

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.2987>

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

The early construction of gender identity through play and language development

**Martha Xolyanetzin Rodríguez Villarreal**

xolyanetzinrodriguez@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0004-3876-4310>

Universidad Autónoma de Nayarit

Tepic – Nayarit

**Delfino Cruz Rivera**

delfino.cruz@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-1339-7871>

Universidad Autónoma de Nayarit

Tepic – Nayarit

**Aida Victoria Martínez Vázquez**

aida.martinez@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-1418-2522>

Universidad Autónoma de Nayarit

Tepic – Nayarit

**Marcela García Ramos**

marcela.garcia@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0000-0003-3618-4799>

Universidad Autónoma de Nayarit

Tepic – Nayarit

Artículo recibido: 31 de octubre de 2024. Aceptado para publicación: 15 de noviembre de 2024.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### Resumen


Este artículo nos permite identificar la construcción temprana de la identidad de género a través del juego, este estudio se ha realizado siguiendo una metodología cualitativa, desde la cual se ha utilizado un modelo etnográfico basado principalmente en la observación del juego sociodramático de los niños y las niñas del CENDI que están cursando el tercer año del preescolar, la observación se llevó a cabo en dos escenarios distintos: el rincón de la casita y el rincón de las construcciones, durante doce sesiones, seis en cada rincón, con una duración de 35 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, se ponderaron las conductas observadas en niños y en niñas en los ambos rincones. Se identificó que es notoria la influencia de la madre principalmente en los roles designados de manera impositiva mayormente por las niñas que participaron en el estudio, los roles asignados o asumidos principalmente se centran al estereotipo según su sexo biológico, sin embargo, se manifestaron en una minoría el asumir otros roles independientemente del sexo.

*Palabras clave:* identidad de género, juego, lenguaje

## Abstract

This article intends to identify the early construction of gender identity through children's play. This study has been carried out following a qualitative methodology, from which an ethnographic model has been used based mainly on the observation of the sociodramatic play of boys and girls in their third year of preschool (CENDI). The observation was carried out from two different settings: the corner of the little house and the corner of the construction. It took twelve sessions, six sessions of 35 minutes each one per setting. Once the data was registered in a field notebook, each play session was analyzed to observe, collect and register patterns. Behaviors observed in boys and girls in both corners were weighted. It was possible to identify that the influence of the mother is mainly noticeable in roles designated in an imposed way to girls who participated in the study. The roles assigned or assumed mainly focus on the stereotype according to their biological gender, however, they were manifested in a minority to assume other roles regardless of gender.

*Keywords:* gender identity, games, language

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Rodríguez Villarreal, M. X., Cruz Rivera, D., Martínez Vázquez, A. V., & García Ramos, M. (2024). La construcción temprana de la identidad de género a través del juego y desarrollo del lenguaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (6), 1 – 20. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.2987>

## INTRODUCCIÓN

Hablar de identidad constituye un tema que encierra diversos aspectos que consolidan la forma en que un sujeto se representa y manifiesta en la sociedad; dicho proceso ocurre desde que nacemos y hasta que logramos consolidarnos como personas, aunque podría decirse que permanece en constante construcción; sin embargo, este desarrollo identitario, se ve influenciado en la primera infancia por diversos factores y sujetos que de alguna manera inciden determinadamente en su vida como la madre y el padre, las hermanas y hermanos, abuelas y abuelos, tías y tíos, entre otros. Aunque existen diversos tipos de identidad, respecto de la construcción temprana de la identidad de género, hemos de referirnos a la identidad que alude a los imperativos sobre el “ser hombre” o “ser mujer”, que constituyen un proceso complejo que involucra factores biológicos, sociales, culturales y psicológicos. La familia educa a sus hijos en lo que para ellos consideran como una conducta adecuada con relación a su sexo, y posteriormente la sociedad se ocupa de reforzar estos patrones.

La definición de la identidad personal es un fenómeno complejo en el que intervienen diversos factores, desde las perspectivas individuales hasta la adquisición de diversas aptitudes adquiridas en el proceso de socialización y educación, pero sin duda un factor fundamental en la estructuración de la identidad del individuo. (Mayobre, 2007)

Por su parte, González, et, al (2022), indica que el juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños a edades tempranas es primordial demostrando la relevancia y los cambios significativos que aporta este método en su aprendizaje académico. Los autores obtuvieron información bibliográfica para la aplicación posterior, y, de este modo, determinaron el desarrollo físico y mental mediante la implementación de actividades relacionadas con el juego simbólico. Para obtener los datos, se empleó el método de observación, documentando el comportamiento de los niños y cómo se relacionan en el juego. Debido a estas acciones, se demostró que esta estrategia lúdica es un método para el aprendizaje y el desarrollo psicomotriz, debido a que el conocimiento se fundamenta en experiencias físicas y mentales.

Además de ser un elemento promotor de la habilidades motoras tanto finas como gruesas, ya que al emprender una actividad lúdica requiere de esfuerzo físico que involucra el movimiento motor de marcha, en el que se utilizan las piernas así como la manos que han de incluso tomar un papel activo para la manipulación de objetos que requieren de la fuerza de agarre; no obstante, el juego fortalece además las habilidades cognitivas y favorece el desarrollo mental óptimo al fortalecer la psique de las niñas y niños (NN).

La mayoría de los infantes tienden a imitar el juego de sus pares, con quienes conviven, lo cual a menudo está sujeto a estereotipos de género que existen en la sociedad en la que viven. En consecuencia, se puede afirmar que la actividad lúdica en la infancia ayuda en el desarrollo psicológico contribuyendo a la consolidación de la identidad de género y la integración de roles, valores, actitudes, comportamientos y aspiraciones conformadas con lo que la sociedad considera como válido para hombres y mujeres (Díaz, 2011)

En la infancia parecen relacionar rápidamente, de manera consciente o no, los estereotipos sobre el lugar asignados a cada sexo en los roles y espacios de juego.

La investigación de Puerta y González (2015) mencionan que el juego establece un entorno en el que los niños y las niñas adoptan actitudes para la vida adulta, adoptando en cuenta las formas de ser masculino y femenino. Cuando juegan, se comportan de acuerdo con los modelos de género que poseen, aprendiendo con rapidez a discriminar lo que está o no permitido, reconocido o valorado.

Los juegos y juguetes para la infancia tienen un estereotipo muy marcado a partir del sexo del sujeto, patrones que deben de seguir, que establecen los padres, la familia y los cuales son impuestos por la sociedad, muy marcados entre lo que jugará un niño y una niña.

