativos impuestos por las personas adultas. Para Agamben (2007), es importante restituir el juego a su vocación profana, para poder desactivar el dispositivo de poder, para que sea posible así hacer uso común de los espacios que tenían confiscados del mundo humano, lo que es, para el autor, así como las perspectivas teóricas de los estudios de género, una tarea política. Agamben (2007) dirá, en esa dirección, que el uso que restituye el juego no es utilitario y no tiene que ver con el consumo. Eso sería liberador para la humanidad, porque lo desvía de lo sagrado.

Butler va a criticar la heterossexualidad compulsiva, y la estructura de las categorías binarias, desafiando el falocentrismo que genera un orden simbólico. El binarismo, para Butler, reduce el espectro y constituye el límite simbólico que define el intercambio y, al mismo tiempo, produce un afuera temible que resguarda su hegemonía (FEMENÍAS, 2003).

En ese sentido Agamben (2007) al proponer, que el juego puede desactivar lo que el autor llama dispositivo de poder, es interesante porque podría permitir como se mencionó antes que la población infantil puede huir de los juegos impuestos por las personas adultas y de la heteronormatividad. Para Agamben, en el ámbito del derecho romano, “sagradas” o “religiosas” eran las cosas que de algún modo pertenecían a los dioses y, por cuenta de eso, estaban sustraídas, estaban fuera del libre uso y del contenido de los hombres. Cosas sagradas o religiosas no podían, en aquel contexto, ser vendidas, ni dadas como fianza y ni cedidas en usufructo o grabadas. En ese sentido, dice el autor, “consagrar” (*sacrare*) era el término que se refería a ese proceso de salida de las cosas de la esfera del derecho humano para el plano religioso. Religión, término que de acuerdo con Agamben deriva no de *religare* (que liga o une lo humano y lo divino), sino de *relegere* (que indica la actitud de escrúpulo, de inquietación y de atención que debe caracterizar las relaciones con los dioses), indica, por su vez, no aquello que une hombres y dioses, sino aquello que cuida para que se mantengan separados, distintos.

Para Agamben (2007) es importante restituir al juego su vocación profana, para poder desactivar el dispositivo de poder, para que sea posible así hacer uso común de los espacios que el poder tenía confiscado del mundo humano, lo que es para el autor una tarea política. Como mencionamos anteriormente Agamben (2007) dirá que el uso que restituye el juego no es utilitario y no tiene que ver con el consumo. Eso como dice el autor, sería libertador para la humanidad, porque lo desvía de lo sagrado:

[...] Um automóvel, uma arma de fogo, um contrato jurídico transformam-se improvisadamente em brinquedos. É comum, tanto nesses casos como na profanação do sagrado, a passagem de uma *religio*, que já é percebida como falsa ou opressora, para a negligência como *vera religio*. E essa não significa descuido (nenhuma atenção resiste ao confronto com a da criança que brinca), mas uma nova dimensão do uso que crianças e filósofos conferem à humanidade. Trata-se de um uso cujo tipo Benjamin devia ter em mente quando escreveu, em *O novo advogado*, que o direito não mais aplicado, mas apenas estudado, é a porta da justiça. Da mesma forma que a *religio* não mais observada, mas jogada, abre a porta para o uso, assim também as potências da economia, do direito e da política, desativadas em jogo, tornam-se a porta de uma nova felicidade. (AGAMBEN, 2007, p. 67).

En esa dirección, el juego puede ser, según Agamben (2007), una profanación, por lo tanto, una de esas puertas de una nueva felicidad que desactiven el dispositivo de poder. Aquí llama la atención el valor que Agamben confiere a la infancia, en el uso que ellas le dan al juego, como nuevo uso que es conferido a la humanidad. En este sentido, la infancia representa un poder de transformación importante, cuando el juego tiene esa posibilidad de profanación y de huir de los estereótipos.

