

Continuidades y transformaciones de los significados en torno al género, socializados en el ámbito familiar a través del juego infantil*

[87]

Continuities and transformations of gender meanings, socialized in the family environment through children's games

Continuidades e transformações dos significados de gênero, socializados no ambiente familiar por meio das brincadeiras infantis

Maritza Dianey Morales Torres**

Secretaría Distrital de Integración Social



CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO

Morales Torres, M. D. (2024). Continuidades y transformaciones de los significados en torno al género, socializados en el ámbito familiar a través del juego infantil. *Trabajo Social*, 27(1), 87-109. <https://doi.org/10.15446/ts.v27n1.113575>

Recibido: 19 de marzo de 2024 **Aceptado:** 20 de septiembre de 2024
Artículo de investigación

* Este artículo presenta algunos de los hallazgos de mi tesis de maestría en Trabajo Social de la Universidad Nacional de Colombia “¿Qué está en juego en el juego? Continuidades y transformaciones en los significados que intervienen en la construcción de identidad de género, socializados en el ámbito familiar a través del juego”.

** mdmorealest@unal.edu.co; ORCID: 0000-0002-9751-423X

Resumen

Este artículo resulta de una investigación que analiza continuidades y transformaciones en los significados de la identidad de género entre generaciones, socializados a través de juegos de niñas y niños entre 5 y 10 años en el entorno familiar. Se estudiaron seis familias nucleares residentes en Bogotá, mediante relatos de vida. El hallazgo principal señala que los significados atribuidos a la identidad de género y transmitidos a través del juego experimentaron cambios sutiles, a pesar de las transformaciones del contexto generacional. Esto como resultado de la persistencia de la ficción de género, profundamente arraigada en la cultura y reflejada en los cuerpos.

Palabras clave: anticipación, familia, juego, performatividad del género, repetición, socialización.

Abstract

This article results from research that analyzes continuities and transformations in the meanings of gender identity between generations, socialized through games of girls and boys aged 5 to 10 years in the family environment. Six nuclear families living in Bogotá were studied through life stories. The main finding indicates that the meanings attributed to gender identity and transmitted through play experienced subtle changes, despite the transformations of the generational context. This is a result of the persistence of gender fiction, deeply rooted in culture and reflected in the bodies.

Keywords: anticipation, family, game, gender performativity, repetition, socialization.

Resumo

Este artigo resulta de uma pesquisa que analisa continuidades e transformações nos significados da identidade de gênero entre gerações, socializados através de brincadeiras de meninas e meninos entre 5 e 10 anos no ambiente familiar. Foram estudadas seis famílias nucleares residentes em Bogotá, por meio de relatos de vida. A principal descoberta indica que os significados atribuídos à identidade de gênero e transmitidos através da brincadeira experimentaram mudanças sutis, apesar das transformações do contexto geracional. Isto como resultado da persistência da ficção de gênero, profundamente enraizada na cultura e refletida nos corpos.

Palavras-chave: Antecipação, família, brincadeira, performatividade de gênero, repetição, socialização.

Sobre el juego se han llevado a cabo numerosos estudios, abordados por diferentes disciplinas de las ciencias humanas, en los que se destaca su importancia como una actividad fundamental en la infancia. En las últimas décadas, un número significativo de investigaciones se ha enfocado en analizar el papel del juego en la socialización de significados de género de niñas y niños en el ámbito escolar. Apenas se menciona, sin mayor desarrollo, que el juego infantil también es una práctica social y cultural profundamente arraigada en los procesos de socialización primaria dentro de las familias. En consecuencia, con el propósito de profundizar sobre su papel, en términos de la producción de significados de género, surge la idea de analizar el lugar que ocupan las actividades lúdicas en el entorno familiar, con el objetivo de captar continuidades y transformaciones de tales significaciones desde una perspectiva intergeneracional.

El enfoque intergeneracional permite comprender los cambios y permanencias de las significaciones de género y sobre las relaciones que establecen madres, padres, hijas e hijos; es decir, da cuenta de los procesos actuales que se desarrollan entre ellas en torno al juego. Así, esta investigación se lleva a cabo involucrando a dos generaciones (padres y madres, hijos e hijas) de seis familias nucleares residentes en Bogotá de estratos 3 y 4. Esto lleva a preguntar qué continuidades y transformaciones existen en los significados que influyen en la construcción de la identidad de género de niñas y niños, socializados en el ámbito familiar a través del juego, en dos generaciones de familias nucleares con padres y madres profesionales que viven en Bogotá.

Aunque los componentes del tema han sido abordados durante décadas, esta investigación presenta un campo novedoso para los estudios de familia, pues sitúa las actividades lúdicas familiares como un espacio de intercambio de significaciones desde el punto de vista de las trayectorias intergeneracionales que se desarrollan en contextos socioculturales distintos. Este análisis permite tomar una postura crítica frente a las estructuras y normas sociales que perpetúan las desigualdades de género y lleva a transformar las prácticas de crianza y pedagogía para que sean conscientes y positivas, favoreciendo así un desarrollo equitativo y saludable de niñas y niños.

A continuación, se presentan de manera sucinta las consideraciones metodológicas que se tuvieron en cuenta para llevar a cabo esta investigación. Posteriormente, se exponen los principales hallazgos que responden al interrogante central del estudio, los cuales se ponen en diálogo con los aportes de Judith Butler sobre el género, desde la perspectiva de la teoría de la performatividad. Finalmente, se mencionan las conclusiones alcanzadas a lo largo del proceso.

[91]

Consideraciones teórico-metodológicas

Para identificar las continuidades y transformaciones de los significados de género que se transmiten en los juegos de niños y niñas en el ámbito familiar a lo largo de dos generaciones, se adopta una perspectiva epistemológica construccionista en diálogo con la perspectiva de género. Esta aproximación considera que las convergencias teórico-conceptuales entre ambas corrientes ofrecen herramientas analíticas valiosas que permiten establecer que la producción de significados es el resultado de las interacciones sociales que se dan como parte de las relaciones históricas y sociales entre los individuos.