El juego y los objetos de juego son fundamentales para la consolidación de la identidad de género. En consecuencia, es fundamental observar atentamente los objetos que se ofrecen y comercializan para los infantes; muñecas, cocinitas, Barbies y sets de belleza para ellas; juegos bélicos o de deportes y vehículos para ellos. En consecuencia, muchos de los productos que utilizamos para niños y niñas son sexistas y constituyen un auténtico refugio de estereotipos, roles y mitos sobre los que se fundamenta la violencia. (Carrera, 2015)

Desde que la criatura está en gestación, regularmente la madre, el padre, la familia están preparando una educación distinta para el caso de que sea niña o niño. Comenzando con la decoración de la habitación del futuro bebé, si va a ser niño, se pinta la habitación en tonos azules, con temas del mar (marineritos), aire (aviones), tierra (carros) o algún personaje como Spiderman, los vengadores, Mickey mouse, entre otros, o con elementos de la selva o jungla, se colocan objetos tales como osos, jirafas, leones, barcos, dinosaurios, entre otros.

Si va a ser niña, su habitación será pintada en tonos rosas o lilas, con temas de cuentos de hadas, princesas, con personajes de Disney como la Sirenita, Blancanieves, Cenicienta, Aurora, Mulán, Rapunzel, Moana, entre otras; con objetos en tonos pastel, bailarinas de ballet; flamencos, unicornios, elefantes y conejos en tonos rosas. Cuando se colocan en sus habitaciones los primeros objetos o juguetes establecemos diferencias de género y asignándolo a uno u otro sexo.

Durante la infancia, las personas reciben la aprobación social cuando llevan a cabo actividades propias de su sexo, y se les corrige en sus gustos, cuando estas no coinciden con los estereotipos tradicionales. Vasta, et al (2001) menciona que durante la infancia, las personas adquieren de manera gradual las normas de conducta propias de su género, con el fin de poder actuar de acuerdo con ellas. Descubren el concepto de género, al diferenciar a qué juegan los niños y a qué las niñas, empleando como referencia las personas de su entorno familiar, social, educativo, e incluso personajes televisivos.

### **¿La niña es a lo doméstico, como el niño es al trabajo?**

Es poco frecuente que los niños reciban juguetes relacionados con lo doméstico, y que a las niñas les den juguetes vinculados con trabajos u ocupaciones fuera del contexto del hogar. Un niño que juega con una muñeca no obtiene la misma respuesta social que otro que lo hace con un muñeco de acción que representa al Spiderman, así como una niña que quiera jugar con un carrito y no con una Barbie.

Seguramente mientras la niña que juega con un carrito sea objeto de burlas asociadas a sus intereses por los carritos con una determinada opción sexual, la segunda niña recibirá la aprobación social; así como el niño que juega con una muñeca será mal visto socialmente y vinculado con una señalada opción sexual, mientras que el segundo niño no sufrirá el rechazo o señalamiento de los demás.

El juego de los primeros supondrá una forma de resistencia al patrón que es idóneo ante la sociedad, ya que un niño que juega con muñecas y una niña con carritos rompen las ideas estereotipadas utilizadas para explicar el comportamiento tanto de los varones como de las féminas, donde los varones están excluidos de los discursos del cuidado y de la belleza, ya que ello pertenece a lo femenino, mientras que el patrón masculino es dominado por discursos de poder, acción y competencia.

La reproducción social de los estereotipos de género es un tema relevante y más en edades tempranas donde aún es posible romper esquemas establecidos y que generar desigualdad, será importante

analizar si se siguen reproduciendo los modelos cristalizados en estereotipos de género que por lo general son complementarios, opuestos y conflictivos.

Lobato (2005) señala que el juego tiende a reproducir, en consecuencia, se reproduce la ideología dominante, limitando espacios y discursos de forma excluyente para cada género, lo cual crea un lugar ideal para la difusión de los valores establecidos desde el poder.

Es importante realizar una descripción del proceso de identidad de género en los niños y las niñas, además de observar patrones de conducta interiorizados en el infante a través del juego, en los contextos en los que se desenvuelve.

### **DESARROLLO**

Los primeros juegos se encuentran destinados a la adquisición de habilidades fundamentales, como el tomar los objetos que tienen a su alrededor y experimentar con ellos mediante el ensayo y error. Al progresar en el desarrollo infantil, surge el juego simbólico, que con el paso del tiempo se va a tornar más complejo y elaborado. (Ocaña, 1992)

Para Lobato (2005) el juego establece un entorno en el que los niños y las niñas adoptan actitudes para la vida adulta, adoptando las formas de ser masculino y femenino. Cuando juegan actúan de acuerdo con los modelos de género que conocen, asimilando de manera rápida a discriminar lo que está o no permitido, aceptado o valorado. El juego tiende a reproducir la ideología dominante.

La actividad lúdica brinda asimismo la posibilidad de ensayar nuevas formas de expresar el género, refugiados por la fantasía que el juego les brinda.

Davies (1994) indica que la fantasía que rodea el juego se convierte en un poderoso mediador de la realidad, lo que se hace de manera imaginativa, en el juego, nos sirve como modelo o referencia para que acontezca en el mundo real.

Por su parte Ortega (1992) señala que es a través del juego simbólico que los infantes representan acciones y roles derivadas del mundo de los adultos y desempeñan funciones distintas al que tienen en realidad.

En la educación infantil, los rincones constituyen una metodología educativa establecida en la experiencia, la actividad y el juego, disponiendo la clase por diferentes espacios en un ambiente de confianza y en grupos reducidos. Las niñas y niños pueden desarrollar su creatividad, efectuando pequeñas indagaciones y proyectos, manipulando e interactuando con el material, relacionándose con sus compañeros, con los adultos y de esta manera sufragan sus necesidades (Zabalza, 1996).

De acuerdo con Vidal (2013) El lugar de juego simbólico cumple con la función de proporcionar una serie de recursos que facilita a los niños practicar juegos de imitación de las conductas sociales que observan en su entorno. Los elementos fundamentales del rincón de la " casa " o la " cocina " en los que se representan los roles domésticos.

Hardy y Jiménez (2001) revelan que es fundamental identificar el género como una categoría dinámica establecida por la sociedad al sexo registral, es decir, tiene en cuenta las diferencias biológicas que determinan a la mujer o al hombre, así como el contexto establece unos roles específicos para establecer la función que debe desempeñarse en la sociedad.