En este punto, y después de traer las reflexiones de Agamben, podría preguntarse si el juego puede actuar como una profanación en el mundo contemporáneo y si en algún momento, esa dimensión estuvo presente en los relatos de las personas entrevistadas en el Barrio de Montevideo, Uruguay. Por un lado, los datos de este trabajo de investigación muestran que existe la posibilidad en algunos casos de lo que Agamben manifiesta sobre el potencial que el juego tendría como “profanación” (en el sentido de hacer libre uso, de “desactivar el dispositivo”) o de cuestionamiento de determinados modos de ser, social e históricamente instituidos.

Siguiendo con las entrevistas, en el siguiente párrafo podemos relacionar lo que manifiesta Agamben y lo que relata Estefanía sobre los juegos que realizaba con sus hijos.

Estefanía:

[...] *Les ponía todo juguetes arriba de la cama o arriba de un sillón y me ponía a jugar con ellos o cantábamos canciones de la escuela y ta porque ellos fueron al CAIF¹, y ta cantábamos canciones del CAIF y por lo general jugábamos con los muñequitos, nos*

¹ CAIF son centros de atención a la infancia y las familias que tienen la característica de ser una política pública intersectorial de alianza entre el Estado y las Organizaciones de la Sociedad Civil para contribuir a garantizar la protección y promoción de los derechos de los niños y las niñas desde la concepción a los tres años.

poníamos a hacer algún dibujo, recortábamos, pegábamos, siempre con el tema de la manualidad mucho

Pesquisador: ¿Son tres varones?

Estefanía: Sí, tres varones.

Pesquisador: Y por ejemplo, ¿jugabas a las muñecas con ellos?

Estefanía: No, eso yo veía que lo hacían ellos independientemente, y ta siempre me pregunté si estaba bien o estaba mal, los médicos me decían que era normal, en el CAIF la psicopedagoga me dijo que era normal, porque ellos como que van descubriendo juegos, y cosas nuevas y ta el grande jugaba y juega hasta el día de hoy con los peluches, los agarran, les hace ropita con un pedazo de tela, como que les cose ropa, los viste, el grande no es mucho de juegos, el grande es más bien de computadoras y juegos. Ponele tranquilos, sentado, estos otros dos son el polo opuesto al grande, estos juegan a la pelota, juegan correteando, juegan con los juguetes, van para arriba y para abajo. (Estefanía, 31 años, 3 hijos).

Se puede observar atentamente en el anterior relato que Estefanía no jugaba a las muñecas con su hijo, pero aceptaba que el niño, jugase con ese objeto porque los profesionales del CAIF decían que era “normal” experimentar con diferentes tipos de juegos y juguetes. En este sentido, podría preguntarse: ¿qué es anormal en el mundo de los juegos y juguetes? Si, como dice Agamben, son los juegos una profanación que transforma la realidad, ¿qué es lo “normal”? Por un camino semejante también dirá Judith Butler (1999), al preguntarse por qué una persona precisa ser el género de uno en la medida en que no es el otro género. Esta formulación supone la restricción de género dentro de un par binario heterosexual. Butler va a criticar la heterosexualidad compulsiva, y la estructura de las categorías binarias, desafiando el falocentrismo que genera un orden simbólico. El binarismo, para Butler, reduce el espectro y constituye el límite simbólico que define el intercambio y, al mismo tiempo, produce un afuera temible que resguarda su hegemonía como manifiesta (FEMENÍAS, 2003).

