

El juego como parte vital de nuestro desarrollo no puede convertirse en un factor que perpetúe conflictos de género. No fomentar conductas sexistas a través del juego es un compromiso al que no debemos renunciar.

# BALONES Y MUÑECAS

**MARINA FERRER LÓPEZ**

LICENCIADA EN PUBLICIDAD Y RRPP. INVESTIGADORA

La sociedad en la que vivimos nos obliga a mantener un nivel de actividad y estrés cada vez mayor y educamos a nuestros hijos desde pequeños para que se adapten a ese ritmo de vida. Toda esta aceleración se debe a que el mundo laboral se vuelve día a día más competitivo por lo que preparamos a nuestros hijos para enfrentarse a este severo, rígido y exigente mundo. Podríamos afirmar con cierta nostalgia que atrás quedaron las tardes en el patio del recreo jugando con nuestros compañeros a las canicas. Ahora los niños tienen todas sus horas libres e incluso fines de semana ocupados con clases extraescolares o actividades de utilidad práctica que sean beneficiosas para su desarrollo intelectual. Pero con esta nueva pedagogía, ¿no estaríamos realmente haciéndoles mayores antes de tiempo? ¿Por qué no dejamos a los niños que jueguen a ser niños?

## MITOS SOBRE EL JUEGO

¿Se aprende jugando? La respuesta claramente sería sí. Desde nuestra mentalidad adulta, sin darnos cuenta, intentamos amortizar al máximo el tiempo de ocio de nuestros hijos, procurando ofrecerles lo mejor para ellos. Sin embargo, a veces olvidamos que estamos hablando de niños y que jugar es la mejor forma de aprender para ellos. Jugando, ya sea individualmente o en grupo, los niños desarrollan sus capacidades cognitivas y psicomotrices, ejercitan su creatividad y aprenden a socializarse con su entorno. Las actividades extraescolares son muy positivas para ellos pero pertenecen a otro ámbito que no es el lúdico. Todo aquello que lleva la etiqueta "clase o educativo" tiene un carácter más obligatorio para el niño. En los momentos de juego, la actividad realizada pierde ese sentido de obligatoriedad y el

niño se siente libre para actuar por sí mismo. Será en esos momentos, jugando con los juguetes con adultos o con otros niños, cuando desarrollen y pongan en práctica todas las habilidades aprendidas en clase.



¿Se aprende jugando?

Otro de los mitos a desmitificar sobre los juguetes sería el concepto de que los juguetes comunes son menos beneficiosos que los llamados juguetes "educativos o didácticos", los cuales están diseñados exclusivamente con un fin pedagógico. No debemos confundirnos: todos los juguetes son educativos y todos ejercitan alguna de las habilidades y capacidades del menor. Unos simples muñecos/as o una cocina, aunque puedan parecer juguetes más sexistas, pueden ayudar a desarrollar la capacidad de interacción social y de expresión de los niños o un videojuego de superación de pantallas puede fomentar el esfuerzo y la capacidad de concentración. No existen juguetes buenos y juguetes malos sino que se trata de aprovechar y exprimir el lado positivo de cada uno de ellos.

## BALONES Y MUÑECAS

La sociedad española ha avanzado mucho en la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres tanto en el ámbito laboral como en el doméstico. Los roles sexuales están mezclándose cada vez más y los márgenes de separación entre lo considerado actividades propiamente femeninas y las propiamente masculinas han dejado de ser rígidos para pasar a ser dúctiles, intercambiables y difusos dejando paso a la equidad e igualdad.

¿Pero qué pasa en el ámbito de la educación? ¿Seguimos manteniendo ciertos clichés al pensar que hay determinadas actividades, ropa o juegos para niños y otras para niñas? Los juguetes forman parte de una etapa vital de desarrollo para la futura personalidad del niño. Aunque cada vez estamos más concienciados de que hay que educar en igualdad todavía nos queda la idea, aunque lo hagamos sin darnos cuenta, de que no es muy apropiado que un niño juegue con muñecas o que una niña juegue todo el día al fútbol y con juguetes bélicos.

## ¿CÓMO HACER PARA NO FOMENTAR CONDUCTAS SEXISTAS A TRAVÉS DE LOS JUGUETES EN NUESTROS HIJOS?

Antes de profundizar en cómo podemos educar de una manera más igualitaria, vamos a matizar algunos conceptos previos para poder entender mejor qué estamos intentando explicar.

**1** La primera idea que conviene tener clara es que el concepto igualdad de género no significa una inversión total de los roles masculinos y femeninos. No por querer ser más equitativos debemos prohibir a una niña que juegue a las cocinitas o a los niños con un balón. Se trata de que cada persona (niño o adulto) pueda elegir lo que quiere hacer o ser sin que la barrera de su condición sexual



## El juego forma parte de una etapa vital de desarrollo para la futura personalidad del niño

se lo impida. Se trata de tener la oportunidad y la posibilidad de elegir el rol o actividad que más se adapte a nuestras capacidades y forma de ser dentro de un contexto de igualdad de oportunidades.

**2** Muchas veces pensamos que es el juguete el que contiene los estereotipos cuando en realidad somos los adultos los que le sexuamos. Que el color azul tenga relación con el mundo masculino y el rosa con el femenino es algo que los niños aprenden porque nosotros se lo inculcamos desde que tienen uso de razón. Una cocinita o un soldado no tienen porque ser necesariamente perjudiciales si les enseñamos que tanto niños como niñas pueden jugar con ellos sin ningún problema. La clave yace en cómo el adulto trata el tema y cómo jugando con ellos les enseña que no existe una barrera real de rigidez impenetrable que separe los juguetes para niños de los de las niñas.

La forma más natural de que los niños aprendan esto sería algo tan simple como predicar con el ejemplo. Al igual que si un niño ve a sus padres leyendo con bastante asiduidad éste percibirá el acto de leer como algo divertido y cotidiano, la mejor manera de enseñar paridad, equidad e igualdad será mostrarla de forma natural en el ámbito familiar. Si el menor observa que en su casa sus padres comparten las tareas del hogar y que las desarrollan indistintamente, éste identificará esos roles como algo tanto de hombres como de mujeres.

**3** Por último, es recomendable no obsesionarse demasiado con el tema de los estereotipos. Hay casos en los que los padres intentan por todos los medios que sus hijas no tengan ningún contacto con objetos que estén sexuados para darse posterior cuenta que ésta siente una pasión desbordante por las

muñecas y el color rosa. Hay que procurar enseñar valores e ideas neutras pero dejando que el propio niño vaya creando su personalidad y elija aquellas actividades con las que se siente más a gusto.

En el siguiente cuadro mostramos algunos consejos sobre cómo fomentar una conducta libre de estereotipos sexistas a través de los juguetes y/o juegos:

<b>HIJOS ÚNICOS O SITUACIONES EN LAS QUE EL NIÑO NO ESTÉ CON OTROS MENORES</b>	<b>HERMANOS O SITUACIONES GRUPALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intentar participar con él cuando está jugando con sus juguetes y aprovechar para sugerir situaciones no sexistas (si vemos que el niño juega a los superhéroes sólo con muñecos masculinos intentar sugerir por qué no una mujer también con poderes).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuando haya niños y niñas en el grupo intentar promover situaciones de juego en las que participen tanto muñecos del niño como muñecas de la niña.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternar actividades típicamente masculinas o femeninas en familia para que el niño lo interiorice como actividades neutras (jugar en familia un día al fútbol y al siguiente cocinar una tarta).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar juegos de simulación en los que tanto niños y niñas tomen roles típicamente relacionados como femeninos o masculinos (jugar todos juntos tanto a preparar la comida como a convertirse en espías).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprar juguetes que estén destinados tanto a su sexo como al sexo contrario combinándolos indistintamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imitar situaciones de paridad que los niños ven en casa en los momentos de juego (se puede jugar a los papás y las mamás proponiendo que el papá haga la compra o la mamá trabaje hasta tarde).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En el caso de que sólo le guste juguetes más de su sexo, intentar buscar aquellas actividades más neutras que también puedan llamarle la atención (puede adorar las muñecas y al mismo tiempo los cochecitos).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intentar comprar juguetes para todos los hermanos a la vez (una vez se puede regalar una cocina y a la próxima unos soldaditos para que jueguen todos juntos).</li> </ul>

## PUBLICIDAD Y JUGUETES

¿Qué ocurre cuando los modelos que los niños ven representados en la televisión y en la publicidad reflejan una imagen estereotipada de los roles masculinos y femeninos? Aunque cada vez hay más organismos públicos (Autocontrol de la Publicidad, el Instituto de la Mujer, etc.) y diversas Asociaciones de Consumidores que intentan velar por una publicidad sin estereotipos, la realidad es que todavía queda mucho camino por recorrer.

Los anuncios dirigidos a un público adulto cada vez son más cuidadosos con el tratamiento de los estereotipos sexistas ya que los anunciantes se percatan de la presión social existente. Lamentablemente, la publicidad de juguetes sigue teniendo todavía muchos modelos estereotipados que repercuten en la personalidad del menor. Según los informes del Consejo Audiovisual de Cataluña y del Consejo Audiovisual de Andalucía, se siguen dando muchos casos de estereotipos sexistas en este tipo de anuncios. El estudio *Avance de tendencias sobre publicidad de juguetes del Consejo Audiovisual de Andalucía* (2008) indica que los anuncios más emitidos son los tradicionalmente destinados a niñas. También el Consejo Audiovisual de Cataluña, en los estudios realizados sobre la campaña de navidad de juguetes entre 2001/2002 y 2004/2005, recoge un porcentaje cada vez mayor de estereotipos femeninos en los anuncios. Aunque estos datos suenen pesimistas, al mismo tiempo estos estudios reportan un creciente uso de ambos sexos en los anuncios de juguetes y más situaciones de igualdad cuando aparecen niños interactuando. Estos avances hay que tenerlos en cuenta aunque se vayan produciendo lentamente.

El dilema principal sería cómo minimizar, a través de los educadores y padres, los efectos de estos estereotipos. La clave estaría en nuestra habilidad para paliar esos efectos cuando vemos los anuncios con ellos ayudándoles a entender las diferencias entre ficción y realidad o modelos buenos o malos. Acompañarles cuando ven la televisión y hacerles pensar de manera crítica es la mejor ayuda que podemos suministrarles. Los medios de comunicación tienen mucha influencia en los niños de hoy en día pero los educadores, amigos y familiares pueden incidir más en la personalidad del menor.

En el cuadro que presentamos a continuación podemos ver recogidas varias de las recomendaciones realizadas por el CAA para orientar a los padres en cómo disminuir los efectos perniciosos de la publicidad de juguetes:

<b>1. Comentar los anuncios.</b>	Verlos con ellos, ayudarles a que razonen lo que ven y que distinguan lo que es real de lo que no.
<b>2. Ver y analizar la publicidad.</b>	Focalizar la atención del niño en aquellos juguetes educativos o que intentan dirigirse a un público más
<b>3. Utilizar los spots navideños para educar.</b>	Intentar sacar el lado más social de los anuncios. Cuando, por ejemplo, advirtamos un anuncio en el que aparece un niño que ayuda a los dos padres a cocinar, compararlos con modelos de la realidad y señalar su lado positivo.
<b>4. Evidenciar los valores negativos.</b>	Mostrarle al menor sutilmente los modelos que son erróneos y que no se deben de dar en la realidad con pequeños comentarios o afirmaciones.
<b>5. Tener cuidado la franja horaria en la que ven los niños los anuncios.</b>	Los anuncios en horas en los que hay más adolescentes frente del televisor puede que no sean los más adecuados para los más pequeños. Comentarles que esos juguetes son para niños mayores..
<b>6. Ejercer un control parental también en los anuncios de las Websites de juguetes.</b>	Acceder a internet juntos para que sea una actividad lúdica y de esta manera aconsejar al niño sobre los juguetes antes de que se decida por uno (este parece un poco violento o ¿éste de aquí no te gusta más?).
<b>7. Evitar la frustración al ver los juguetes.</b>	Aprovechar los momentos en los que el niño está viendo los anuncios para hacerle ver que los juguetes pueden ser distintos de la realidad con pequeños comentarios. Otra manera es recordarles el anuncio que vieron cuando nos encontremos dentro de una juguetería para demostrarles que el anuncio no es siempre como el juguete.

### VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

Al hablar de estereotipos e influencia en los menores (y en este caso también en los adolescentes), no se puede olvidar un tipo específico de juguetes que son tachados siempre de violentos y sexistas: los videojuegos. Hay una gran parte de la sociedad y de expertos en el tema que recalcan el efecto perjudicial de estos juegos en la consolidación de la personalidad del niño o adolescente. Tras sucesos como la matanza de Columbine en Estados Unidos donde dos adolescentes obsesionados con los videojuegos mataron a 13 personas, la preocupación sobre su posible efecto negativo ha ido incrementándose exponencialmente. Sin embargo, también encontramos ciertos estudios en donde los



videojuegos se utilizan de manera beneficiosa como la utilización de los videojuegos con niños con necesidades educativas especiales (Sanz Rubira, 2004) o la utilización de éstos en el ámbito escolar (Grupo F9, 2000).

Pero ¿cómo afectan los videojuegos en el ámbito doméstico? Es cierto que una gran parte de los videojuegos pueden comprender grandes dosis de violencia y sexismo. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la mayoría están dirigidos a un público joven-adulto y los menores que juegan con este tipo de videojuegos violentos suelen ser más adolescentes que niños. Cuando en una encuesta realizada en colegios de la Comunidad de Madrid preguntamos a niños de entre 7-8 años, 9-10 años, 11-12 años

sobre si conocían GTA San Andreas (uno de los videojuegos más polémicos de hace cuatro años) (Ferrer y San Román, 2005) sólo en el grupo de los más mayores se encontró un porcentaje significativo de niños que conocían y les gustaba el videojuego. En otro estudio de laboratorio realizado por Paloma Díaz (2006) entre niños de 9 a 16 años, se vio que más de la mitad de ellos no llegaban a entender realmente la trama y no atendían a la apariencia de los personajes y espacios.

- Al igual que lo citado al hablar de los juguetes o su publicidad, la clave para minimizar los efectos negativos de los videojuegos está en la educación y el control de los padres. Estos pueden ser muy instructivos para los niños-adolescentes desarrollando su capacidad de superación, lógica o atención visual como vemos en la tabla aquí expuesta (Graells, 2001).

### ALGUNOS CONSEJOS

**1** Desmitificar los videojuegos: Prohibirles totalmente los videojuegos hará que el menor los desee con mayor vehemencia. Sin embargo, será beneficioso permitir alguno de ellos en casa controlando los contenidos y el tiempo de uso.

**2** Saber con qué videojuegos juega nuestro hijo. Buscar en internet u otras fuentes cuáles son las tendencias del sector y cuáles son los videojuegos que el niño tiene en casa. Intentar llegar a un consenso y ser flexibles sobre qué videojuegos se permiten, eso sí, poniendo siempre unos límites a ciertos contenidos que no sean recomendables para su edad.

**3** Jugar con ellos es la mejor manera de minimizar los efectos negativos. Hay que tratar el videojuego como una actividad más. Interactuando con los hijos mientras juegan e intentando hacerles ver que es una ficción hará que ellos lo vean como algo simplemente lúdico y no como un modelo a seguir.

**4** Un factor esencial es el tiempo de juego. Los efectos nocivos a largo plazo aparecen cuando el niño pasa muchas horas al día sólo frente a la pantalla.

Los juguetes pueden ser la mejor herramienta para el derroque de clichés y las conductas sexistas y para favorecer los valores de equidad, paridad y respeto en los niños. Eligiendo bien los juguetes y sobre todo jugando y divirtiéndonos con ellos, podremos inculcar estos valores que sin lugar a ningún tipo de dudas queremos fomentar en los benefactores de nuestro legado, que son ni más ni menos que nuestros hijos. ■

## EFFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

TIPOS DE VIDEOJUEGOS	CAPACIDADES QUE EJERCITA
<b>Juegos Arcade (plataformas, lucha)</b>	- Desarrollo psicomotor y de la orientación espacial.
<b>Deportes</b>	Coordinación psicomotora. Ayuda a trabajar las reglas y utilizar la lógica con estrategias.
<b>Juegos de aventura y rol</b>	- Motivación (el juego de Indiana Jones puede promover el interés por la historia) y capacidad de superación.
<b>Simuladores</b>	Ejercitan las relaciones e interacciones sociales.
<b>Juegos de Estrategia</b>	Uso de la capacidad cognitiva y la agudeza visual para crear estrategias.
<b>Puzzles y juegos de lógica</b>	Desarrollan la percepción espacial, la lógica, la imaginación y la creatividad.
<b>Juegos de preguntas</b>	Profundizar en conocimientos dados en clase.

### PARA SABER MÁS

Para consultar los estudios citados y otros relacionados sobre el tema realizados por el Consejo Audiovisual de Andalucía y el Consejo Audiovisual de Cataluña ir a las Webs:

CAA: <http://www.consejoaudiovisualdeandalucia.es/opencms/EstudiosYAnálisis/estudios.html>

Más sobre lo mencionado de videojuegos:

DÍAZ SOLOAGA P. (2006) Efectos del Uso de Videojuegos en Niños y Adolescentes en España y EEUU: El Consumo Consciente como Factor Reductor de Efectos Nocivos. *Icono 14*, nº 7 [online] Accesible desde: <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/paloma%20diaz.pdf>

FERRER LÓPEZ M. Y RUIZ S. ROMÁN J. A. (2005) El uso de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Aproximación mediante encuesta. *Icono 14*, nº7 [online] Accesible desde: <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/ferrer%20y%20ruiz.pdf>

GRUP F9 (2000). Coordinación del número monográfico Los videojuegos en la escuela. *Cuadernos de Pedagogía*. Barcelona: Wolters kluwer, nº 291.