Consecuentemente, el género es un constructo social que consigue ser transformado a través de los años por la idea que tiene la sociedad sobre el tema, así como los roles que trazan para cada sexo donde el hombre es el que tiene el poder y donde la encomienda de la mujer son las tareas del hogar.

La teoría psicológica de Bandura (1977; citado por Alvares y Pérez, 1990) conocida como teoría del aprendizaje social, se fundamenta en la creencia de que las acciones realizadas por los niños y las niñas en sus primeros años de vida no son casuales, sino que están determinadas por lo que observan a su alrededor, y, por lo general, es el adulto quien ilustra al niño el rol que debe de seguir.

### Estado del arte

Lobato, E. (2005) en su artículo sobre el juego socio dramático y los esquemas de género: una investigación en la educación infantil, cuya finalidad era examinar, a través de métodos etnográficos, los comportamientos de niños y niñas de cinco años en el juego socio dramático para determinar si se observaban diferencias en relación al género. Es en el enfoque sociocultural (Vygotski, Elkonin, Bruner) donde realiza su planteamiento teórico, que considera este juego como un valor fundamental para la socialización y la trasmisión de cultura. Se observaron 30 sesiones de juego, en diversos escenarios: femenino, masculino y neutral. Los hallazgos:

Se hallan diferencias significativas en el comportamiento lúdico en función del género, y estas diferencias se enfocan en la dirección de los estereotipos en el sentido de que los varones dirigieron sus guiones hacia la acción y la agresividad, mientras las niñas enfocan la historia hacia las relaciones personales, el entorno doméstico y el cuidado.

Asimismo, se observaron conductas evasivas (alejarse del escenario, modificar objetos...) que posibilitan modificar el escenario y modificar el guion, y el número de estas aumentaba cuando el escenario de juego pertenecía al ámbito de dominancia del sexo opuesto.

A partir de los hallazgos obtenidos, pudo concluir que las diferencias de género se presentan de forma muy temprana en el juego socio dramático y que, a través de él, niños y niñas prueban comportamientos futuros, por lo tanto, incluyó una propuesta coeducativa afín con ese tipo de juego que pretende fomentar la creación de identidades de género abiertas.

El trabajo de Martínez, M. y Vélez, M (2009), se manifiesta 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. En esta investigación se encuentran 400 niños de entre tres y siete años y 200 estudiantes universitarios, se lleva a cabo un análisis de las preferencias y prejuicios lúdicos que se evalúan a través de diversos ámbitos educativos. Los hallazgos de las encuestas llevadas a cabo indican que:

Los hallazgos obtenidos en la investigación indican que tanto las niñas como los niños de entre tres y siete años de edad tienden a relacionar los juguetes con su edad. La opinión de este grupo de investigación indica que la actitud de género se ajusta a la edad y el sexo desde una actitud aún egocéntrica, en la que niños y niñas relacionan entre el 47% (ellas) y el 59% (ellos) de los juguetes con su género, hacia respuestas más concluyentes que respaldan los estereotipos sociales.

Es evidente la dominancia de los efectos tradicionales y de género que las niñas y los niños advierten en el entorno familiar, ya que evidencian su capacidad para adquirir juguetes. Por esta razón, es fundamental tener en cuenta los valores de igualdad y equidad social que, respaldan países avanzados en prácticas pedagógicas que, plantean nuevas opciones ante el uso del juguete, con el objetivo de que los niños y las niñas tengan iguales posibilidades en la vida.

Los juguetes no tienen género, los etiqueta para un sexo u otro la sociedad y la misma cultura. Indica que la muñeca no es un juguete femenino, es un instrumento valioso para desarrollar aptitudes humanistas.

- Se detectó que la edad es esencial para la identificación del género de los juguetes, ya que el menor cuando se encuentra con los juguetes los cataloga como masculinos y femeninos, y se ve poco el valor neutro del mismo. Contrariamente, a medida que el sujeto crece el valor neutro aumenta y disminuyen las masculinas, pero las femeninas se mantienen e inclusive aumentan.

Según el artículo de Puerta, S. y González, E. (2015), se examinan a través de una metodología cualitativa ocho sesiones de juego en una clase de infancia, en dos rincones de aprendizaje distintos, el comportamiento de niños y niñas de cinco años en el juego socio dramático, con el propósito de evidenciar si se observan diferencias en relación en la construcción social del género. Los hallazgos obtenidos evidencian que:

Durante el juego socio dramático, los infantes van aplicando y almacenando sus vivencias personales en esquemas de conocimiento que utilizan para construir el juego de representación.

Estos juegos reflejan la ideología que prevalece en el entorno social en el que se encuentran los infantes, se aprecia que las acciones lúdicas de los niños y niñas que han compuesto la muestra de estudio son muy distintas.

Sus palabras están marcadas por las estructuras de género que mantienen la disparidad y, al mismo tiempo, se evidencia la relevancia de los patrones tradicionales que enfocan el papel primordial femenino en lo doméstico, lo familiar y la belleza; y el esquema masculino que se sigue asignando es el que enaltece la fuerza, la agresividad, la competitividad y el poder.

Romero C. (2022), llevó a cabo un estudio sobre la influencia de los estereotipos de género en el comportamiento y las preferencias de juego en niños y niñas de educación infantil, en el cual se planteó la influencia de los estereotipos de género en los patrones de conducta y las preferencias de juego en niños y niñas en edad preescolar. Para ello, realizó una revisión de la literatura y examinó 10 artículos. Durante el análisis se pudo determinar que existe un impacto de los estereotipos de género en los patrones de comportamiento y las preferencias de juego de niños y niñas en la infancia; esta relación disminuye con el paso del tiempo, concluyendo los niños son más activos en actividades más enérgicas y dinámicas, y las niñas tienen conductas más pasivas ya que sus juegos no son agresivos, sus juegos son más estructurados, en las niñas el juego se vincula a las labores y cuidados domésticos.

## **METODOLOGÍA**

El estudio se efectuó en un Centro de Desarrollo Infantil (CENDI) donde se atienden sujetos en etapa lactante (43 días de nacidos a 1 año 6 meses de edad), en etapa maternal (1 año 7 meses a 2 años 11 meses de edad), y la educación preescolar (3 a 5 años de edad), dicha institución fortalece las áreas específicas propias del desarrollo infantil, y del desarrollo de competencias en los campos formativos de lenguaje y pensamiento matemático, pensamiento científico y desarrollo socioemocional.