En el párrafo anterior de la entrevista, cuando Estefanía menciona a las profesionales del CAIF, especialmente una psicopedagoga, y donde también, por otro lado, se habla de la opinión de un médico, veo que de cierta forma, tranquiliza a Estefanía que dichas personas diagnostiquen de “normal” el comportamiento infantil de un niño que juega con muñecas hasta cierta edad. De cierta forma, aquí se puede ver claramente lo que Butler (1999) llama de heterosexualidad normativa: si es normal para el discurso médico y psicopedagógico que los niños de una determinada edad jueguen con muñecas, ¿porque sería anormal otra manera de jugar? Lo que vemos como interesante en Butler es que ella va a derribar esa seguridad

profesional de los que mantienen como natural la heterosexualidad normativa. También aquí está claro una distinción importante que hacen algunos profesionales sobre hasta qué edad es normal dejar a las niñas-os jugar con diversos tipos de juegos y juguetes, sin distinciones generificantes. Lo que parece, según lo observado en las entrevistas, que al llegar a cierta edad, los niños-as deben cambiar los tipos de juegos y juguetes, lo que confirma que los juegos tienen importancia y son relevantes en la determinación sexual que las personas adultas quieren imprimir en sus hijos. Se podría decir que el juego forma parte de las regulaciones y marcas que son impresas por las personas adultas en las niñas-os en la infancia.

Siguiendo con el trabajo voy a traer otros párrafos de las personas adultas entrevistadas, que van a corroborar lo que Reina Y Cea colocan como reproducción de estereotipos de género a través de los juegos:

[...] Te puedes imaginar que dos nenas con un varón y ellas son nenas, juegan a las muñecas, las peinan, las cambian, o juegan a que hacen comida y cosas así, él es el papa y ellas son las hijas, cosas así (Carolina, 35 años, 2 hijas y 1 hijo).

En este sentido, Reina e Cea (2005) afirman que los estereotipos de género son patrones de comportamiento aprendidos a través de la experiencia, en la cual niñas-os tradicionalmente experimentan y adquieren comportamientos masculinos o femeninos, por medio de los juegos. Por lo tanto como manifiestan los autores niñas-os progresivamente internalizan patrones adecuados para su comportamiento de género, para poder actuar en conformidad con estos patrones. Aquí en este relato de Carolina se reafirma lo que los autores manifiestan en relación a que se produce una “conciencia de género”, al diferenciarse juegos para niñas y otros para niños (REINA; CEA, 2005).

Corroborando con lo que manifiestan de Reina e Cea (2005), las personas entrevistadas en esta investigación relatan en sus discursos mayoritariamente, que juegan con los niños a juegos que tienen una relación con el universo “masculino”, y juegan con niñas a juegos que hacen referencia al universo “femenino”:

[...] yo soy más de hacerles, yo que sé, una casita y que ellas se metan y juegan, claro, en el cuarto, yo les hago una casita más bien y ellos se quedan ahí quietitos y se quedan jugando, y él [compañero de Milena] es más varonil, juega a la pelota con la hija. (Milena, 21 años, 2 hijas y 1 hijo).

[...] Si, acá se juega todo el día. Juego de manos con ellos, si juego de manos, para que aprendan a hacerse respetar y todo y que aprendan a defenderse también, ya de chiquito. Acá no hay varones, hay nenas que lo cagan a palos, y se tiene que hacer respetar ... Lucha, el

chiquito no está, recién ahora está empezando a jugar, porque es maricón, muy maricón es, y el otro si, el otro si ponele como ahora yo estoy dibujando y viene y me garronea, me encaja un piñazo [golpe] y ahí empezamos, y empezamos a los piñazos suaves, este yo le pego para que le duela para que sienta y para que él pegue más fuerte, y así, no a lo bruto pero, hay un límite de golpe y de todo, te da y mira que te pega y te pega fuerte, pero tampoco porque me pegue una piña fuerte no le voy a pegar una piña más fuerte para que la sienta, le pego jugando, y ahora el chiquito se está adaptando a eso, yo le empiezo a pegar así y él empieza y viene a pegar (Marcelo 33 años, 1 hijo y 1 hija).

Marcelo también nos dice en la secuencia de la entrevista que jugaba a la lucha también con su hija, “sí, con ella también, estuve haciendo boxeo, estuve un año haciendo boxeo con ella” (Marcelo 33 años, 1 hijo y 1 hija), pero hace la aclaración de que “fue solo un año”, porque ahora la niña no vive más con él, vive con su madre en otro lugar.