En el marco de lo señalado, se adoptan como referentes teóricos los aportes de Berger y Luckmann (2008) sobre el proceso de socialización primaria, en diálogo con las contribuciones de Judith Butler (2007) sobre el género planteadas en su teoría de la performatividad. Este abordaje permitió analizar el objeto de investigación desde una perspectiva relacional y contextual que facilita la comprensión de los significados de género que emergen en los juegos y en la socialización primaria de niñas y niños en el ámbito familiar. Estos marcos conceptuales requieren utilizar un conjunto de técnicas de recolección de información cualitativa que, conjugadas, permitan capturar elementos pertinentes para este estudio, por ende, se adoptó el relato de vida, el encuentro en domicilio, la entrevista semiestructurada y la observación participante.

En esta investigación participaron seis hogares familiares de tipo nuclear, cuyas estructuras varían entre tres y cinco integrantes, con la siguiente distribución de los miembros: a) seis madres en un rango de edad de los 33 a los 45 años, lo cual me lleva a identificar que estas mujeres tenían entre 5 y 10 años entre 1980 y 1995; b) seis padres en un

rango de edad de los 33 años a los 51 años, por lo que tuvieron entre 5 y 10 años entre 1977 y 1995; c) hijos e hijas actuales, distribuidos así: una niña de 5 años, dos niños de 5 años, dos niñas de 8 años, un niño de 8 años, una niña de 9 años y un niño de 10 años.

[92]

Considerando lo anterior, para facilitar la comprensión de los hallazgos que se presentan a continuación, se denomina generación G1 a las niñas y niños del pasado, es decir, a los padres y madres de las familias participantes, y generación G2 a sus hijos e hijas.

Transformaciones y permanencias en las dinámicas familiares

El análisis de las continuidades y transformaciones en los significados de género en los juegos de niñas y niños a lo largo de dos generaciones se realiza a través de dos elementos clave: en primer lugar, se consideran las características sociales, económicas y educativas de cada generación, las cuales reflejan la naturaleza construida y dinámica de la familia. Esto se debe a que los eventos políticos, económicos, sociales y culturales de un momento histórico determinado influyen en sus vínculos, estructuras, prácticas y discursos. En segundo lugar, se examinan las dinámicas familiares, que desempeñan un papel fundamental en las actividades cotidianas de sus miembros y en la construcción de su identidad. Estos aspectos permiten analizar los juegos infantiles en el contexto familiar, los significados de género que emergen de ellos y, en términos generales, los cambios y continuidades en los procesos de socialización primaria.

A continuación, se presenta una descripción de las características sociales, económicas y culturales de las familias de la primera generación; y se realiza un análisis detallado sobre cómo estas dinámicas influyeron en los juegos de los niños y las niñas.

Una mirada al pasado

Los padres y madres de las familias de la primera generación migraron a Bogotá en la década de 1970 en busca de mejores oportunidades laborales y económicas. La mayoría de los hombres contaban con el bachillerato completo y se desempeñaban como comerciantes, conductores, mecánicos o maestros de construcción. En contraste, muchas

de las mujeres tenían solo la primaria o el bachillerato incompleto, pues finalizar sus estudios no era una opción viable, ya que estaban dedicadas a las labores del hogar, el cuidado y la crianza de los hijos. Pocas de ellas lograban emplearse y cuando lo hacían ocupaban trabajos tradicionalmente feminizados, como operarias de máquina, profesoras o secretarias. Los padres, debido a sus empleos, pasaban la mayor parte del tiempo fuera de casa, asumiendo principalmente la responsabilidad de proveer para el hogar.

[93]

Estas familias se establecieron en barrios populares de Bogotá y allí vivieron su infancia las niñas y los niños de la generación G1, que hoy en día son los padres y las madres de las niñas y los niños de la generación G2. Según sus relatos de vida, las condiciones económicas de sus hogares no eran las más favorables; en promedio, cada familia tenía entre 3 y 5 hijos y la mayoría de ellos asistía a colegios públicos. Los hermanos y hermanas compartían habitaciones, que estaban equipadas con lo mínimo necesario. En cuanto a la tecnología, los hogares contaban principalmente con una línea telefónica y un televisor, aparato que se convirtió en un elemento central para el entretenimiento familiar, ya que todos los miembros se reunían para ver los programas que se transmitían.

Dinámicas familiares y su incidencia en los juegos de las niñas y los niños

En los relatos de vida sobre su infancia, los padres y madres destacan que sus mamás asumían la responsabilidad del cuidado de todos los miembros de la familia, así como las labores domésticas y la educación de sus hijos e hijas. Recuerdan, que eran ellas quienes ayudaban con las tareas escolares. Una de las madres entrevistadas lo expresa de la siguiente manera:

Mamá 3: mi mamá, digamos que era la que se encargaba de llevarnos al colegio, recogerlos del colegio, y nos apoyaba con las tareas, principalmente en los trabajos manuales, o sea, siempre mi mamá.

Entrevistadora (E): ¿Tu papá te ayudaba a hacer las tareas?

Mamá 3: no, realmente esa labor la hizo mi mamá, o sea, mi mamá se encargó de lleno, mi papá no se metía en eso. (Morales, 2022, p. 102)

[94]

Un aspecto interesante en este contexto es que las niñas y los niños, bajo la guía de sus mamás, realizaban diversas labores domésticas, como cocinar, limpiar los baños y hacer mandados, tareas que tenían más importancia que las actividades lúdicas. Mientras que la participación de los padres en estas actividades era mínima, pues generalmente descansaban los domingos y recibían todos los cuidados de sus esposas. En el marco del sistema sexo-género, se observa una heterogeneidad en las responsabilidades del hogar: los padres gozan de gran consideración por sus actividades laborales, y por esto no participan en los quehaceres del hogar, y a los hijos se les considera poco hábiles para estas actividades, siendo las madres las que toman las decisiones sobre los oficios de la casa y demandan la colaboración, principalmente de sus hijas.