La institución educativa se ubica en el estado de Nayarit, situada en una zona urbana con acceso a parques que sirven de recreación para las personas y aportan un sitio de juegos para las niñas y niños, así también se encuentra dentro de una zona residencial. Los horarios disponibles de atención en el CENDI son de 8:00 a 13:00, pero se pueden extender sus horarios desde las 7:00 hasta las 18:00 con costo adicional por hora.

El CENDI es una institución privada, donde a través de padres o tutores solventan la educación de sus NN quienes cubren una cuota mensual, y una matrícula que se paga a comienzo de cada ciclo escolar. El nivel socioeconómico de los sujetos que envían a sus hijos/as a escuela es clase media alta, este segmento de la población comprende a aquellos que sus ingresos y/o estilo de vida es levemente superior a los de clase media, el perfil de jefe de familia de estos hogares está formado por individuos

con un nivel educativo de licenciatura hasta doctorado, viven en casas propias, además de contar con todas las comodidades y servicios.

Dicha institución, atiende a una población de 78 niñas y niños. Correspondientes: etapa lactante 14 bebés, etapa maternal 17 niños y niñas, y en educación preescolar 47 niños y niñas. De los cuales 16 están en primero, 17 en segundo y 14 en tercero de preescolar. Estos últimos sujetos (3er. Grado) son quienes conforman la muestra.

Los criterios de elegibilidad hacia los sujetos de tercero de preescolar se procuraron porque podían expresar con mayor claridad la elección de los juegos y roles al instante de efectuar la actividad, así como la disponibilidad para realizar las observaciones, como también de poseer el permiso de los padres ya que la investigación no constituyó riesgos que expusieron la integridad de las niñas y niños sujetos del estudio.

La observación se efectuó en dos escenarios distintos: el rincón de la casita y el rincón de las construcciones. Respecto al rincón de la casita, se imitan los roles domésticos principalmente centrados en hacer comida, efectuar aseo de la casa, limpieza, lavado y organizado de ropa, entre otras cosas. Los materiales que ahí se encuentran son cocina, escobas, fregadero, armarios, mesa, sillas, utensilios de cocina, tales como, cucharas, cuchillos, tenedores, platos, vasos, sartenes, entre otros, de preferencia de plástico para que los puedan utilizar sin correr ningún riesgo, y que tengan un tamaño que permita el juego de manera fácil.

Por otro lado, el rincón de las construcciones sugiere roles centrado en la creación de construcción de cosas, en que imitan la construcción de casas, la creación de espacios, reparación, manejo de utensilios, herramientas y objetos, como también de actividades de mecánica, entre otras cosas. Los materiales que ahí se encuentran son cajas con diferentes tipos de piezas de construcción y con distintos tamaños y colores, cajas de coches, de animales y maletines de herramientas.

Mediante la técnica de la observación participante, se utilizó un cuaderno de campo, mismo que constituye una herramienta usada para hacer anotaciones. En la investigación cualitativa, dicho instrumento sugiere un cuaderno en donde se hacen anotaciones, que pueden ser escritas e incluso de ilustraciones que precisan rutas, esquemas o dibujos que apoyan al investigador a recolectar el máximo de detalles de la observación derivada de uno o varios trabajos de campo.

Para la recogida de datos se utilizó el diario de campo con el propósito de registrar por escrito las observaciones referentes 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 de los niños y las niñas durante el mismo.

La observación se llevó a cabo durante doce sesiones, seis en cada rincón de observación, con una duración de 35 minutos aproximadamente cada una. Una vez realizados los registros en el cuaderno de campo, se observó cada una de las sesiones de juego y se recogieron en una tabla las pautas de observación, se ponderaron las conductas observadas en niños y en niñas en los dos ámbitos o rincones observados.

En todas las observaciones realizadas quedó registrado: la fecha en la que se inició, el número de niños que estuvieron presentes, el rincón donde se registró la observación, el juego que se llevó a cabo, personajes que se representan, y la recogida del material.

En seguida se explica brevemente qué se entiende por cada aspecto observado:

Tabla 1

Aspectos observados

Aspecto observado	Definición
Relaciones que establecen	Se refiere a la forma en que los niños y las niñas interactúan en el juego: esta relación se puede establecer en la dominación, el liderazgo, la subordinación y/o el individualismo.
Utilización del espacio	Se refiere a cómo los niños y las niñas distribuyen el espacio de juego: si lo comparten, si se excluyen, etc.
Conductas disruptivas	Se refieren a las conductas que incluyen cierta violencia. Y resaltamos diferentes variables: <b>Con los juguetes:</b> Comportamiento inadecuado que lleven a estropear el juguete por su mal uso o violencia. <b>Con sus iguales:</b> Comportamientos violentos, agresiones verbales y físicos. <b>Disputas por los juguetes:</b> Comportamiento inadecuado por la disputa del juguete. <b>Disputas por los roles:</b> Discusiones por el desempeño del mismo rol o personaje.
Conductas de transformación	Se refieren a la transformación de materiales y personajes durante el desarrollo del juego, bien para modificar el guion del juego o bien para introducir nuevos roles que den un giro al desarrollo del discurso. Igualmente, aquí encontramos diferentes variables: <b>Transformación de roles:</b> 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. <b>Transformación de juguetes:</b> Se trata de la transformación de objetos para darle el uso que se necesita o para modificar el discurso con otro fin. <b>Introducción de juguetes de otro rincón:</b> Se refiere a la introducción de materiales de otro rincón y utilizarlos para ampliar el discurso del juego.
Conductas lúdicas específicas	Se refieren a: <b>Conductas de cuidado:</b> Se alude a las conductas relacionadas con el cuidado y el servicio a los/as niños/as y muñecos. <b>Realización de tareas domésticas:</b> Son las conductas de realización de labores domésticas. <b>Conductas relacionadas con la belleza y cuidado de la imagen:</b> Son las conductas de cuidado de la imagen y belleza. <b>Conductas de violencia, fuerza o acción simuladas:</b> Son las conductas donde se interpreta violencia física o verbal, se pone de manifiesto la fuerza o se juegan a juegos que entrañan acción.
Abandono del juego	Se refiere a las acciones de abandono de juego bien porque se aburren, no les gusta el discurso o existen enfados.
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.