Aquí se puede ver una disonancia también con los estereotipos de género, en la medida en que Marcelo juega a la lucha con su hija, un juego mucho más vinculado al universo masculino. En el mismo sentido, en la frase “*acá no hay varones, hay nenas que lo cagan a palos*” se puede observar una resistencia a los estereotipos de género que podría estar también relacionada con la condición o estrato social, en la medida en que, en las clases populares, saberse defender (por medio de la lucha, por ejemplo) no es patrimonio solo de los niños, es también patrimonio de las niñas. También debemos decir que después al entrevistar separadamente a la compañera actual de Marcelo, con quien tiene un hijo, ella nos dice al contrario de lo que relata Marcelo, que no le gustaba “jugar a la lucha” (*juego de manos*) cuando era niña y que no le gusta que sus hijos jueguen a eso, lo que sería un juego prohibido para ella.

[...] conmigo no juegan a las peleas porque yo estoy en contra de que ellos jueguen de manos. Me entendes, porque ellos son chicos, por ahí uno grande se le va la mano porque no medís la fuerza con un niño de 5 años y por ahí le pegas mal y lo terminas lastimando, pero sin querer. No, entonces digo yo estoy en contra de que jueguen de manos. (En este caso, por motivos éticos, voy a proteger la identidad de la persona).

Es interesante percibir que la divergencia entre los dos no está en la transmisión de determinados valores asociados al “juego de lucha” y a la representación de aquello que sería típicamente “masculino”, como coraje, fuerza, soportar el dolor, saber defenderse etc. La divergencia de ella en relación al compañero reside más en el hecho de, que para ella, los juegos como simulación de luchas pueden ser peligrosos y violentos porque, al no saber controlar la fuerza, los-as niñas-os pueden acabar, sin querer, lastimándose. Para Marcelo, por

otro lado, saber pegar y soportar el dolor de un golpe todavía más fuerte del que aquel que él-la niña-o empleo tiene un papel educativo importante, inclusive para la hija. A partir de este ejemplo, notamos una diferencia interesante en el modo en como ambos interpretan aquello que sería adecuado en términos de cuidado y de juegos con los-as hijos-as.

Asimismo Juan, padre de tres hijos (un niño de 2 años, y dos niñas, de 5 y 9 años de edad) va a relatar lo que sus hijos-as son incentivados/as o les gusta jugar:

[...] Por lo general para el varón son autos, autitos [carrinhos] porque es fanático de los autos y la marca es Hot Wheels, vivimos comprando esa marca porque son los favoritos de él, y después las nenas varía un poco más. Yo que sé, hay más variedad de juguetes para las nenas que para el varón, pero por ejemplo muñecas, no compramos por ejemplo marcas de muñecas, tipo Barbie o esas cosas no, pero claro las muñecas siempre hay algún jueguito de té como hay, o máquinas de coser, como juegos recreativos también muchos [...] (Juan, 30 años, 2 hijas y 1 hijo).

En relación al relato de Juan voy a recurrir a la autora Mc Phail Fanger (2006), que, parafraseando a Bourdieu, dirá que el conocimiento que las personas tiene de la lógica cotidiana las ayuda a abordar y resolver sus actividades diarias y el *habitus*, como patrón generador de disposiciones, rutinas y costumbres, se inculca y se adquiere desde la infancia y persiste a lo largo de la vida. Con base en el *habitus*, se producen (y reproducen) prácticas y percepciones que se ajustan a las restricciones del mundo social en el cual emergen, se consolidan y afianzan una *sensibilidad*.