El rol de la madre y del padre está condicionado por la división sexual del trabajo, lo que influye en las relaciones de género y generación dentro de las familias. Los padres ejercen poder y autoridad, lo cual se manifiesta en prácticas y arreglos específicos en el ámbito privado del hogar. Por ejemplo, el castigo físico por parte del padre se consideraba una medida extrema, utilizada solo en casos graves de comportamiento de sus hijos e hijas, hasta convertirse en la principal amenaza que las madres utilizaban: “le voy a decir a su papá”. En este contexto, las expresiones de afecto por parte de ambos padres no eran comunes; el amor se manifestaba principalmente a través de la provisión de alimento, ropa y educación. Sin embargo, se mencionó que eran más recurrentes las expresiones de afecto en las madres.

En las dinámicas familiares mencionadas, emergen dos elementos clave para el juego infantil de esa época: la vida barrial y las relaciones de vecindad. En los barrios populares, las niñas y los niños de la primera generación percibían la cuadra donde vivían como un espacio lúdico, caracterizado por un ambiente de confianza. Esto se debía a que sus madres conocían a los vecinos, con quienes establecían vínculos cercanos y colaborativos en diversos aspectos. Como resultado, no había extraños en su entorno, lo que hacía que fuera habitual para las niñas y los niños salir a jugar a la calle, especialmente en la cuadra donde se encontraba su hogar.

En el contexto descrito, era común que niñas y niños pidieran permiso a sus mamás para salir a jugar a la calle. Para otorgar este permiso, las madres establecían una serie de acuerdos: a) accedían solo si se habían completado las tareas escolares, lo que refleja la prioridad que se daba a la educación sobre las actividades lúdicas; b) los niños y niñas no podían salir de la cuadra; c) las madres advertían que estarían vigilando para asegurarse de que permanecieran en el lugar acordado; d) si las madres llamaban, se debían entrar de inmediato; e) en los casos en que había un hermano o hermana mayor, este asumía la responsabilidad de cuidar a sus hermanos menores; f) si las niñas tenían un hermano mayor, solo podían salir a la calle en su compañía. Estos acuerdos ponen de manifiesto las relaciones de poder en términos de generación y género.

[95]

Las niñas y los niños de la generación G1, que ahora son los padres y madres de las familias participantes, solían pasar largas horas jugando en la calle con sus vecinos. Entre los juegos más populares de aquella época se encontraban yermis, ponchados, pastillitas, escondidas, lazo, golosa, soldadito libertador, la lleva y congelados. Estos juegos se caracterizaban por reunir a un gran número de niñas y niños, quienes participaban en igualdad de condiciones, sin que los roles y estereotipos de género interfirieran en las dinámicas. Como excepción se menciona el fútbol y el microfútbol, que eran actividades casi exclusivas de niños en ese tiempo. En estos juegos sus padres y madres no intervenían; eran sus pares quienes actuaban como los principales agentes socializadores.

Estas actividades lúdicas desempeñaban un papel crucial en el desarrollo de diversas habilidades físicas, como la agilidad, la fuerza, la resistencia y la rapidez de reacción. Además, promovían habilidades sociales fundamentales, tales como la comunicación asertiva, el trabajo en equipo, el respeto, la confianza y la tolerancia a la frustración, especialmente en momentos de derrota. Estimulaban la creatividad de las niñas y los niños, al transformar objetos simples como tablas, tapas de gaseosa, piedras, cuerdas, tiza y balones en herramientas de juego. Por otra parte, en estas experiencias lúdicas ponían en práctica los conocimientos que habían adquirido, incluyendo valores, creencias y normas culturales que formaban parte de su historia y entorno.

[96]

Es importante destacar que había juegos que solían ser exclusivos para niñas, como las manitos y el chicle americano, mientras que otros eran predominantemente para niños, como el trompo, las canicas y los bodoques. Estos se llevaban a cabo en espacios más reducidos y con menos participantes. “ENTREVISTADORA (E): ¿jugabas trompo? // MAMÁ 3: sabía tirarlo, pero no mucho, yo creo que obviamente los niños eran como más gamines en ese sentido, o sea, con los trompos, sobre todo para mí el trompo sí era muy de niños, porque, no sé, algo hacían, como que tenían que pegarle al otro y partirlo, bueno. Tenían ahí como un juego” (Morales, 2022, p. 107).

Los juegos que se consideraban exclusivos de los niños a menudo reflejan características tradicionalmente masculinas, como la violencia, la agresividad, el riesgo, la fuerza, el ingenio y la competitividad, además de incluir actividades que implican ensuciarse al jugar al aire libre. En contraste, los juegos que predominan entre las niñas tienden a enfatizar la belleza, los movimientos suaves y las habilidades de cooperación.

En cuanto a la tecnología, los niños de la generación G1 vivieron el emocionante auge de los videojuegos a través de las clásicas máquinas arcade que se encontraban en las tiendas cercanas a sus hogares, ya que muchos no contaban con los recursos económicos para tener una consola Atari. En estas máquinas, generalmente jugaba una sola persona, y algunos de los títulos más memorables de esa época incluyen Pac-Man, Pole Position, Mario Bros y Donkey Kong. Es interesante observar que las historias de los dos últimos juegos reflejan la división sexo-género en sus narrativas: la princesa, vestida de rosa, es un personaje pasivo que necesita ser rescatado, mientras que el héroe masculino, con su indumentaria roja y azul, se presenta como un guerrero incansable.