**Fuente:** Puerta y González, 2015.

Este estudio se ha realizado siguiendo una metodología cualitativa, desde la cual se ha utilizado un modelo etnográfico basado principalmente en la observación del juego sociodramático de los niños y las niñas del CENDI que están cursando el tercer año del preescolar.

La investigación cualitativa se enfoca en comprender o explicar el comportamiento de un grupo, un fenómeno, un hecho o un tema, y algunas de las características: La investigación cualitativa tiene como objetivo describir y analizar la cultura y el comportamiento de los seres humanos y sus grupos desde la perspectiva del investigador. La investigación de tipo cualitativo se basa en una estrategia de

investigación flexible e interactiva. Es un método de investigación más descriptivo que se centra en las interpretaciones, las experiencias y su significado. Este tipo de investigación utiliza métodos como la observación, la entrevista y las discusiones en focus groups. (Izcará, S. 2017, p. 37).

El método utilizado en este estudio es la etnografía, ya que es un método de investigación cualitativa de las ciencias sociales, se utiliza para describir e interpretar de manera sistemática la cultura de los diversos grupos humanos o comunidades.

Izcará (2017) señala, “este método de investigación consiste en observar las prácticas culturales de los grupos sociales y poder participar en ellos para así poder contrastar lo que la gente dice (discurso) y lo que hace (prácticas culturales). Es la técnica principal de investigación de la antropología social y cultural” (p. 56)

Respecto de las categorías del estudio, se estableció inicialmente un sistema de codificación axial, el cual se muestra a continuación:

**Tabla 2**

*Categorización*

<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías:</b>	<b>Códigos</b>	<b>Subcódigos</b>
Identidad de género	Asunción de rol de género Designación de roles Cambio de roles Imposición de roles	Sexismo Diversidad Inclusión Integración	
Juego simbólico	Influencia del entorno	Familiar	
		Social	
		Económico	
		Cultural	
		Religioso	
	Influencia de los medios	Televisivos Impresos	Cuentos Caricaturas Leyendas Películas
juego imaginativo	Juego de roles	Fantástico Actividades domésticas De profesiones	
		Profesiones Oficios Personajes Figuras parentales De estereotipos de género	
		Juego rudo de varones	estereotipados
Desarrollo del lenguaje	Uso de conceptos con un fin específico Uso de conceptos técnicos Uso de conceptos coloquiales		
Habilidades socioemocionales	Manejo de emociones Asertividad Respeto Empatía		

**Fuente:** elaboración propia.

Para efectos del análisis de datos fue necesario emplear el Modelo Integrador Contextual para el Análisis Cualitativo con Software (MICACS) de Cruz (2015) citado en Rodríguez et al. (2023), que contempla:

#### **Procedimientos desde el paradigma de la codificación**

Depuración de datos hasta construir los documentos base. Esta actividad consistió en revisar la consistencia de los datos obtenidos en cada una de las entrevistas, corregir palabras mal escritas, acentuaciones hasta integrar un documento con las características requeridas por el software.

Codificación respectiva en los datos recolectados a partir del cual fue posible integrar nuevos códigos.

Realización de memos y comentarios para efectos de emprender la triangulación respectiva para la interpretación de datos.

Valoración del análisis efectuado de tal forma que se emprendió un proceso de recodificación.

Consolidación de interpretaciones para efectos de comprender el objeto de estudio.

Se construyó el informe respectivo considerando los datos arrojados por la realidad, las aportaciones teóricas de autores y la interpretación del investigador (triangulación).

Con base en el proceso descrito se empleó el software Atlas.ti versión 9, que permitió el diseño de redes y nubes de palabras que se presentan en el informe de resultados de este artículo.