Los datos de la investigación revelan también la preocupación por parte de las personas adultas de saber o controlar aquello a lo que las-os niñas-os juegan cuando están en la casa. En el siguiente relatos se puede observar como Norberto, padre de tres hijas, explica la preocupación que tienen en relación a los juegos, juguetes y libros que sus hijas poseen y con los cuales juegan en la casa:

[...] una vez compramos un disco de una Barbie que eran 10 capítulos y todos hablaban de novio y eso, controlamos tratando de no acelerar nada de lo normal, con la edad que tienen que estén escuchando historias de no sé qué, porque nos dimos cuenta [...] que el novio era como el ídolo de Barbie, y entonces no, no nos gusto, esas pequeñas cosas, esos detalles... (Norberto, 35 años, 3 hijas).

Conforme se ha expresado hasta el momento en el trabajo, y corroborando lo que Reina y Cea (2005) afirman sobre los estereotipos de género, existe en la mayor parte de los relatos de las personas entrevistadas, en relación a los juegos que hacen con sus hijos-as, transmisión de “patrones” y valores heteronormativos. Eso se expresa también en el caso de la prohibición

que Norberto hizo a sus hijas, de escuchar el CD con grabaciones de historias de Barbie y su novio Ken. El problema no reside solo, como manifiesta Norberto, en el hecho de las narrativas construidas en la historia refuerzan determinadas expectativas sobre comportamientos de ser mujer y hombre. En este caso, el problema no está solo en el hecho mencionado de Barbie “tomar al novio como ídolo”, como dice Norberto, también está el hecho de, que en las historias, la personaje tiene como motivación para sus acciones, como una especie de *deber ser*, además que tiene que agradar al personaje masculino (Ken), su novio. Asimismo además del problema de la dominación masculina, está el hecho para Norberto de que las niñas son muy pequeñas para escuchar historias con novios, algo que, en su opinión, debería ser evitado para no “acelerar nada” de aquello que deberá pasar “naturalmente” en el futuro, que posiblemente sea reafirmar esa heterosexualidad.

En esta misma dirección, es necesario también considerar, cuando las personas adultas comparan o relatan los juegos que jugaban en la infancia y los juguetes que ellas poseían cuando eran niñas-os, y que según la opinión de algunas de las personas entrevistadas se diferencian poco de los juegos y juguetes de sus hijas-os en la actualidad, que esos padres y madres “heredan”, por decir así, patrones, modelos y valores generificantes de las generaciones que los anteceden, tomando de las personas de su entorno relacionadas con su sexo (madres, padres, hermanas, hermanos, vecinos, personajes literarios o mediáticos, etc.) a las referencias de cómo ser “hombre” o “mujer”.

En relación con esto último, relata Norberto a qué jugaba cuando era niño:

[...] yo con mis amigos y este primo que es como mi hermano jugábamos mucho con los muñecos de acción y hacíamos como que estas plantas eran una selva y hacíamos cuerdas y escalábamos las cuerdas. Eso es lo que más me acuerdo y mucho andaba en bicicleta. Viste como es todo imaginación: en bicicleta andábamos patrullando por el barrio o intentábamos hacer piruetas en bicicleta, después ya cuando nos mudamos ya nos metíamos adentro del campo, acá cazar de repente con la honda, de repente no cazábamos nada, si no a la pelota, en general al fútbol. Cuando éramos más chicos jugábamos con los autitos, con los muñecos que ya también vas aprendiendo a armar cosas y eso es lo que me acuerdo en general, nos trepábamos a los árboles. (Norberto, 35 años, 3 hijas).

Conforme se ha visualizado hasta aquí, el juego es una importante herramienta en la transmisión de valores sociales, así como de papeles relacionados con el género. En el trabajo de investigación realizado por Reina y Cea (2005), anteriormente referenciado, también se busca establecer, para el contexto de España, una posible relación entre los juegos y juguetes con el futuro personal, laboral y social de las-os niñas-os, según el género. Los autores citan