Por otro lado, los juegos que practicaban las niñas y los niños de la generación G1 en el interior de sus casas se llevaban a cabo principalmente entre hermanos y hermanas, ya que no era común que sus progenitores participaran en estas actividades. Generalmente, las madres se dedicaban a las labores domésticas o descansaban; en el caso de los padres, estos se animaban a jugar los domingos en las salidas al parque o en lo que se conoce coloquialmente en Colombia como “el paseo de olla”. En este contexto aparece el juguete como principal herramienta que incide en el

desarrollo del juego y orienta los significados en las interacciones que convoca en la actividad lúdica. Los niños jugaban a simular que conducían carros, construían casas, castillos y tanques de guerra, utilizando juegos de fichas como el Armatodo o el Estralandia, o imitaban las peleas que veían en las películas o las series de detectives, policías y vaqueros. Las niñas, por lo general, jugaban a la profesora, a manejar un restaurante, la golosa o a la casita, actividades que están relacionadas con educar, alimentar y cuidar. Así lo refiere una mamá en su relato: “ENTREVISTA-DORA (E): ¿jugabas con tus ollitas? // MAMÁ 2: yo jugaba en la terraza de mi casa, más como sola en la casa o con mi primita más chiquita. Jugábamos a la mamá, hacíamos café, que era arena y me la tomaba, arena y agua y me la tomaba (risas), sí. Hacíamos arepas con plastilina, yo no me las comía, pero sí las mordía” (Morales, 2022, p. 110).

[97]

En los juegos que realizaban en casa las niñas y los niños de la generación G1 se imitaba el mundo cotidiano con total seriedad. En estos “pequeños performances” se validaban los roles de los adultos de su entorno y los juguetes desempeñaban un papel central, ya que dotaban de sentido el papel que asumían las niñas y los niños en su fantasía. Juguetes como las ollitas, los platitos, la estufa y los carros se convertían en verdaderos dispositivos de socialización, ya que estimulaban la imaginación de las niñas y los niños, alineándose con los valores, normas y reglas que observaban en el mundo adulto, el cual estaba marcado por la distribución de roles y estereotipos de género del sistema patriarcal. En este contexto, los juguetes que utilizaban las niñas no formaban parte del repertorio de los niños, lo que contribuía a que las prácticas lúdicas estuvieran claramente generizadas.

La elección de los juguetes de la generación G1 estaba influenciada por la capacidad económica de los padres, las opciones disponibles en el mercado y los estereotipos de género predominantes en la sociedad. Estos juguetes solían ser regalos de familiares o de las empresas donde trabajaban sus padres. Así, se clasificaban de la siguiente manera: las niñas recibían muñecas y bebés de plástico, juegos de vajillas, ollitas de metal o plástico, estufitas y otros elementos relacionados con el hogar. Por otro lado, los niños generalmente recibían balones, juegos de construcción y juguetes como carros, camionetas, volquetas, barcos y aviones.

[98]

Esta clasificación de juguetes también estaba supeditada a las opciones que ofrecía el mercado, que en general recreaba lo socialmente instaurado por un sistema patriarcal en cuanto al género femenino y al masculino. Por ejemplo, la oferta de muñecas y ollitas incide en que las niñas en sus juegos asuman roles asociados a la mujer-madre, mujer-nutricia, mujer educadora, recreados en su papel de madre, de profesora o de cocinera que alimenta a sus muñecos; de esta manera la niña desarrolla habilidades para gestionar el mundo familiar en el ámbito de lo privado. En contraste, los juguetes destinados a los niños fomentan habilidades y destrezas para interactuar en el espacio público, promoviendo capacidades físicas, valor, fortaleza y el rol de protector, a través de juguetes como vehículos, figuras de superhéroes, juegos de construcción y balones.

Las niñas y los niños de la generación G1, que tenían entre cinco y diez años, diferenciaban sus juegos según su sexo, un conocimiento que internalizaban a través de la observación de las rutinas cotidianas de su entorno y de sus interacciones con los demás. Este proceso forma parte de la socialización primaria, en la que los principales agentes son las personas del entorno familiar, sus pares e incluso los personajes de la televisión. En este contexto, la aprobación social juega un papel crucial; cuando un niño o una niña realiza alguna actividad lúdica que se aparta de las normas socioculturales de género, se activan diversos mecanismos para que retorne a lo que se considera socialmente aceptado; por ejemplo, las indicaciones que provienen de padres, madres y compañeros. En los relatos de vida, tanto padres como madres mencionan que, en su infancia, los compañeros de juego recurrían a la burla como forma de sanción.

PAPÁ 2: donde yo vivía, me cuidaban en el segundo piso, y ahí cuidaban a más personas, entonces ahí cuidaban niños y niñas. Entonces me acuerdo que con las niñas ahí jugábamos, inclusive ellas llevaban muñecas y llevaban esas máquinas de coser chiquiticas de: chiqui, chiqui, chiqui (sonido de la máquina de coser), entonces hacían ropa y yo ayudaba a cortar ropa y todo.

ENTREVISTADORA (E): ¿tú ayudabas a cortar ropa?

PAPÁ 2: sí, y me decían corte acá este pantalón, y yo lo cortaba, y chiqui, chiqui, chiqui, le pasaban la máquina y quedaba el pantalón

hecho. Y los otros niños que estaban ahí me decían: ¡ay!, se convirtió en niña, ¡ay! es una niña, que no sé qué. Y yo les decía ¡aj! Déjeme, a mí no me importa. (Morales, 2022, p. 113)

Continuidades y cambios en las dinámicas familiares en la actualidad

Las familias de las niñas y los niños de la generación G2 actualmente residen en barrios residenciales, en apartamentos propios, pertenecientes a estratos socioeconómicos 3 y 4. Tanto las madres como los padres son en su mayoría profesionales, muchos de ellos con posgrados y sus ocupaciones laborales están directamente relacionadas con sus estudios. En este contexto, es importante resaltar que todas las madres de estas familias trabajan, lo que implica que las responsabilidades económicas del hogar, así como las labores domésticas y de cuidado, se comparten equitativamente entre ambos padres.