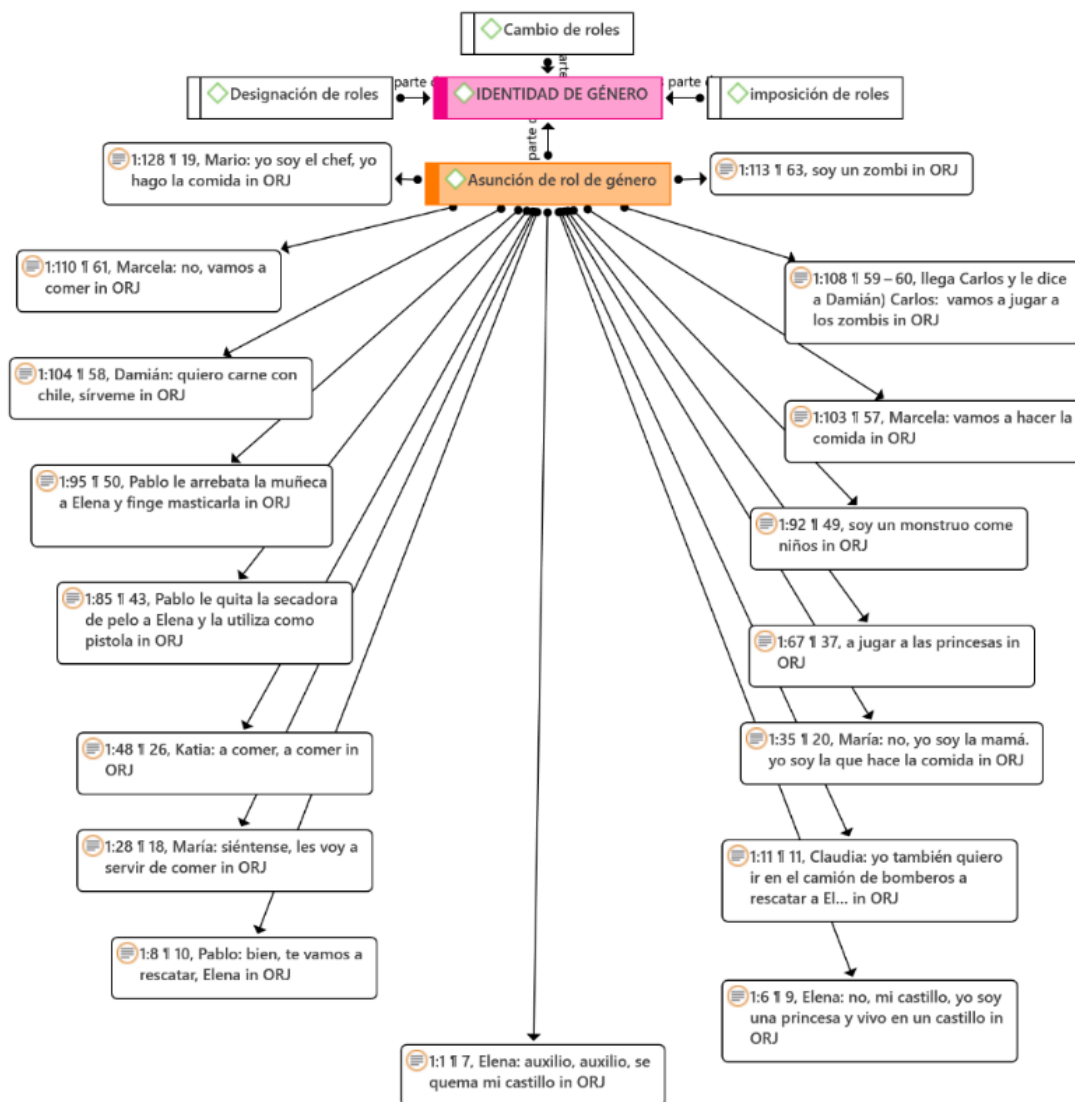
### **RESULTADOS**

#### **Roles de género y juego**

Para explicar los roles de género en las niñas y niños participantes en este estudio vistos desde la identidad misma que han desarrollado, asumen un rol de género en la que principalmente las niñas designan roles durante el juego para desarrollar algunas actividades o modelos de género que se relacionan no sólo con la labor cotidiana en la familia, sino que también se integra a personajes fantasiosos o relacionados con los oficios; de esta manera, en el proceso de interacción lúdica, se identifican designaciones impuestas principalmente por las niñas, cambios de roles de género asumidos. Este fenómeno se aprecia en las siguientes narrativas dentro de la red:

Figura 1

Asunción de roles e identidad de género



Fuente: elaboración propia.

De acuerdo con Papalia et al. (2017) con respecto de los estereotipos de género precisan que:

Los estereotipos de género son generalizaciones preconcebidas acerca de la conducta masculina o femenina (“Todas las mujeres son pasivas y dependientes; todos los hombres son agresivos e independientes”). Los estereotipos de género son dominantes en muchas culturas. Aparecen en cierto grado en niños desde los dos o tres años, aumentan durante los años preescolares y llegan al punto más alto a los cinco años (Campbell, Shirley y Candy, 2004; Ruble y Martin, 1998, p.237)

### Designación de Roles

La designación de roles en el juego está influenciada principalmente por expresiones de carácter sexista, en la cual se atribuye a la mujer un papel fundamental en las decisiones sobre todo de casa, puesto que se manifiestan expresiones en las que la participación de la mujer se ve limitada a un campo históricamente pensado para la mujer como es el hogar; sin embargo, se aprecian en las actitudes de

los varones el fenómeno inclusivo al permitir la participación de niñas en el juego simbólico relacionado con oficios, con el caso de una niña que quiere ser bombero, contrapuesto con el paradigma de otras niñas, que en su carácter impositivo fuerzan a sus compañeras asumir roles femeninos.

**Figura 2**

*Designación de roles*



**Fuente:** elaboración propia.

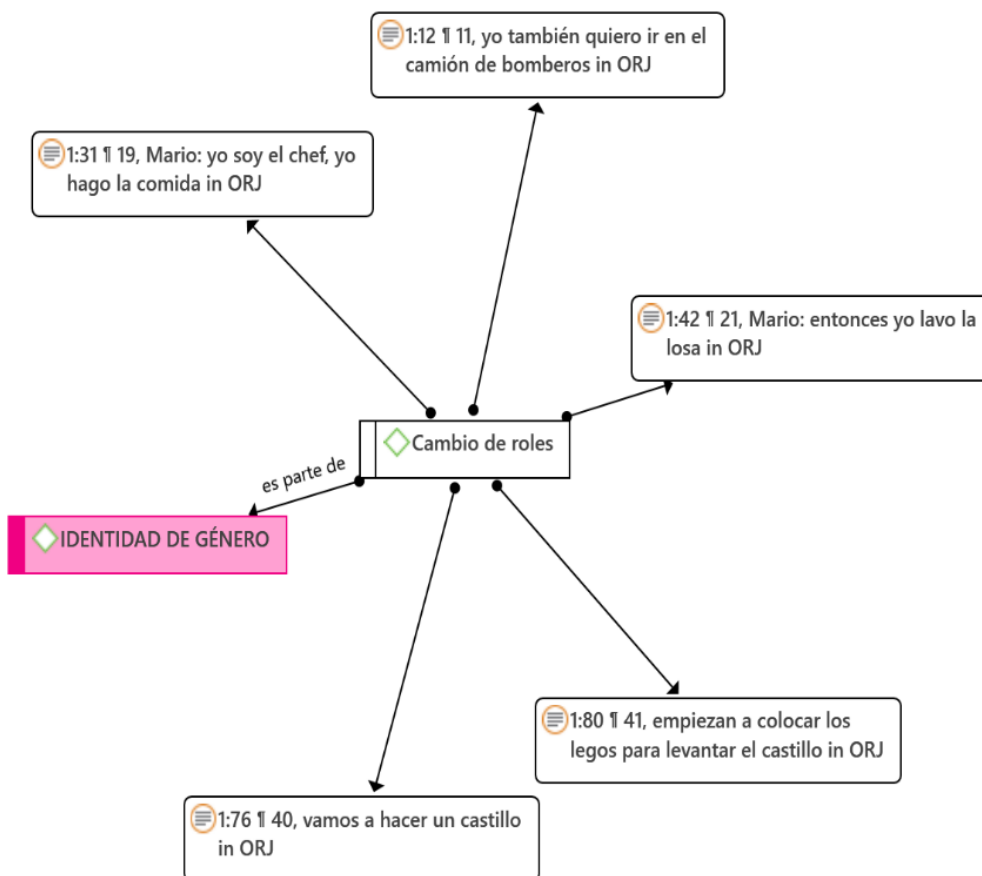
A lo largo de los años, las niñas y niños fortalecen su identidad al observar, realizar e imitar actividades cotidianas desenvueltas por sus progenitores, de tal manera que las adoptan e integran en su identidad; visto desde enfoque psicoanalítico, las NN emprenden un proceso de identificación, de adopción de las características, creencias, actitudes, valores y conductas del padre del mismo sexo. Por tanto, Freud consideraba que la identificación es una etapa muy importante para el desarrollo de la personalidad de la niñez temprana (Papalia, 2017, p. 239).