como ejemplo las actividades que están relacionadas, tradicional y culturalmente, al género masculino, como la construcción, la mecánica, con juegos de estrategia y las que incorporan a las nuevas tecnologías, en las cuales existe según su investigación, una baja participación de las niñas. Esos juegos, para los autores, se transforman luego en una realidad social. En España, así como en Uruguay, profesiones como la de ingeniería son principalmente ocupadas por hombres, y las mujeres tienen mayor tendencia a elegir profesiones humanísticas (REINA; CEA, 2005). En el fragmento de la entrevista a Norberto, citado arriba, se puede observar cómo el entrevistado traza una relación entre los juegos que jugaba con sus primos y amigos en su infancia con actividades atribuidas de cierta manera de asumir la masculinidad en el espacio público, como “patrullar”, que es la ronda que hace la policía en un auto o moto también en una determinada época, ya que ahora el ser policía ya no es un patrimonio exclusivo de los hombres en Uruguay. Para Norberto y para Juan, como se observa anteriormente, parecería ser “natural” que sus hijos, jueguen con “autitos” y las niñas con muñecas.

Semejante naturalización, como los que se observan en los relatos de Norberto y Juan, plantean la interrogante de qué pasaría si sus hijas prefiriesen los “autitos” a las muñecas. Evidentemente que la explicación para eso no está en el determinismo biológico, o en el determinismo social, está en los papeles sociales que históricamente atribuimos a los hombres y mujeres en nuestras sociedades, y en una heterosexualidad normativa (Butler 1999). Todavía hoy en Montevideo, por ejemplo, es posible observar que hay pocas mujeres conduciendo un auto de policía o un ómnibus y-o trabajando en la construcción. En el espacio público, el auto sigue siendo, como muchos estudios con perspectiva de género lo confirman, mayoritariamente un objeto relacionado al universo masculino. Así como actualmente, en Uruguay, muchas de las profesiones más remuneradas son ocupadas mayoritariamente por hombres, asimismo en la vida política institucional, como en los sindicatos y en los partidos políticos, que mantienen una alta predominancia de hombres ocupando los puestos más altos. En Uruguay, a pesar de ser un país precursor en muchos aspectos del proceso de modernización, democratización y legislación relativa a los derechos de las mujeres y de diversidad sexual en el continente americano, se puede observar que cuenta con un bajo porcentaje de mujeres y de la comunidad LGBTT en el parlamento, en los gobiernos departamentales y municipales, en los ministerios de gobierno y ninguna mujer o persona perteneciente a la comunidad LGBTT en la Suprema Corte de Justicia. Esto no significa que tanto las mujeres como las personas que pertenecen a la comunidad LGBTT no participan de los movimientos políticos de base de forma activa, pero sí que existe la dificultad de

consolidarse en lugares en las cúpulas de los partidos políticos, en las asociaciones profesionales y en los sindicatos (SCURO, 2012).

Existe también por lo que se observa de las entrevistas, una fuerte preocupación en relación a la sexualidad infantil, también se observa esto en nuestra sociedad. Poco se habla de sexualidad con las-os niñas-os, especialmente con las-os más pequeñas-os, pero este es una fuente constante de preocupación de padres, madres, educadores, asistentes sociales, abogados, jueces, médicos etc., lo que evidencia, sobre cierto punto de vista, un gran interrogante en relación al tema. Llegando al final de este trabajo, se puede observar una sensación de que se evita al máximo hablar de sexualidad con las niñas-os, supuestamente para evitar que ellas desarrollen algún tipo de sexualidad precoz, como es el caso que manifiesta Norberto. De modo general, y en la medida en que realizaba las entrevistas, pude percibir que había una tensión – manifestada de modo explícito, en algunas entrevistas, pero de modo implícito, en la mayoría de los relatos – en relación a los juegos con niñas-os del otro sexo (niñas con niños y viceversa) parecería que existe una prohibición explícita e implícita de las personas adultas permitir jugar a las-os niñas-os con el otro sexo. También esta tensión se observa a niveles gubernamentales en Uruguay cuando se aprobó una guía de diversidad sexual (2013) y fue fuertemente criticada por la iglesia católica en Uruguay, lo que hizo que la guía se imprimiera una vez y luego no se volviera a imprimir y distribuir por presiones de la iglesia católica, estas presiones lejos de desaparecer parece que siguen latentes en diferentes ámbitos y colocan en cuestionamiento cuánta influencia tienen en los países instituciones como la iglesia católica y otras, en temas relacionados con la sexualidad.

A modo de conclusión no considero que el juego sea algo neutro o “bueno”, por lo contrario, procure evidenciar a lo largo de esta investigación que el juego puede dejar marcas indelebles (difíciles de borrar) en los cuerpos de las-os niñas-os, inclusive en lo que se refiere a la sexualidad, fruto de una cultura fuertemente marcada por una heterosexualidad normativa, como manifiesta Butler (1999). Creo importante, del punto de vista sociológico, seguir promoviendo investigaciones sobre la relación entre los juegos y los estereotipos de género, ya que, como la sociología procura en uno de sus postulados, estudiar lo “obvio”, lo que tenemos en nuestra frente cotidianamente y poder sacar el velo que cubre que hace que aceptemos esa cotidianidad sin mayores oposiciones.

Bibliografía

AGAMBEN, Giorgio (2012): **Teología y Lenguaje**. Del poder de Dios al juego de los niños. Buenos Aires: Las cuarenta.

- AGAMBEN, Giorgio (2007). **Infancia e historia**. Destrucción de la experiencia y origen de la historia. Buenos Aires, Adrián Hidalgo Editora.
- AGAMBEN, Giorgio (2007). **Profanações**. São Paulo: Boitempo Editorial.
- BENJAMIN, Walter (1928). **Historia cultural del juguete** En Giulio Schiavoni. **Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes**. Buenos Aires: Nueva Visión, 1989.
- BENJAMIN, Walter (1928). **Juguete y juego** En Giulio Schiavoni. **Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes**. Buenos Aires: Nueva Visión, 1989.
- BERGER, Peter y LUCKMANN, Thomas (1986). **La construcción social de la realidad**. Buenos Aires: Amorrortu.
- BUTLER, Judith (1999). **El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad**. México, Paidós.
- BUTLER, Judith (2002). **Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”**. Buenos Aires, Paidós.
- FEMENÍAS, María (2003). **Judith Butler: introducción a su lectura**. Buenos Aires, Catálogos.
- MC PHAIL FANGER, Elsie (2006). **Voy atropellando tiempos: género y tiempo libre**. México: UAM.
- REINA, María del Carmen y CEA, Manuel (2005). **Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo**. España: Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.
- SCHENCK, Marcela (2013). **Entre lo explícito y lo silenciado: Un acercamiento a género y sexualidad en el plan CAIF**. en **Políticas públicas y diversidad sexual. Análisis de la heteronormatividad en la vida de las personas y las instituciones**. Informe Final. Montevideo: Ministerio de desarrollo social, p. 23-60.
- SCHEINES, Graciela (1999). **Juegos inocentes, juegos terribles**. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. y organizada por el Área Interdisciplinaria de Estudios del Deporte el 10/4/1999. pp 1-16.
- SCOTT, Joan (1996). **El género: Una categoría útil para el análisis histórico**. En: Lamas Marta Compiladora. **El género: la construcción cultural de la diferencia sexual**. PUEG, México. 265-302p.
- SCURO, Lucía (2012). **Construyendo autonomía en el Uruguay** en Batthyány Dighiero, Karina; Montaña Sonia (2012) **Construyendo autonomía. Compromisos e indicadores de género**. Santiago de Chile, Chile: Naciones Unidas.
- SEMPOL, Diego (2013). **La renegociación del orden social: Cambios y permanencias en Políticas públicas y diversidad sexual. Análisis de la heteronormatividad en la vida de**

las personas y las instituciones. Informe Final. Montevideo: Ministerio de desarrollo social,
p. 7-22.