Los aspectos mencionados reflejan un cambio conocido como movilidad social intergeneracional, un fenómeno que se refiere a “los ascensos y descensos en la escala social [posición socioeconómica] que se dan entre padres e hijos” (Cantero y Williamson, 2009, p. 27. Este cambio se produce como resultado de varios factores: a) lugar de residencia: los padres y madres de las familias de la generación G2 vivieron su infancia en barrios populares y en la actualidad viven con sus hijos e hijas en barrios residenciales en la ciudad de Bogotá, cambian del estrato 2 a los estratos 3 y 4; b) nivel académico: madres y padres de las familias de la generación G2 son todos profesionales, a diferencia de sus padres y madres; c) situación laboral: madres y padres de las familias de la generación G2 se encuentran laborando en empleos profesionales a diferencia de sus padres, y se resalta que las mamás ya no se dedican únicamente a las labores del hogar; d) número de descendientes: el número de hijos o hijas desciende, las familias de la generación G2 tienen 1 o 2.

Las dinámicas de cambio mencionadas sin duda marcan un proceso de transformación que se refleja de manera significativa en las prácticas familiares, lo que tiene importantes implicaciones en la socialización de niñas y niños y en la formación de sus identidades. Desde esta perspectiva, los cambios socioculturales, residenciales y educativos observados impulsan modificaciones en los referentes culturales y en las relaciones

[99]

sociales; en particular, en las prácticas que se llevan a cabo en el hogar, incluidas las actividades lúdicas de las niñas y los niños. Sin embargo, como se discutirá más adelante, estas transformaciones no siempre conducen a cambios profundos en los significados de las identidades de género en las nuevas generaciones.

[100]

Un cambio que incide en la transformación de las dinámicas familiares es la incorporación de las madres al ámbito laboral, lo que provoca una reconfiguración en las relaciones de poder entre géneros y generaciones, especialmente en lo que respecta a la provisión económica, la jefatura del hogar y los roles de los miembros de la familia. El hombre ya no es el único proveedor en el hogar y, en consecuencia, las condiciones económicas mejoran y las decisiones del hogar se toman de común acuerdo entre padres y madres. A pesar de los avances, aún persiste de manera sutil la división sexual del trabajo. Generalmente, las mamás son quienes asumen la dirección de las labores domésticas y la educación de sus hijos e hijas. Sin embargo, su incorporación al ámbito laboral ha llevado a que los hombres también participen en las tareas del hogar y en el cuidado de los niños y niñas, situación que ya no se significa como “ayuda”, sino como responsabilidad compartida. Sin embargo, estos cambios en los roles en el hogar se generan principalmente por las condiciones laborales tanto de las madres como de los padres, y no por un proceso reflexivo: “MAMÁ 1: (eee... risas) no, pues realmente son según las condiciones, yo siempre quise, digamos, como el ideal fue lograr sentarme con él y ponerme de acuerdo, pero eso nunca ha sido posible, por múltiples factores, pero últimamente por las condiciones de los dos, pues le ha tocado hacer ciertas cosas, pero no son oficialmente repartidas digamos” (Morales, 2022, p. 116).

En lo que respecta al cuidado, la educación y la crianza, algunos padres de la generación G2 mencionan que participan de manera activa en estas tareas. Esto podría indicar el surgimiento de nuevas masculinidades, aunque no sin contradicciones, ya que ciertas responsabilidades fundamentales, como la alimentación y las labores del hogar, siguen siendo predominantemente asumidas por las madres. Por otro lado, se observa un cambio significativo en la expresión de afecto, que ahora es más frecuente tanto por parte de madres como de padres, a diferencia

de lo que ocurría en sus propias familias de crianza, donde estas muestras de cariño eran mucho más escasas.

En la actualidad, las familias de la generación G2 residen en conjuntos cerrados de estrato 3 o 4, lo que ha llevado a una disminución de las relaciones entre vecinos y a un aumento de la individualidad y la privacidad en su vida diaria. Las niñas y los niños asisten a colegios privados con jornadas extensas, a diferencia de sus padres y madres, quienes estudiaron en colegios distritales con jornadas de medio día. Y los fines de semana participan en cursos para desarrollar diversas habilidades, ya sean artísticas, físicas o sociales. Este contexto ha transformado la crianza y la autoridad parental; hoy en día, se reconoce a las niñas y los niños como sujetos de derechos y el diálogo se ha convertido en una herramienta esencial para establecer consensos sobre las normas del hogar. Además, se les enseña a asumir responsabilidades, a cooperar y a practicar la autodisciplina. En lugar de recurrir al castigo físico, se opta por alternativas como restringir el acceso a la televisión o limitar el tiempo de uso de videojuegos.

[101]

Los juegos de las niñas y los niños en la actualidad

Las prácticas lúdicas de las niñas y los niños de la generación G2 han experimentado grandes transformaciones, en gran parte por la influencia de la tecnología. Esta evolución ha dado lugar a dos tipos de espacios para el juego: el espacio físico, que suele ser su habitación, y el espacio virtual, al que acceden a través de las pantallas. En el ámbito físico, los juguetes siguen siendo la herramienta principal; sin embargo, se ha observado un cambio significativo: las niñas y los niños de la generación G2 generalmente no tienen ninguna relación con sus vecinos, en consecuencia, en sus juegos participan sus padres, madres, hermanos o hermanas.

En la habitación, que se ha convertido en un espacio lúdico habitual, las niñas disfrutan jugando a ser chefs y veterinarias, mientras que los niños se dedican a juegos que estimulan su agilidad mental y física. En este entorno, los padres y madres incorporan juegos de mesa y de concentración al repertorio de juguetes, reconociendo que el juego es fundamental para potenciar habilidades como la determinación, la toma

de decisiones, la tolerancia a la frustración, la observación, la atención y la motricidad fina, entre otras. Sin embargo, al disminuir el tiempo de juego en espacios abiertos, las niñas y los niños desarrollan sus habilidades físicas y sociales en entornos que no son estrictamente lúdicos, como academias o colegios.

[102]

Los juguetes que las niñas y los niños de la generación G2 tienen en sus habitaciones muestran una notable similitud con los que sus padres y madres disfrutaban en su infancia. Entre los juguetes de los niños, encontramos carros, tractores, barcos, aviones y balones de fútbol. Como novedades, destacan las pistolas Nerf de agua, así como muñecos y peluches inspirados en videojuegos, películas de superhéroes y clásicos de Disney. También son populares las colecciones de dinosaurios, carros Hot Wheels y personajes de Mario Bros. En particular, los juguetes de superhéroes suelen presentar diseños que refuerzan estereotipos de género tradicionales masculinos, caracterizándose por cuerpos grandes y musculosos, junto a rostros serios que transmiten una imagen de fortaleza.

Las niñas generalmente juegan con muñecas, como la doctora Juguetes con accesorios: Barbie Veterinaria, la Mujer Maravilla y las princesas de Frozen. En estas muñecas se puede apreciar una hibridación entre los estereotipos de género tradicionales y las nuevas feminidades, lo que se traduce en características que representan a la mujer profesional delicada, que protege y cuida, así como a la mujer con un cuerpo delgado y atlético. Además, en sus habitaciones se encuentran juguetes que representan las herramientas propias de las labores domésticas y la maternidad, elementos que influyen en sus prácticas lúdicas.

Un aspecto novedoso en los juegos de las niñas y los niños de la generación G2 es la incorporación de la tecnología, que se manifiesta a través de dispositivos como celulares, computadoras, tabletas, televisores inteligentes y consolas de videojuegos; esta evolución ha establecido la virtualidad como un nuevo espacio lúdico. A través de estos dispositivos y de internet, el mercado ofrece plataformas de videojuegos como FRIV, Roblox, KIZI y Steam, que cuentan con una amplia variedad de juegos virtuales organizados en categorías como acción, aventura, combate, rompecabezas, moda y belleza, entre otras, las cuales de manera implícita están clasificadas para cada uno de los géneros. Por ejemplo,

en la categoría acción prima el protagonista masculino, los colores azul, rojo y negro; y sus títulos evocan atributos que se asocian tradicionalmente a lo masculino, como: peligro, batalla, aventura, valor, fuerza, entre otros. En el caso de la categoría juegos de moda y belleza, aparecen minijuegos en los que prima un prototipo de imagen femenina, con títulos que aluden a atributos tradicionales que se adjudican a la mujer, como: belleza, delicadeza, curvas corporales acentuadas, estilo para vestir y su estado civil (el juego consiste en elegir o diseñar el vestido de matrimonio).

[103]

Estos videojuegos ofrecen una variedad de objetos que permiten a los jugadores crear de manera infinita y realizar compras ficticias de forma exagerada. En este contexto, las elecciones que hacen los participantes refuerzan los patrones culturales con los que han sido socializados. Las niñas de la generación G2 suelen optar por juegos como el centro comercial, desfiles de moda y la adopción de mascotas, mientras que los niños prefieren títulos como el colegio de Roblox, Zombie Uprising, carreras de autos o juegos de fútbol. En sus relatos sobre estas experiencias, surge la figura del “youtuber”, un creador de contenido en la plataforma YouTube que se especializa en videojuegos. Estos personajes se han convertido en íconos de la cultura popular y son respaldados por importantes marcas. Aunque ofrecen contenidos innovadores sobre videojuegos, su influencia sigue estando enmarcada dentro de los patrones sociales relacionados con el género, lo que impacta en la construcción de la identidad de niñas y niños.

Madres y padres de la generación G2 desconfían de estos espacios virtuales y manifiestan que los medios de comunicación informan constantemente sobre los riesgos que enfrentan niñas y niños en el entorno digital, como el ciberacoso y la amenaza de depredadores sexuales en línea. Además, se menciona la posibilidad de que la privacidad de algún miembro de la familia se vea comprometida o que se generen deudas debido a los costos ocultos de las plataformas de videojuegos. Ante esta situación, la forma en que los padres y madres supervisan a sus hijos e hijas ha cambiado: la mayoría deciden participar en los videojuegos, con el objetivo de protegerlos y supervisar el contenido al que están expuestos, al mismo tiempo que fortalecen los lazos afectivos.

Para elegir un videojuego padres y madres adoptan criterios específicos: en primer lugar, buscan tramas que no sean violentas, ya que creen que pueden influir en el comportamiento de sus hijos e hijas. En segundo lugar, prefieren juegos educativos que fomenten habilidades mentales o valores. Por último, evitan que sus hijos interactúen con extraños a través de los chats de estas plataformas. Sin embargo, es importante señalar que no suelen reflexionar sobre los contenidos generizados que pueden estar presentes en estos espacios lúdicos virtuales.

Es importante señalar que las plataformas digitales se convierten en espacios de juego donde la presencia física no es necesaria, lo que significa que no hay interacciones cara a cara entre los participantes. En este contexto, tanto niños como niñas no tienen la oportunidad de desarrollar habilidades físicas o sociales que normalmente se ejercitarían en encuentros presenciales. Además, acceden a contenidos virtuales que, en su mayoría, promueven estéticas generizadas y consumos desbordados, sin considerar las particularidades de los diversos grupos sociales que coexisten en el mundo.

Performatividad del género en juegos y juguetes de dos generaciones familiares

En esta investigación, se destaca que el juego infantil es una construcción social y cultural que se despliega a través de prácticas en las cuales las niñas y los niños reproducen las relaciones familiares y sociales de su entorno (Vygotski, 2012). Desde una perspectiva intergeneracional, se observa que esta actividad refleja los cambios sociales, económicos y culturales que ocurren en determinada sociedad. No obstante, en las dinámicas de juego y en los juguetes persisten de manera firme estereotipos y roles de género; esto se ocurre gracias a los significados de género naturalizados que circulan en el proceso de socialización primaria en el marco de la experiencia lúdica. A continuación, se profundiza en lo mencionado a la luz del concepto de performatividad del género formulado por Judith Butler (2007).

La autora señala que el proceso mediante el cual se internaliza el género como esencia obedece a un conjunto sostenido de actos, gestos y deseos que terminan por construir en los cuerpos una condición basada

en ordenamientos heteronormativos y, al mismo, tiempo crean la ficción de que es un rasgo interno. Este proceso ilusorio que se produce y reproduce a través de actos corporales repetitivos es lo que Judith Butler (2007) llama la performatividad del género, que se construye a partir de mecanismos como la anticipación y de la repetición en los eventos de la vida cotidiana, que para este caso operan en los actos ficticios de las niñas y los niños en el juego.

[105]

La anticipación se manifiesta a través de aquellos mecanismos sociales y psíquicos que hacen que los significados asociados al género se instalen como autoridad. Estos aparecen como “la promesa de lo que serás” y alimentan el deseo y la expectativa inconsciente de que se integren en la identidad del sujeto, ya sea femenino o masculino. En los “pequeños performances” que realizan niñas y niños durante el juego, podemos observar estos procesos anticipatorios relacionados con el género, específicamente en la relación que se establece entre el proceso de socialización en el espacio familiar y la experiencia lúdica. En este contexto, la identificación es determinante, ya que facilita la asimilación de las normas y expectativas que se tienen sobre lo femenino y masculino. A lo largo de este proceso, tanto las niñas como los niños adoptan los roles y actitudes de las personas que los rodean (Berger y Luckmann, 2007, p. 165), roles y actitudes que se convierten en parte de su comportamiento y se expresan a través de sus acciones, gestos y deseos (Butler, 2007). Con el tiempo, estas expresiones se afianzan como parte de su “esencia”, aunque en realidad son construcciones sociales.

En las dos generaciones familiares presentadas, las niñas juegan principalmente a la mamá, a la cocinera y a la profesora. En este espacio alternativo a la realidad asumen papeles a través de los cuales incorporan los significados atribuidos socialmente al género femenino; este proceso actúa como una ley que acaba produciendo el fenómeno que anticipa (Butler, 2007). En el primer juego, se presenta la figura materna, que ha sido históricamente considerada una característica emblemática del sujeto femenino. En el segundo juego, se establece la relación entre la mujer y la alimentación, que, desde la perspectiva de la división sexual del trabajo, se percibe como una unidad. En el juego de la profesora, se revela otra función que tradicionalmente se asocia con el sujeto feme-

nino y es el de educadora. Cabe destacar que los dos primeros juegos reflejan el ámbito privado, el espacio que tradicionalmente se ha asignado a la mujer a lo largo del tiempo, donde lleva a cabo su labor tanto de producción como de reproducción.

[106]

No obstante, las niñas de la generación G2 en sus relatos de vida refieren que juegan a la veterinaria o a la doctora. En su mundo lúdico se observa un sutil desplazamiento: aparecen roles profesionales y la mujer sale del mundo del hogar. Sin embargo, estos roles aún conservan la característica tradicionalmente asociada a lo femenino, que es la disponibilidad constante para el cuidado y la protección de los demás. Lo señalado da cuenta de un cambio social que al mismo tiempo arrastra las permanencias del género. Aquí es donde se puede apreciar la fuerza de los mecanismos que Butler (2007) describe. En primer lugar, todos estos significados en torno a lo femenino se instauran como ley, anticipan el comportamiento socialmente definido para etapas biográficas posteriores; segundo, se encarnan en los cuerpos por medio de la repetición de todos los actos, gestos y deseos que se atribuyen a lo femenino.

Por otro lado, el juego de los niños de ambas generaciones muestra similitudes, ya que suelen realizar pequeños performances con figuras de superhéroes, autos, aviones y barcos. Estas prácticas promueven habilidades y destrezas mentales, emocionales y físicas que se relacionan con el hombre guerrero y proveedor, al que se le atribuye las funciones de autoridad, fortaleza y protección. Esto refuerza el rol masculino tradicional que muchos niños tienden a adoptar en su identidad; lo mencionado permite reconocer que “un género verdadero es una fantasía instaurada y circunscrita en la superficie de los cuerpos” (Butler, 2007, p. 267), de esta manera crea la ficción de presentarse como verdad de un discurso de identidad primaria e inmutable.

En las dos generaciones de niñas y niños, los juguetes han desempeñado un papel crucial en la formación de la identidad de género. A través de sus diseños, estos artefactos fomentan la adopción de ciertos roles en las actividades lúdicas que se llevan a cabo en el hogar; de este modo, contribuyen a que ocurra la actuación repetitiva en el juego de determinados significados socialmente establecidos que anticipan comportamientos asociados a lo femenino o lo masculino. Así, la acti-

vidad lúdica aparece como forma ritualizada que refuerza y mantiene el marco normativo de la heterosexualidad: “el efecto del género se crea por medio de la estilización del cuerpo y, por consiguiente, debe entenderse como la manera mundana en que los diferentes tipos de gestos, movimientos y estilos corporales crean la ilusión de un yo con género constante” (Butler, 2007, p. 274).

[107]

Lo mencionado se relaciona con lo que Berger y Luckmann (2008) describen sobre el proceso de objetivación, que comienza con la habituación. Ellos plantean que, al repetir un acto con frecuencia, se forma una pauta que el individuo internaliza. Por consiguiente, los comportamientos hechos hábito en cada género adquieren un significado especial para los seres humanos. Esto permite que se conviertan en rutinas que reflejan los ordenamientos establecidos por el marco obligatorio de heterosexualidad normativa. A través de este mecanismo, se crea la ficción de identidades de género inmutables, percibidas como una esencia del ser humano, lo que limita una gama de posibilidades para el ser humano.

Consideraciones finales

Al analizar los relatos de vida de madres, padres, niñas y niños, se llega a la conclusión de que la familia sigue siendo el principal agente de socialización, sin importar el contexto sociocultural. Generalmente, son las madres y los padres quienes filtran la realidad para sus hijas e hijos, eligiendo ciertos aspectos del mundo en función de su posición en la estructura social y de sus propias experiencias de vida. En el entorno del hogar, los adultos seleccionan las actividades lúdicas y los juguetes basándose en sus conocimientos y valores y en las habilidades físicas o sociales que desean fomentar en sus hijas e hijos. Sin embargo, es importante destacar que en la actualidad otros agentes también juegan un papel en la socialización primaria y en los juegos de las niñas y los niños, como los amigos, la televisión, los medios de comunicación, la publicidad y las nuevas tecnologías, incluyendo redes sociales y plataformas de videojuegos, entre otros.

A través del juego, las niñas y los niños aprenden significados tradicionales de género que funcionan como mecanismos de control. Al incorporar estos significados en sus acciones, su comportamiento se regula,

y seguir o no las normas no es una opción, ya que los agentes socializadores imponen sanciones para corregir. Esto refuerza la performatividad de género, donde el deber ser y hacer de la mujer y del hombre se actúa una y otra vez, a través de sus gestos, actos y deseos, lo que permite instaurar la ficción de esencia. Según lo expuesto, los significados de género socializados a través del juego en el entorno familiar de dos generaciones de familias de estrato socioeconómico 3 y 4 en Bogotá no han experimentado cambios significativos.

Desde una perspectiva general, los significados atribuidos a las identidades de género que circulan en las relaciones familiares presentan sutiles adaptaciones en función de las dinámicas socioculturales. Sin embargo, se resalta que los fundamentos de estos significados permanecen arraigados al sistema patriarcal, que a lo largo de la historia no solo ha afectado a las mujeres, al colocarlas en una posición de inferioridad en la mayoría de los ámbitos de la vida, sino que también restringe y limita a los hombres, a pesar de su posición privilegiada.

En este contexto, la familia, como sujeto colectivo de derechos, tiene la oportunidad de distanciarse de los ordenamientos heteronormativos. Las transformaciones culturales desafían lo tradicional e impulsan la adopción de nuevas prácticas en torno a los géneros. Un paso fundamental es considerar, en la educación de los nuevos integrantes de la familia, la pluralidad de identidades de género y sus matices, lo que facilita la creación de espacios protectores e inclusivos. Es esencial que madres y padres adopten una postura crítica respecto a sus dinámicas familiares cotidianas y a las relaciones que se desarrollan en su entorno privado. Esta reflexión permite llevar a cabo acciones que fomenten la emergencia de feminidades y masculinidades alternativas. Así, la incorporación de mujeres en espacios tradicionalmente considerados “masculinos” debe ir acompañada, de manera paralela, del ingreso de hombres a espacios considerados “femeninos”. En particular, en el ámbito del juego familiar, es crucial desmarcar los juegos y juguetes de la clasificación por género, permitiendo que niñas y niños vivan experiencias de fantasía en un mundo lleno de múltiples posibilidades.

Referencias

- Barreto, J. y Y. Puyana (1996). *Sentí que se me desprendía el alma: análisis de procesos y prácticas de socialización*. Indepaz.
- Berger, P. y Th. Luckmann (2008). *La construcción social de la realidad* [1968]. Amorrortu.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Cantero, V, y G. Williamson. (2009). *Movilidad social intergeneracional por origen étnico: evidencia empírica región de la araucanía, chile*. *Universum (Talca)*, 24(1), 22-40. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762009000100003>
- Duek, C. (2016). El juego contemporáneo y las nuevas plataformas: la construcción de nuevos espacios de juego y de interacción. *Revista Brasileira de Ciencias de la Comunicación*, 39(1), 193-210. <https://doi.org/10.1590/1809-58442016111>
- Martínez, L. (2018). Socialización diferenciada por razón de género en educación infantil: un estudio etnográfico. *Revista Complutense de Educación*, 29(3), 35-52. <https://doi.org/10.5209/RCED.54263>
- Martínez, M. (2016). “Nos enteramos que somos”. Relación entre la construcción de género y las prácticas que llevan a cabo las niñas y los niños de grado tercero, en los juegos [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://upnblib.pedagogica.edu.co/>
- Morales, M. (2022). ¿Qué está en juego, en el juego? Continuidades y transformaciones en los significados que intervienen en la construcción de identidad de género, socializados en el ámbito familiar a través del juego. [Tesis de Magíster en Trabajo Social, Universidad Nacional de Colombia].
- Navone, S. (2016). La máscara de Ulises: videojuegos, narrativa y masculinidades. *Nómadas*, 44, 241-254. <https://doi.org/10.30578/nomadas.n44a13>
- Palacio, M. C. (2009). Los cambios y transformaciones en la familia. Una paradoja entre lo sólido y lo líquido. *Latinoamericana de Estudios de Familia*, 1, 46 - 60. <https://revistasoj.s.ualdas.edu.co/index.php/revlatinofamilia/article/view/5570>
- Rubin, G. (1986). El tráfico de mujeres: notas sobre la “economía política” del sexo. *Nueva Antropología*, 8(30), 95-145.
- Vygotski, L. (2012). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Austral.