**Cambio de Roles**

El juego, por otra parte, es un espacio de entretenimiento y resignificación en cuanto a lo que se pretende, se desea o quiere ser, por ello las niñas y niños asumen actividades que anteriormente eran sólo “cosa de mujeres”, como también en el caso de las niñas en donde los roles asumidos son “cosa de hombres”, lo cual se refleja en las actividades de: ir el camión en el rol de bombero, lavar la losa, hacer la comida, construir castillos, entre otras.

**Figura 3**

Cambio de roles



**Fuente:** elaboración propia.

En la actualidad, dentro de las políticas de género en la agenda 2030 de los Objetivos del Desarrollo Sostenible concerniente al Objetivo No. 5: Igualdad de género, indican:

La igualdad de género no solo es un derecho humano fundamental, sino que es uno de los fundamentos esenciales para construir un mundo pacífico, próspero y sostenible. Se han conseguido algunos avances durante las últimas décadas, pero el mundo está lejos de alcanzar la igualdad de género para 2030.

Las mujeres y niñas constituyen la mitad de la población mundial y, por tanto, también la mitad de su potencial. Pero la desigualdad de género prevalece y estanca el progreso social.

De media, las mujeres ganan un 23 % menos que los hombres en el mercado laboral mundial y dedican el triple de horas al trabajo doméstico y de cuidados no remunerado que los hombres. (Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, 2023. p.22)

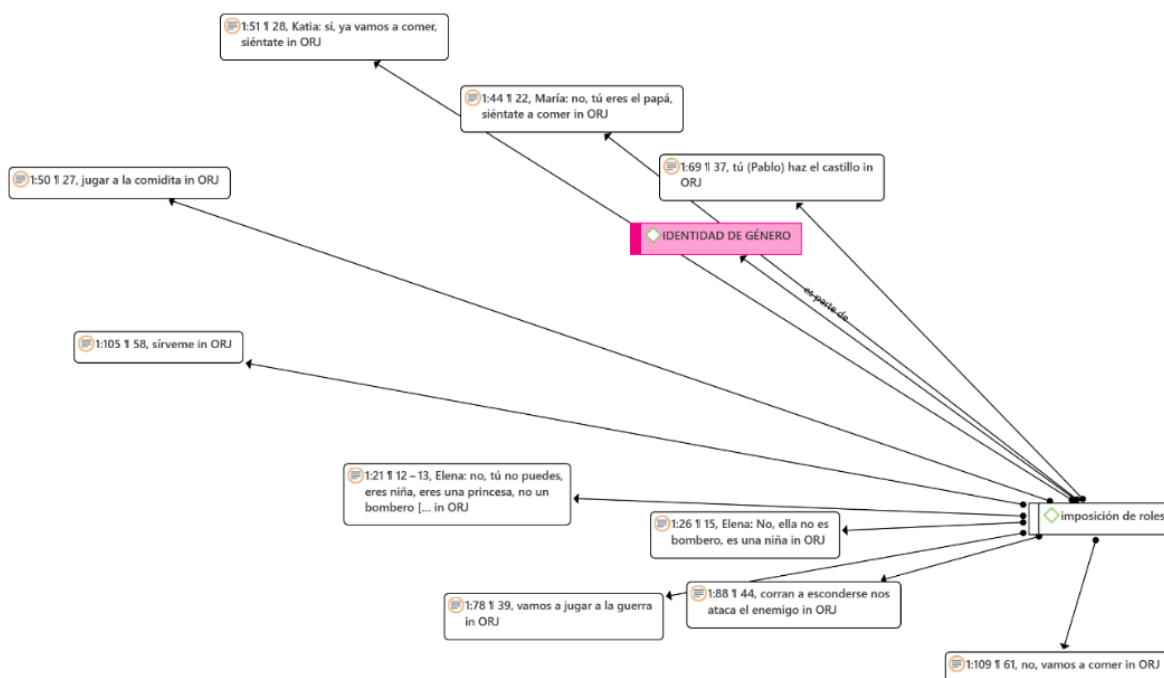
En este sentido promover la inserción de mujeres en los ámbitos profesionales culturalmente vistos como masculinos y viceversa, de tal manera que el juego es un promotor de la igualdad cuando las niñas y niños no anteponen la concepción binaria (colores para hombre y mujer, profesiones y oficios, entre otros).

**Imposición de roles**

Por otra parte, la imposición de roles es una de las actitudes que asumen mayormente las niñas, al designar principalmente actividades, formas de actuar, normas, instrucciones, papeles, actuaciones principalmente alineadas a lo que culturalmente se debe hacer acorde al género, ello demuestra que la educación en casa se ve permeada en las actividades escolares:

**Figura 4**

*Imposición de roles*



**Fuente:** elaboración propia.

Para Palominos (2006) 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” (p. 5).

Elena: auxilio, auxilio, se quema mi castillo

Damián: tu casa

Elena: no, mi castillo, yo soy una princesa y vivo en un castillo

Pablo: bien, te vamos a rescatar, Elena

Claudia: yo también quiero ir en el camión de bomberos a rescatar a Elena

Elena: no, tú no puedes, eres niña, eres una princesa, no un bombero

(Claudia hace pucheros como queriendo llorar)

Carlos: Claudia no llores, súbete al carro, vamos a rescatarla

Elena: No, ella no es bombero, es una niña

[Observación, 12/10/2022. Rincón de las construcciones]

María: siéntense, les voy a servir de comer

Mario: yo soy el chef, yo hago la comida

María: no, yo soy la mamá. yo soy la que hace la comida

Mario: entonces yo lavo la losa

María: no, tú eres el papá, siéntate a comer

Antonio: siéntate, Mario, la cocina es cosa de las mamás

[Observación, 25/10/2022. Rincón de la casita]

Se puede observar cómo las diferencias de juego de ambos grupos responden a los discursos que determinan las estructuras de género, las prácticas de juego desarrolladas por las niñas están marcadas por los discursos de lo doméstico.

Con relación 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).

Katia: a comer, a comer

Daniel: yo no quiero jugar a la comidita

Katia: sí, ya vamos a comer, siéntate

(Daniel quita el mantel de la mesa y se lo pone en la espalda)

Daniel: no, yo soy Superman, jajaja

(Carlos toma los platos y los lanza)

Carlos: jajaja, que empiece la batalla

Filiberto: Vamos a acabar con los malos

(Filiberto toma los utensilios de cocina y los usa como armas)

[Observación, 07/11/2022. Rincón de la casita]

Elena: vamos a jugar a las princesas, tú (Pablo) haz el castillo

(Elena le esta “secando” el cabello a Blanca con una secadora de juguete)

Pablo: no, vamos a jugar a la guerra

Carolina: vamos a hacer un castillo

(Carolina y Elena empiezan a colocar los legos para levantar el castillo)

Carlos: si trae las armas.

(Pablo le quita la secadora de pelo a Elena y la utiliza como pistola)

Pablo: pum, pum, corran a esconderse nos ataca el enemigo

(Carlos destruye el castillo de las niñas)

[Observación, 12/10/2022. Rincón de las construcciones]

Se puede decir que los roles los tienen definidos a partir del sexo, es decir, lo que les corresponde realizar si es niño o niña, con forme a lo señalado por la sociedad.

Los roles donde domina la agresividad, la violencia y en los que pueden demostrar su fuerza física son los preferidos por los niños, 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". (Puerta y González, 2015, p. 70)

(Pablo se acerca al espacio donde están las niñas jugando con los legos y unas muñecas)

Pablo: yo soy un monstruo come niños

(Pablo le arrebató la muñeca a Elena y finge masticarla)

Elena: no, no hagas eso

(las niñas empiezan a gritar y salen corriendo con sus muñecas en brazos)

Carolina: no, se come a las niñas

Carlos: si trae a los demás monstruos

[Observación, 12/10/2022. Rincón de las construcciones]

Marcela: vamos a hacer la comida

Damián: quiero carne con chile, sírveme

(llega Carlos y le dice a Damián)

Carlos: vamos a jugar a los zombis

Marcela: no, vamos a comer

(Damián se levanta de la silla y avienta los platos que estaban en la mesa)

Damián: soy un zombi, te voy a comer tu cerebro

(persigue a Marcela, la cual sale corriendo)

[Observación, 28/11/2022. Rincón de la casita]

Se puede observar que los juegos de los niños son más agresivos y violentos, transforman los juguetes en armas y sus personajes son para atemorizar a los demás.

También se pueden apreciar conductas disruptivas que incluyen cierta violencia y mal uso de los juguetes por parte de los niños, en ambos rincones; lanzan piezas, arrebatan objetos y destruyen las construcciones de otros; estas conductas no se han observado por parte de las niñas.

Al momento de recogida de los juguetes se observa que las niñas recogen sus juguetes en cuanto la maestra da la instrucción de que ha concluido el tiempo de juego, desmontan las piezas, colocan los



Los roles asignados o asumidos principalmente se centran al estereotipo según su sexo biológico (aquellos que una mujer debiera hacer y lo que el hombre debiera asumir porque es un rol impuesto socialmente) los cuales denotan fortaleza o debilidad. De acuerdo con Espinoza y Arteaga (2024) “los personajes femeninos a menudo se presentan como débiles, sumisos y dependientes, mientras que los personajes masculinos son fuertes, valientes y dominantes” (p. 62). Así también Moya (2023), en un estudio sobre estereotipos de género en educación infantil: un estudio de caso en España concluyó que “entre la variedad de respuestas manifestadas destacan diferentes profesiones en función del género: los niños prefieren ser principalmente policías (50%) y futbolistas (40%), mientras que las niñas prefieren ser princesas (40%), maestras (30%) y peluqueras (15%)” (p. 7).


La identidad se consolida a medida que se asumen roles conforme al sexo; sin embargo, se manifestaron en una minoría el asumir otros roles independientemente del sexo: profesiones masculinizadas en niñas y viceversa, pese a la existencia de conductas regulatorias de los estereotipos. De acuerdo Espinoza y Arteaga (2024) “durante el juego los niños desempeñan roles de género que les permiten identificarse con su género y comprender los estereotipos que se asocian a cada uno” (p. 62).

Los juguetes que se utilizan en la educación infantil pueden perpetuar los estereotipos de género ya que en la actualidad se siguen definiendo que tipo de juguetes corresponde a cada sexo de acuerdo con Lumbreras (2013).

Finalmente el desarrollo del lenguaje de las niñas y niños se caracteriza por su carácter egocéntrico acorde a la edad, destacan palabras relacionadas con su cotidianidad, los oficios y actividades principalmente del hogar, siendo el rincón de juegos un espacio de comunicación en torno a los diversos roles que asumen acorde a la

## REFERENCIAS

- Carrera, M. (2015). "Las semillas de la violencia". Xornal Escolar, La Región, 7-17.
- Cervera, J. (2003). Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, España.
- Dacies, 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.
- Hardy. E y Jiménez. A. (2001). Masculinidad y Género. Revista Cubana de Salud Pública, 27(2), 77-88.
- Izcarra, S. (2017). "Manual de investigación cualitativa". Editorial Fontamara.
- Lobato, E. (2005). "Juego sociodramático y esquemas de género. Una investigación en educación infantil". Trabajo de Investigación. Universidad de Oviedo.
- Martínez, M. y Vélez, M (2009). "Actitud en niños y adultos sobre los estereotipos de género en juguetes infantiles". Ciencia Ergo Sum, vol. 16, núm. 2, pp. 137-144. Universidad Autónoma del Estado de México. Toluca, México
- Mayobre, P. (2007). "La formación de la identidad de género una mirada desde la filosofía". Revista Venezolana de Estudios de la Mujer, 12(28), 35-62.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.
- 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).
- Puerta, S. y González, E. (2015) "Reproducción de los estereotipos de género en Educación Infantil a través de los juegos y juguetes". Dpto. de Didáctica y Organización Escolar. Facultad de Educación. Campus de Espinardo. Universidad de Murcia. investigación en la escuela ISSN 0213-7771. Páginas 63-72.
- Rodríguez Gómez, G.; Gil Flores, J. y García Jiménez, E. (1999). Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Aljibe.
- Rodríguez V., M. X., Cruz R., D. & Martínez V., A.V. (2023). Lenguajes comunicativos y comunicación de los lenguajes (C. E. Universitarias, Ed.). Tecnos, Grupo Anaya.
- Romero, C. (2022) La influencia de los estereotipos de género en el comportamiento y las preferencias de juego en niños y niñas de preescolar. Departamento de psicología. Tesis de grado.
- Valdez, J., Díaz, L y Pérez, B. (2005). Los hombres y las mujeres en México: dos mundos distantes y complementarios. México: UAEM.
- Vidal, M. (2013). Aventuras diminutas. Recursos, actividades y experiencias en educación infantil.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .