

Tesina para optar a la Licenciatura en Psicopedagogía

LA REPRESENTACIÓN SOCIAL DE LXS PSICOPEDAGOGXS  
SOBRE EL JUEGO EN LAS NIÑAS

Autora: Salguero, Viviana Andrea

Tutora: Lesbegueris, Mara

Fecha: 09 de diciembre de 2019

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN**

**Escuela de Humanidades.**

**Licenciatura en Psicopedagogía**

Tesina para optar a la Licenciatura en Psicopedagogía

LA REPRESENTACIÓN SOCIAL DE LXS PSICOPEDAGOGXS  
SOBRE EL JUEGO EN LAS NIÑAS

Autora: Salguero, Viviana Andrea

Tutora: Lesbegueris, Mara

Fecha: 09 diciembre de 2019

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN**  
**Escuela de Humanidades**  
**Licenciatura en Psicopedagogía**

Tesina para optar a la Licenciatura en Psicopedagogía

LA REPRESENTACIÓN SOCIAL DE LXS PSICOPEDAGOGXS  
SOBRE EL JUEGO EN LAS NIÑAS

Autora: Salguero, Viviana Andrea

.....  
Firma de la autora

Comisión de Evaluación:

.....  
Nombres, Apellido

.....  
Nombres, Apellido

.....  
Nombres, Apellido

Fecha de la evaluación: .....

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTÍN**  
**Escuela de Humanidades. Licenciatura en Psicopedagogía**

## RESUMEN

Desde la perspectiva de género se aspira a la toma de conciencia de las diferencias que tienen hombres y mujeres en lo social, político y educativo. Brindando herramientas para reflexionar, problematizar y deconstruir mandatos socialmente adjudicados. Integrando esta visión a los ámbitos profesionales, académicos y personales para una búsqueda de igualdad en las relaciones entre los géneros.

Por esta razón, el tema abordado en esta investigación cualitativa exploratoria remite a conocer las representaciones sociales que tienen lxs Psicopedagogxs sobre el juego. Haciendo hincapié en la identificación de estereotipos y roles, visibilizando creencias, imágenes mentales y discursos sobre comportamientos, modalidades de interacción, espacios y juguetes que se habilitan al jugar en el género femenino.

Para ello se ha indagado mediante entrevistas semiestructuradas a psicopedagogxs que iniciaron en el año 2017, el ciclo de complementación curricular para optar por la Lic. en Psicopedagogía con mediación artística de los aprendizajes, en la UNSAM. Puntualmente se ha entrevistado a alumnxs del seminario de Psicomotricidad: “El cuerpo en los Procesos de Comunicación y Aprendizaje”. Con el objetivo de incluir sus respuestas en el análisis y en la conclusión de la presente investigación.

## INDICE GENERAL

<b>Introducción</b>	3
Tema	3
Justificación y relevancia del estudio	3
Estado de la cuestión o del arte	5
Formulación del problema de investigación- Las preguntas de investigación	8
Propósitos generales y específicos	9
Consideraciones éticas del estudio	9
<b>Marco teórico - Contexto conceptual</b>	10
Representaciones Sociales: Antecedentes y orígenes.	10
Concepto de representación social	11
Función de la representación social	12
Mecanismo de formación de las representaciones sociales	13
Juego	14
Género	19
<b>Plan de trabajo</b>	26
Enfoque de la investigación	26
Objeto de la investigación	25
Descripción de los métodos empleados	26
Muestra	27
Selección y Justificación de las técnicas	26
Criterios de calidad	28
<b>Análisis y discusión de los resultados</b>	28
Capítulo I: Creencias y discursos sobre el juego de los niños y las niñas	29
Capítulo II: Construcción social y cultural de roles y estereotipos de género en el juego de las niñas	34
Capítulo III : Una mirada sobre objetos-juguetes, espacios y modalidad de juego en las niñas	38
<b>Conclusión</b>	43
Reflexión final	46
<b>Referencias bibliográficas</b>	47
APÉNDICE A: Entrevista	50
APÉNDICE B: Consentimiento informado	51
APÉNDICE C: Resumen entrevistas- Matriz de análisis	52
APÉNDICE D: CV	76

## Introducción

### Tema

Las representaciones sociales de lxs Psicopedagogxs sobre el juego en las niñas.

### Justificación y relevancia del estudio

El presente trabajo es una investigación orientada desde la perspectiva de género. En él se exploraron y caracterizaron las representaciones sociales de lxs<sup>1</sup> profesionales de la psicopedagogía, sobre el juego en el género femenino. Específicamente se indagó a psicopedagogos que iniciaron durante el año 2017, el Ciclo de Complementación Curricular para obtener la Licenciatura en Psicopedagogía, en la UNSAM.

Desde el enfoque de género se intenta tomar conciencia de las diferencias que tienen las mujeres y los hombres en lo social, político y educativo, así como en sus concepciones del mundo y de la vida. Se aspira a que esta visión se incorpore en los ámbitos profesionales, académicos y personales para una búsqueda de igualdad en las relaciones entre los géneros.

Desde esta perspectiva el jugar está enmarcado en una construcción integral, pensándolo, no sólo como un derecho, sino también como una práctica significativa que evidencia su carácter de producción y es constitutivo del sujeto en todas las etapas de la vida.

La psicopedagogía, en su quehacer, interroga constantemente al aprendizaje sistemático y asistemático. Su objeto de estudio es el ser humano, único, particular, irrepetible e integral en situación de aprendizaje y en diferentes ámbitos. En palabras de Marina Müller (1994), aprender es un proceso que implica una puesta en acción de diferentes sistemas que intervienen en todo sujeto. El aprendizaje tiene que ver con la inserción de cada persona en el

---

<sup>1</sup> Desde la perspectiva de Género se propone la utilización del Lenguaje Inclusivo, siendo su objetivo garantizar que no se oculte, excluya ni subordine a ninguno de los géneros. Para respetar y hacer visible a la mujer, como al varón y a la diversidad sexual y de género.

mundo de la cultura y de lo simbólico, mundo pre-subjetivo, por el cual el ser humano adquiere sentido.

Para Alicia Fernández (2012) el aprendizaje es un proceso cuya matriz es vincular y lúdica y su raíz corporal, su despliegue creativo se pone en juego a través de la articulación inteligencia– deseo y del equilibrio asimilación– acomodación.

En el juego se abren múltiples posibilidades, se pueden ensayar roles, usos de objetos, modos de vincularse, aplicar experiencias y elaborarlas, expresarse, representarse y realizarse. También se abren espacios para conocer aspectos propios y ponerse en el lugar del otro.

Aprendizaje y juego tienen un punto de encuentro, no sólo porque a jugar se aprende, sino porque el acceso al juego se aprende jugando. Afirma Daniel Calmels (2004), el jugar no es innato sino que requiere de un aprendizaje donde el adulto introduce a la niña o al niño a las prácticas de juego.

Además, el juego es una herramienta indispensable en psicopedagogía ya sea desde lo preventivo como desde lo terapéutico. (González, 2000)

Las representaciones sociales designan una forma de conocimiento específico, el saber del sentido común sobre determinados temas. Son un proceso y un producto de construcción de realidad de colectivos y personas enmarcadas en un contexto histórico, social y cultural determinado.

Entonces, las experiencias lúdicas hacen explícitas normas sociales, formas de interacción, delimitan tiempos y espacios permitidos para el juego. Es así que se incorporan, producen y reproducen formas de hacer niñxs de acuerdo a los que cada época y cultura espera y manifiesta.

La conceptualización del aprendizaje va a incidir en la posición de lxs psicopedagogxs, concepción que va a estar implícita o explícita en sus modos de intervención y en la selección de instrumentos de indagación, por lo tanto, la conceptualización del aprendizaje que el profesional adopte orientará la toma de decisiones a partir de la consulta sobre el aprendizaje de un niñx.

En palabras de Mara Lesbegueris (2015) la tarea formativa requiere, revisar los sistemas de creencias, los prejuicios, las naturalizaciones de sentido que se instalan como mitos porque concentran discursos, valores e ideales de la civilización que producen y reproducen mecanismos de poder.

Teniendo en cuenta algunos de los objetivos de la Licenciatura en Psicopedagogía de la UNSAM, donde:

“aspira a formar licenciados con una sólida preparación teórico-práctica que garantice el ejercicio de una práctica profesional responsable, ética, pertinente, creativa y esencialmente humana, apoyada en una rigurosa formación académica , capacitados para comprender el diálogo “hombre-mundo-cultura” como una integración dialéctica permanente en el ámbito específico del aprendizaje y la personalidad y desde una perspectiva de la construcción de la identidad de los sujetos y cultural de las comunidades”(..) “Como también, que sean capaces de asesorar e intervenir en distintos entornos institucionales para dar respuestas a las necesidades específicas de mejoramiento de la calidad de vida del hombre”. (UNSAM-Escuela de Humanidades, s/f)

En la actualidad, el denominado enfoque de género sustenta la construcción de un abordaje integral de lxs niñxs sosteniendo que el cuerpo humano es construido por cada cultura. Desde esta perspectiva el jugar está inmerso en un derecho siendo uno de sus objetivos fundamentales desnaturalizar la división sexista de juegos para la niñez.

Entonces, es relevante revisar las representaciones sociales de lxs psicopedagogxs sobre el jugar en las niñas, para que lxs futurxs licenciadxs puedan reflexionar y asumir una posición crítica en su quehacer profesional

### **Estado y cuestión del arte**

En la búsqueda de investigaciones realizadas no se han encontrado trabajos que aborden la articulación entre las representaciones sociales de lxs psicopedagogxs , el juego y el género femenino, pero sí múltiples investigaciones y artículos científicos que abordan por separado los diferentes temas mencionados.

Teniendo en cuenta lo expresado anteriormente se realiza una selección de investigaciones que aportan al objetivo de esta investigación.

En su tesis doctoral Teresa Cristina Bruel dos Santos (2008) “Las Representaciones sociales de Género: Un estudio psicosocial acerca de lo masculino y lo femenino” donde pretende señalar y analizar el conjunto de las Representaciones Sociales de género más utilizadas a la hora de definir y diferenciar los varones de las mujeres, evidenciando las visiones estereotipadas acerca de esos dos grupos a través de la perspectiva de los adolescentes, entre 12 y 18 años, de Madrid. Se plantea que representar es estar implicado en un sistema de creencias e imágenes generadas a partir de un conocimiento que circula en nuestro entorno y pasa a construir a través de la comunicación un ambiente real, concreto. En



su tesis cita a Moscovici (1981) donde argumenta que las representaciones sociales circulan, se cruzan y se cristalizan sin cesar dentro de nuestro cotidiano trayendo consigo la identidad, la cultura y la historia de un grupo de personas, formas en la que los sujetos aprehenden los acontecimientos de la vida diaria, las características del medio ambiente, las informaciones, el conocimiento del “sentido común”.

Al revisar las representaciones sociales de los adolescentes españoles se pudo concluir que hay una tendencia general y recurrente a asociar el género a las características biológicas aparentes de diferenciación sexual. Donde evidencian un mundo social separado entre hombres y mujeres, entre productores y reproductoras. La correspondencia unidireccional de un sexo a un género acaba fijando imágenes y prácticas sociales que definen lo que se espera de una mujer y de un varón. Se mantienen intacto el núcleo central de las representaciones sociales con base en los estereotipos de género en una lógica normativa anclada en una estructura social esencialmente patriarcal. Lo masculino es visto como trabajador, fuerte, independiente y con poder y relacionado con lo público. Lo femenino es definido a través de las características de sumisión, moda, madre y mujer en el espacio doméstico y privado.

En esta línea Perera Pérez en su investigación sobre las representaciones colectivas en Cuba (2003), expone como conclusión que las representaciones sociales constituyen una formación subjetiva, multifacética y polimorfa, donde fenómenos de la cultura, la ideología, y la pertenencia socio estructural dejan su impronta; al mismo que tiempo que elementos afectivos, cognitivos, simbólicos, y valorativos participan en su constitución.

Además, Reina y Cea (2005) realiza un estudio para determinar el papel que adquiere el juego y el juguete en los estereotipos de género en la sociedad actual en Andalucía llegando a concluir que los estereotipos de género son patrones de comportamiento aprendidos a través de las experiencias en la cual niñas y niños tradicionalmente experimentan y adquieren comportamientos masculinos o femeninos por medio, por ejemplo de los juegos. Reciben la aprobación social al hacer actividades propias de su sexo y son corregidos en sus preferencias cuando estos no corresponden a los estereotipos tradicionales.

Niñas y niños progresivamente internalizan patrones adecuados para su comportamiento de género para poder actuar en conformidad con ello. En este momento se produce una conciencia de género al diferenciar juegos para niñas y otros para niños.

Finalmente, Reina y Cea (2005) manifiestan que al diferenciar los juegos de niñas y niños toman como referencia los modelos de su entorno relacionados con su sexo, madre, padre, hermanas, hermanos como así también, de los personajes televisivos. Es por esto que el juego es una importante herramienta para la transmisión de valores sociales, inclusive las relaciones con los estereotipos de género.

Otros autores como Emma Lobato (2007) exponen en su trabajo sobre la relación entre juego y género en ella analizó a través de métodos etnográficos los comportamientos de 10 niñas y 10 niños de 5 años de edad en el denominado juego sociodramático, con el objetivo de comprobar si se percibían diferencias en relación al juego, desde un planteamiento teórico de un enfoque sociocultural. Se observaron a niñas y niños de clase trabajadora, en distintos escenarios con ámbitos con dominancia femenina, masculina y neutra.

El resultado del trabajo de investigación mostró diferencias destacables en el comportamiento lúdico en función del género. Las diferencias se orientan en la dirección de los estereotipos, los varones tenían prácticas de juegos orientadas hacia la acción, agresividad; mientras que las niñas eran hacia las relaciones personales, el mundo doméstico y el cuidado. Estos comportamientos diferenciales se distinguían en distintos escenarios de juego. Además observó conductas evasivas (salir del escenario, transformar objetos, cambiar el guión) cuando había dominancia del sexo opuesto.

A partir de estos resultados concluye que las diferencias de género se manifiestan en forma muy temprana en el juego socio dramático y que a través de él tanto niñas como niños ensayan comportamientos futuros que mantienen desigualdad, determinando el ámbito social al que va a pertenecer una persona dependiendo si es hombre o mujer: el ámbito público para los varones y el privado o doméstico para la mujer.

Finalmente como reflexión de su trabajo expone que la sociedad marca unos patrones, presenta unos modelos, asigna unos espacios diferenciados en función del género, que además tiene distintas jerarquías. Y los niños y las niñas buscan la aceptación social, por lo que intentan comportarse como se espera que lo hagan, ya que siempre es más arriesgado comportarse en forma diferenciada.( Lobato ,2007)

En el estudio realizado por la Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación Carmen Galet (2014) se concluye que la familia y la escuela son los agentes sociales que ejercen mayor influencia en la construcción de género.

Esta autora considera que el juego es la actividad principal en la infancia por eso tanto las actitudes de los padres como la de los educadores sobre lo adecuado para cada sexo importa en la formación de la identidad de género.

Es así que el género es una construcción social por lo tanto es diferente del concepto del sexo, aunque muchas veces se confunden ambos términos de forma interesada se identifica al sexo que es natural y biológico con el género que es una construcción individual y social. El interés de mantener ambos términos como idénticos se sustenta en un modelo de sociedad androcéntrica que considera que el hombre solo por el hecho de pertenecer al sexo masculino tiene el derecho y la obligación de establecer normas para la organización del entorno y de los otros y que lo hará en función de lo que considere que satisface su interés. Esta visión no ha permitido el desarrollo de las mujeres, ubicándolas en un papel secundario y pasivo.(Galet, 2014)

### **Formulación del problema de investigación**

¿Cuáles son las representaciones sociales de lxs psicopedagogxs estudiantes del Ciclo de Complementación Curricular de la Licenciatura en Psicopedagogía. en la UNSAM, ingresantes durante el año 2017 ,sobre el juego de las niñas?

### **Preguntas que orientan la investigación:**

- ¿Qué concepción del jugar tienen lxs psicopedagogxs que ingresan al Ciclo de Complementación Curricular de la UNSAM?
- ¿Qué “se dice” sobre el jugar en lxs niñxs?
- ¿Cuál es el rol que se les asignan a las niñas en los juegos?
- ¿Qué estereotipos de género se visualizan y reproducen en el jugar de las niñas?
- ¿Qué objetos-juguetes, espacio y modalidades de contacto, están habilitadas socialmente en el juego de las niñas, según las representaciones sociales de lxs estudiantes de la Licenciatura en Psicopedagogía?

**Propósitos Generales:**

Conocer las Representaciones Sociales que tienen lxs psicopedagogxs estudiantes del ciclo complementario curricular de la Licenciatura en la UNSAM, ingresantes durante el año 2017, sobre el juego de las niñas.

**Propósitos Específicos:**

- Indagar las creencias e imágenes mentales de lxs psicopedagogxs estudiantes de la Lic. En Psicopedagogía sobre los juegos para niñas.
- Identificar roles y estereotipos socialmente construidos en el jugar de las niñas.
- Caracterizar el juego de las niñas, teniendo en cuenta los objetos - juguetes que se ofrecen, espacios de la cotidianeidad que se habilitan y comportamientos en el jugar, según las Representaciones Sociales de lxs estudiantes de la licenciatura.

**Consideraciones éticas del estudio**

En primer lugar, se debe tener presente que en la investigación con personas en el terreno psicopedagógico existen factores que pueden originar conflictos éticos.

A continuación, se detallan algunos factores que se tuvieron en cuenta para la presente investigación debido a que los mismos podrían interferir en los resultados que se obtengan

- 1) El uso del lenguaje durante las interacciones, que involucre uso de terminologías sobre los procedimientos que no son fáciles de comprender y que puede comprometer una toma de decisión verdaderamente autónoma por parte de los participantes
- 2) La comprensión del carácter voluntario de la participación y la confidencialidad de la información a través del proceso de consentimiento informado teniendo en cuenta la Ley de Habeas Data.
- 3) El carácter asimétrico que impone el investigador en las relaciones, que puede influir sobre las respuestas y expectativas de los participantes.
- 4) La posibilidad de escasa formación en ética de la investigación en el propio investigador, tanto si se trata de un docente como de un alumnx, que pone de manifiesto la necesidad de generar momentos de reflexión acerca de las implicancias éticas de la investigación previos al desarrollo de las actividades de campo, e

inclusive, al diseño de los protocolos de investigación.

- 5) El abordaje de las historias traumáticas durante el desarrollo de entrevistas, que en muchas ocasiones pueden ser la primera o única oportunidad para conversar sobre temas críticos.

Con lo expresado anteriormente cabe destacar que al momento de las respectivas entrevistas se les informó a lxs psicopedagogxs, estudiantes de la Lic. en la UNSAM, sobre los propósitos del presente trabajo. Accediendo y completando el consentimiento informado. Asegurándoles, a su vez, la confidencialidad de sus datos personales.

De esta manera se garantizó que los sujetos participantes tengan libertad de consentimiento al decidir si están de acuerdo con ser parte de la investigación.

### **Marco Teórico – Contexto conceptual**

#### **Representaciones Sociales: Antecedentes y orígenes.**

La teoría de las Representaciones Sociales fue presentada en el año 1961 en París. Su autor Serge Moscovici, postula en su tesis doctoral “La noción de Representación Social” donde integra a la psicología social las aportaciones de diversas disciplinas: permitiendo comprender la esencia del pensamiento social desde otra perspectiva. El punto de partida de la propuesta de Moscovici fue la crítica al concepto de Representación Colectiva de Emile Durkheim.

Esta autora manifiesta que la Representación Colectiva es la forma en que el grupo piensa en relación con los objetos que lo afectan. De naturaleza diferente a las representaciones individuales, las considera hechos sociales de carácter simbólico, producto de la asociación de las mentes de los individuos.

Moscovici sostiene que los postulados de Durkheim (1898) eran rígidos y estáticos. También que las representaciones sociales son explicaciones del sentido común, y fundamenta su mayor dinamismo y fluidez en la intensidad y ritmo de los procesos sociales, en general y de movilidad social en específico, del desarrollo de la ciencia y de las interacciones comunicativas, típicos de la modernidad y los distingue de los rasgos de la época de Durkheim. Las representaciones sociales son generadas por los sujetos sociales y construidos en la interacción social en la realidad en la cual estos viven.

Nutren a la teoría de las representaciones sociales, la psicología Evolutiva de Jean Piaget (1946), sus puntos de vista sobre el esquema social operatorio susceptible de actuar entre objetos reales o simbólicos, los estados de inteligencia, la representación del mundo en el niño, entre otros, dejaron huellas en los postulados de Moscovici.

También, Sigmund Freud (1921), brindó aportes a esta teoría desde la “Psicología de las Masas” el mismo plantea el carácter social de la psicología individual, como una característica constituyente de la vida humana.

Desde la Sociología, a través de Denise Jodelet (1986), una de las más importantes seguidoras de Moscovici, expone que la noción de representación social se encuentra en la encrucijada entre la sociología y la psicología aunque también enuncia que existen puntos de contacto con la antropología y la historia.

### **Concepto de representación social.**

Al decir de Moscovici “Si bien es fácil captar la realidad de las representaciones sociales, es difícil captar el concepto” (Moscovici, 1979: 27) debido a la complejidad del fenómeno. Para este autor presentar una definición precisa podría reducir su alcance conceptual, por esto ha preferido aportar aproximaciones sucesivas que acercan a la comprensión del fenómeno.

Denis Jodelet (1986,1989) fiel a las ideas de Moscovici plantea que el concepto de representación social designa una forma de conocimiento específico, el saber del sentido común, cuyos contenidos manifiestan operación de procesos generativos y funcionales socialmente marcados. En el sentido más amplio designa una forma de pensamiento social. Sus principales elaboraciones pueden resumirse en los siguientes aspectos:

- La manera en que los sujetos sociales aprehendemos los acontecimientos de la vida diaria, las características de nuestro medio ambiente, las informaciones que en el circulan, a las personas de nuestro entorno próximo o lejano.
- El conocimiento espontáneo, ingenuo o de sentido común , por oposición al pensamiento científico
- El conocimiento socialmente elaborado y compartido, constituido a partir de nuestras experiencias y de las informaciones y modelos de pensamiento que recibimos y transmitimos a través de la tradición, la educación y la comunicación social.
- El conocimiento práctico que participa en la construcción social de una realidad

común a un conjunto social e intenta dominar esencialmente ese entorno, comprender y explicar los hechos e ideas de nuestro universo de vida.

- Son a un mismo tiempo producto y proceso de una actividad de apreciación de una realidad externa y de elaboración psicológica y social de esa realidad. Son pensamientos constitutivos y constituyentes.

### **Función de la representación social.**

Siguiendo la misma línea, Darío Paez (1987) argumenta las funciones que cumplen las representaciones sociales tienen relación con el pensamiento natural. Estas funciones son:

- Privilegiar, seleccionar y retener algunos hechos relevantes del discurso ideológico concernientes a la relación sujeto en interacción, o sea descontextualizar algunos rasgos de este discurso.
- Descomponer este conjunto de rasgos en categorías simples naturalizando y objetivando los conceptos del discurso ideológico referente al sujeto en grupo.
- Construir un mini-modelo o teoría implícita, explicativa y evaluativa del entorno a partir del discurso ideológico que impregnan al sujeto
- El proceso reconstruye y reproduce la realidad otorgándole un sentido y procura una guía operacional para la vida social, para la resolución de los problemas y conflictos.

En relación con las fuentes de las representaciones sociales, Jodelet (1993) considera que son imprescindibles dos condiciones: para que un objeto o hecho social pueda ser considerado objeto representación. Debe aparecer en las conversaciones cotidianas y estar presente en los medios de comunicación y debe hacer referencia a los valores.

Para Moscovici (1979, pp45:55)

“Las representaciones se articulan en torno a tres ejes o dimensiones, ellos son:

-La actitud: entendiendo a esta como la dimensión afectiva, imprime carácter dinámico a la representación y orienta el comportamiento hacia el objeto de la misma, dotándolo de reacciones y emociones de diversa intensidad y dirección. Los estudios han demostrado que desde el punto de vista de la génesis, es casi siempre la primera dimensión de una representación. Los elementos afectivos tienen una importancia trascendental en la constitución de toda representación, al jugar un papel estructurante o desestructurante.”

-“La información: es la dimensión que da cuenta de los conocimientos en torno al

objeto de representación, su cantidad y calidad es variada en función de varios factores. Dentro de ellos la pertenencia grupal y la inserción social juegan un rol esencial, pues el acceso a las informaciones esta siempre mediada por ambas variables. También tienen una fuerte capacidad de influencia la cercanía o distancia de los grupos respecto al objeto de representación y las prácticas sociales en torno a este.”

-“El campo de representación: nos sugiere la idea de “modelo”, está referido al orden y jerarquía que toman los contenidos representaciones, que se organizan en una estructura funcional determinada. El campo representacional se encuentra en torno al núcleo o esquema figurativo, que es la parte más estable y sólida, compuesto por cogniciones que dotan de significado al resto de los elementos. Esta dimensión es “construida” a partir de las dos dimensiones anteriores.”

### **Mecanismos de formación de las Representaciones Sociales.**

Moscovici formuló dos procesos básicos e interdependientes en la estructuración de las representaciones:

1-Objetivación: Es el proceso mediante el cual los elementos abstractos, conceptuales se transforman en imágenes, elementos icónicos, lo abstracto sufre una especie de cosificación y se convierte en algo concreto y familiar lo esencialmente conceptual y ajeno.

2-Anclaje: proceso que actúa integrando las informaciones que llegan mediante los procesos previamente descrito, a nuestro sistema de pensamiento ya configurado. En lenguaje cotidiano es ver lo nuevo con lentes viejas. Este proceso permite integrar las nuevas representaciones a todo el sistema representacional pre-existente, reconstruyendo permanentemente nuestra visión de la realidad.

Estos procesos íntimamente imbricados, permiten explicar el proceso continuo y contradictorio en que transcurre la formación-transformación de las representaciones. En conclusión, lo nuevo se lleva al plano de lo conocido, donde se clasifica a partir de un sustrato cognoscitivo y emocional previo, donde la memoria histórica, las experiencias vividas juegan un rol importante.

En suma, para Moscovici, la teoría de las representaciones sociales se articula tanto con la vida colectiva de una sociedad, como con los procesos de constitución simbólica utilizados por las personas para dar sentido común al mundo, entenderle y en el encontrar su lugar, a través de una identidad social. Tienen un poder indudable debido a que son imprescindibles para construir sentidos, propiciar la comunicación interpersonal y orientar



formas de relación. Dada su naturaleza polivalente las representaciones sociales están íntimamente atadas a los procesos identitarios, representado más que los objetos, a los sujetos y sus relaciones. Por esto se afirma que las representaciones sociales acaban institucionalizando significados y territorios sociales.

En todas las culturas existe un modelo normativo respecto a cómo debe ser un varón y una mujer. Las construcciones culturales respecto a la masculinidad y la femineidad se transformaron en categorías esenciales, ahistóricas y atemporales. La adquisición de género comporta un aprendizaje de unas normas que informan a la persona de aquello que es obligatorio, prohibido o permitido, normas transmitidas a través de diferentes instituciones sociales y culturales. Estas normas llegan a nuestro conocimiento mediante los procesos de socialización y marcan las expectativas que la sociedad tienen respecto a cada una de las personas que la constituye (Izquierdo, 1983).

### **Juego**

El juego es reconocido por diferentes autores y desde diferentes líneas teóricas como uno de los aspectos fundamentales en el desarrollo de la niñez. Desde el punto de vista funcional, estructural y afectivo, se impone como una actividad posibilitadora de desarrollo, tanto es así que su ausencia puede ser tomada como signo patológico. Es esperable que los niños y niñas jueguen y a través de ese juego se haga posible la elaboración de conflictos, las compensaciones, la realización de anhelos, el dominio de funciones, la socialización y el aprendizaje. (Piaget, 1990)

Al decir de Piaget, el juego promueve la generación de nuevas formas mentales. Es decir, está vinculado al desarrollo cognoscitivo y produce un fuerte impacto en el desarrollo integral del sujeto. La actividad lúdica infantil evoluciona en relación directa con las posibilidades cognitivas del individuo, o lo que es lo mismo, “en la medida en que el equilibrio crece, y alcanzan permanencia la imitación y el juego se integran a la inteligencia”(Piaget, 1961: 372 )

Bruner (2002), destaca el aspecto social del juego y en él, el papel de la representación mental de los conocimientos cotidianos con los que los niños juegan , repiten y reinterpretan códigos gramáticos y narrativos que están apoyados en legados culturales de los pueblos y en las habilidades instrumentales que se exigen a los individuos.

A través del juego la niña y el niño crecen interna y externamente, desarrollan su imaginación, fantasía, lenguaje, motricidad y conducta social. Es decir, remarca la capacidad

imaginativa que el niño adquiere jugando, como así también el aprendizaje de conductas que esa situación no real provoca en quien se deja invadir por el mundo lúdico. (Baquero, 2004)

El juego no solo permite que el niño ponga en práctica su imaginación y creatividad, sino también que sea independiente y libre. En este sentido y con anterioridad Winnicott expuso que un rasgo importante del juego es que en él, y quizás solo en él, el niño y la niña está en libertad de ser creador (Winnicott, 1972). Expone que los niños y niñas juegan por placer, para expresar su agresión, para controlar la ansiedad, para adquirir experiencia, para establecer contactos sociales, para la integración de la personalidad y para comunicarse.

Para Freud (1973), cada niño en su juego se comporta como un poeta, ya que crea un mundo propio o mejor dicho, reordena las cosas de su mundo en una nueva forma que le agrada. Sostiene que lo opuesto al juego no es lo serio, sino lo real. La actividad lúdica está determinada por un deseo en particular, el deseo de ser grande, el niño siempre juega a ser grande e imita aquello que sabe de la vida de los adultos.

Mediante el juego el niño y la niña aprenden a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente, desarrolla confianza en sí mismo, autocontrol y capacidad de cooperación con los demás. Para Vigostsky (1982) el juego posee un papel fundamental en el desarrollo, produce subjetividad y permite crear situaciones imaginarias. Dicho autor remarca el carácter central en el juego como actividad espontánea, cotidiana y necesaria en la vida del niño y para participar de la cultura.

Tanto el ambiente como la creación del juego posibilitan las “experiencias culturales” que surgirán de un “vivir creador” esto refiere en un primer momento a las posibilidades brindadas por la madre y/o sustituto para crear y expresar por medio de los objetos, es decir por medio del juego, posteriormente el “vivir creador” será a partir de la relación con la realidad exterior, de forma activa y creadora. Winnicott, ubica a las experiencias culturales en el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente. Entonces la cultura es pensada como la “Tradición heredada”

Destaca que el jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra “adentro”, tampoco “afuera”. El jugar es hacer.

Siguiendo los planteos de Winnicott, Rodolfo (1989) destaca la importancia de mencionar jugar y no juego ya que el mismo resalta la consideración de “práctica significativa”, es decir, el juego implicado a una actividad, con contenidos específicos y en constante producción. El jugar atraviesa absolutamente todo el desarrollo del niño será el hilo conductor de la constitución subjetiva. También, le atribuye gran importancia al medio, sostiene que el ambiente posibilitará o bloqueará los procesos de la niña o del niño.

Entonces, el jugar implica una puesta en acción, un hacer, un lugar de articulación del pensamiento, el organismo, el cuerpo y el mundo simbólico.

Ahora bien, el jugar no es algo innato requiere de un aprendizaje que permanece inadvertido y es el adulto el que introduce a la niña y niño en las prácticas de juego. Lo que sucede en la experiencia lúdica es relevante en tanto “el jugar” constituye uno de los modos que tienen las niñas y los niños no solo de aprehender el mundo que los rodea sino de crearlo.

El juego como legado cultural permite formas de participación y conformación de identidades corporales subjetivas y colectivas. (Calmels,2010)

Mara Lesbeguiris (2014) en su libro ¡Niñas Jugando! Invita a pensar los mecanismos de producción y reproducción de poder (Foucault, 1975) que operan, disciplinan, controlan los cuerpos y los juegos desde temprana edad.

Las experiencias lúdicas hacen explícitas ciertas normas sociales, delimitando espacios y tiempos para aquello que los cuerpos pueden hacer o no hacer. En consecuencia, en los diferentes juegos se encarnan, comparten y reproducen formas de hacer y hacerse niños y niñas, de acuerdo con lo que cada época y cultura espera, manifiesta y significa para ellos. (Lesbeguiris, 2014)

Siguiendo a la misma autora, argumenta que las acciones lúdicas soportan el peso de las representaciones sociales y culturales; valores, normas, mitos, tradiciones, proyectos, se transmiten en por lo menos dos posiciones teóricas que legitiman la desigualdad de género. Una de estas posiciones, es la “esencialista”, remiten a fundamentos biológicos o atribuciones inconscientes que se estructuran en concepciones basadas en una división sexista de los juegos, donde se fundamenta un jugar para niñas y otro para niños, intentan justificar la razón por la que los niños juegan a la pelota y las niñas a las muñecas. Otra de las posiciones, la “universalista” donde engloban lo universal del juego en “Juegos de niños” sosteniendo que lo universal es lo masculino, donde lo general invisibiliza las diversidades y categoriza las diferencias jerarquizando posiciones.

El juego es una herramienta indispensable en la tarea psicopedagógica ya sea desde la función preventiva como desde la terapéutica. Los psicopedagogos promovemos y trabajamos situaciones de aprendizaje y el juego está estrechamente ligado a las posibilidades de aprender, es así que el lugar del juego es central permitiendo trabajar desde allí distintos objetivos acordes a cada encuadre y contexto.(Gonzalez,2000)

Daniel Calmels (2011 ,2012), desde su recorrido teórico y práctico en la práctica psicomotriz con niños y adolescentes nos propone mirar el juego desde los “Analizadores del Jugar”

En primer lugar, nos invita a pensar el jugar desde una perspectiva distinta, pensando en las características que lo configuran desde la perspectiva de la praxis. Destacando el JUGAR por sobre el JUEGO, o sea el verbo sobre el sustantivo. Teniendo en cuenta que el verbo (jugar) refleja el proceso – actos y acciones- por el término sustantivo (juego) que da cuenta de un objeto terminado.

“El jugar es una construcción, tarea cultural, propiamente humana. El jugar no nos es dado, requiere de un aprendizaje que permanece inadvertido por no contar con un enseñante explícito y formal” (Calmels s/f: 163 )

Introduce conceptos como, “*Espacio habitado*”, y expresa que no es solamente un espacio ocupado. El espacio habitado da cuenta del proyectado a través de sus “*manifestaciones corporales*”. Las cual manifiesta que son la mirada, el olfato, la escucha, la actitud corporal.

Realiza una distinción entre el “*piso*” que es el lugar asociado a los pies y el “*suelo*”, al que le da la categoría de lugar , sostén , base , fondo y tierra. Enuncia que en nuestra cultura occidental tirarse al piso sigue siendo un acto reprobable pero que en otras culturas, como la oriental, tiene otra concepción ya que el piso tiene la categoría de suelo.

En cuanto al espacio de juego “*rincón*” expone que cumple una función protectora, pero que también separa y margina. El rincón es refugio y búsqueda de soledad.

Otro espacio que analiza es el de la escuela, y en él “*los recreos*”. Espacio donde generalmente no suele haber objetos, afirma que esta situación promueve el encuentro con otros, el acordar, compartir y también el discernir.

En su texto inédito, “Objetos y juguetes”. Realiza una diferencia conceptual entre objeto y juguete. Donde dice que el juguete es tal en la medida que se lo reconozca y se lo use como juguete. La creación de un objeto destinado a ser juguete no asegura un uso lúdico y a la inversa, un objeto creado con fines no lúdicos puede convertirse en juguete. El lazo que se forma entre el juguete y el jugador es la escena lúdica.

Otro de los conceptos que analiza es el “*espacio de juego*” y lo piensa como un territorio configurado que excede el “*campo de juego*”. En el “*espacio de juego*” está incluido

el espacio y sus márgenes. En cambio sostiene que el “*campo de juego*” es solo un espacio preparado para el hacer lúdico.

Mara Lesbegueris, en su libro inédito: “*Compostura de muñeca*”. Realiza un recorrido histórico sobre el objeto juguete-muñecas. Expresando que las mismas tuvieron diferentes usos, según la época. Expone que fueron objeto de adoración, de protección, de suerte, de consumo y hasta de juego. También, que en diferentes tipos de muñecas como en personajes de películas o cuentos tradicionales se ven reflejados los estereotipos de género esperados para cada época. Formula, que tanto las muñecas actuales Barbie, como las princesas personajes de películas o cuentos infantiles idealizan una estética corporal y una representación de determinadas conductas atribuidas a lo femenino, prescribiendo modos de hacer, parecer y ser niñas.

En *Juegos de Crianza*, Calmels (2004), Señala que el cuerpo se construye en relación con los otros. El cuerpo es un producto del quehacer corporal entre el adulto y el niño. Los juegos de crianza fundan un orden de interés originario para la vida del niño. Los diferentes juegos de crianza y los juegos tradicionales, conforman una matriz que desde el inicio tienen una fuerte carga cultural y social.

Entonces, el juego es un dispositivo. Agamben (2011) argumenta que un dispositivo es todo aquello que tenga la capacidad de orientar, interceptar, determinar, moldear, capturar y controlar conductas, opiniones, y discursos de los seres humanos. Señala que no son solo las instituciones, sino también los elementos que la integran y sus relaciones. Por consiguiente los dispositivos inscriben reglas que orientan prácticas particulares

Graciela Scheines (1998), En *juegos inocentes, juegos terribles*, dice que el niño cuando juega experimenta una sensación placentera y de libertad. Donde puede elegir participar o no de una actividad lúdica y esta elección es la que se refiere cuando habla de libertad ya que si se juega por obligación no es juego. A su vez se debe acomodar a la legalidad aceptando lo que ordena cada juego. En todos los juegos incluso en lo simbólicos hay un orden lúdico a respetar.

## **Género:**

El género se refiere a la construcción social y cultural que se organiza a partir de la diferencia sexual. Supone definiciones que abarcan tanto la esfera individual: la subjetividad, la construcción del sujeto y el significado que una cultura le otorga al cuerpo femenino o masculino; como también desde la esfera social: que influye en la división del trabajo y en la definición de jerarquías de unos y otros.

El género es una categoría analítica transdisciplinaria, que permite observar de manera integral los rasgos y funciones psicológicas y socioculturales que se le atribuyen a cada uno de los sexos en cada momento histórico y en cada sociedad. Lo femenino y lo masculino se conforman a partir de una relación mutua, cultural e histórica (Belluscio,2000)

El concepto de género fue desarrollado por académicas feministas. Erróneamente se lo puede asociar sólo a “las mujeres” pero por el contrario, indaga sobre la situación de las mujeres como la de los hombres enfatizando la dinámica relacional entre los universos femeninos y masculinos. Invita a comprender la lógica con la que se construyen identidades y relaciones de género en las diversas formas de organización de la vida social. También observa críticamente las relaciones entre varones y mujeres (Dorlin,2009).

En otras palabras, la categoría de género permite dar cuenta de los roles, identidades y valores que son atribuidos a varones y mujeres e internalizados mediante los procesos de socialización en contextos sociales y culturales determinados.

Según establece Susana Gamba (2009), algunas de sus principales características y dimensiones son:

- Es una construcción social e histórica, porque varía de una sociedad a otra y de una época a otra.
- Es una relación social porque descubre las normas que determinan las relaciones entre mujeres y varones. Es la sociedad la que enseña a sus miembros a comportarse como hombres o como mujeres y que este comportamiento cambia de acuerdo con la época y lugar en que se vive.
- Es una relación de poder porque nos remite al carácter cualitativo de esas relaciones. Es que a partir del sexo masculino como sujeto universal, eje de toda experiencia, se ha definido al sexo femenino como subordinado o complementario. Asimismo los hombres han tenido asignado el espacio público y han intervenido en el espacio privado ejerciendo su autoridad sobre toda la familia. Ese poder que han ocupado en el orden familiar y social da origen a un sistema de jerarquización denominado patriarcado.

- Es una relación asimétrica, si bien las relaciones entre mujeres y varones admiten distintas posibilidades (dominación masculina, dominación femenina o relación igualitaria), en general estas se configuran como relaciones de dominación masculina y subordinación femenina. Puede decirse que el género permite comprender cómo las relaciones sociales son asimétricas y jerárquicas, provocando una distribución desigual de poder, sumándose así a otras categorías generadoras de desigualdades tales como la orientación sexual, la edad, la etnia.
- Es abarcativa porque no se refiere solamente a las relaciones entre los sexos, sino que alude también a otros procesos que se dan en una sociedad: instituciones, símbolos, identidades, sistemas económicos y políticos.
- Es transversal porque las relaciones de género no están aisladas, sino que atraviesan todo el entramado social, articulándose con otros factores como la edad, estado civil, educación entre otras.
- Es una propuesta de inclusión porque las problemáticas que se derivan de las relaciones de género solo podrán encontrar resolución en tanto incluyan cambios tanto en las mujeres como en los varones.
- Es la búsqueda de equidad que solo será posible si las mujeres conquistan el espacio del poder en su sentido más amplio como poder crear, poder saber, poder elegir, poder ser elegida, poder dirigir, poder disfrutar.

En relación con el concepto de sexo alude al conjunto de características bioanatómicas de los aparatos genitales y caracteres sexuales secundarios que diferencian a varones y mujeres. En cambio, el concepto de género se refiere al conjunto de atributos simbólicos, sociales, económicos, jurídicos, políticos y culturales asignados a las personas de acuerdo a su sexo, a partir de la diferenciación sexual. El género es una construcción sociocultural que remite a lo masculino y lo femenino. En ambas categorías se agrupan y expresan el deber de: aspectos psicológicos, sociales y culturales de la femineidad/masculinidad. (Lamas, 1996)

Mabel Burín (1998) explica que sexo, género y sexualidad son tres caras de una misma realidad que está integrada a cada uno de nosotros, somos seres sexuados biológicamente, representamos el rol de género según los patrones culturales impuestos y nos expresamos biológicamente a través de la sexualidad en cada gesto y acto de la vida desde que nacemos hasta el final.

A través de los procesos de socialización se aprende que es lo propio del varón y de la mujer. Estos procesos se conforman mediante:

La construcción de representaciones de lo femenino y masculino. Estas representaciones tienden a transformarse en estereotipos, es decir, versiones simplificadas de la femineidad y masculinidad que muchas veces llegan a la naturalización. También la asignación de roles a varones y mujeres

El estereotipo puede considerarse como un conjunto de rasgos que supuestamente caracteriza a un grupo, tanto en su aspecto físico y mental como en su comportamiento. Este conjunto se aparta de la realidad restringiéndola, mutilándola y deformándola (Castillo y Azia, 2010). Implica una simplificación de la realidad, ya que se toman rasgos de una persona en particular, se los traslada y generaliza a todas las personas que conforman un grupo o sobre las opiniones exageradas y distorsionadas atribuidas a un grupo, se juzga al individuo por ellas y no por sus características propias.

Los roles son prescripciones y regulaciones sobre lo que deben hacer mujeres y varones en la sociedad.

En la Ley 26.150 ESI (Educación sexual integral) alude a la Perspectiva de género, como herramienta explicativa que permite analizar, reflexionar y problematizar los mandatos y estereotipos socialmente adjudicados acerca de cómo ser varones y mujeres. Manifiesta que los estereotipos de género categorizan y jerarquizan una serie de cualidades y valores asociados a las mujeres con cualidades que se relacionan más con el espacio privado y menos con la esfera pública y visualizándola en el mundo de los afectos, a los hombres con el intercambio del poder y asociado a la esfera pública.

Graciela Morgade (2016) enumera una serie de estereotipos vinculados a la mujer y al hombre. Nos comenta que “Lo femenino” está más asociado a lo lejano, la intimidad, lo pequeño, lo cerrado, la reproducción, afectividad, emoción, intuición. Dependencia emocional y económica. Subordinación jerárquica y poder en espacios pequeños. Profundidad, fidelidad. pureza, castidad y moralidad. En cambio “Lo masculino” se asocia a lo distante, lo grande. La producción, inteligencia, racionalidad, cálculo., independencia y autonomía. Autoridad. Y poder estructural. Labilidad y opacidad. también, sujeción a las necesidades del cuerpo.



Deleuze y Guattari (1994) Se corren del planteo binario del sexo, y entienden pensarlo desde su multiplicidad. Propone pensar que no hay dos sexos, sino tantos como personas existen.

Existe una fuerte articulación entre estereotipos de género y roles; se identifica a la mujer como madre entonces se deduce que el rol de la crianza corresponde fundamentalmente a la mujer. En el mismo sentido al varón como proveedor, del sostén económico de la familia. (Calmels, 2009)

También existen rasgos que son considerados intrínsecos a la condición femenina como la dulzura, la prolijidad, el entender a otros, ser ordenadas, ser “más” quietas a diferencias de otros propios de lo masculino como la fuerza, valentía, lo racional. Es a partir de estos estereotipos como se generan aprendizajes que no son conscientes ni por parte de los niños ni de las niñas, ni por parte de las personas adultas. (Lesbegueris, 2014)

Lamas (1999) nos dice que la identidad de género se expresa como la interpretación que una persona hace de sí misma y de su cuerpo, en relación con el modo de ser considerada socialmente de acuerdo a su género.

La identidad es un sistema de representaciones de sí, elaborado a lo largo de la vida a través de las cuales una persona se reconoce a sí misma y es reconocida por los demás como sujeto particular y como miembro de una comunidad. Este concepto encierra una idea integradora, totalizadora de la persona; ya que supone al ser humano en permanente relación no solo consigo mismo sino en la relación con las personas y con todo lo que lo rodea.

En este proceso de construcción, las niñas y los niños van incorporando un modo de ser varón y de ser mujer a partir de la interacción entre ellos y con las personas adultas, que le ofrecen normas, modelos y referencias para moverse en el mundo. (Maffia, 2003)

Es entonces, desde los primeros meses de vida y aún antes durante el embarazo que se van estableciendo los estereotipos con los correspondientes hábitos, aprendizajes y pautas de comportamiento totalmente diferenciados para niños y para niñas, y es en la familia donde se inicia el proceso de asimilación y constitución de una identidad de género.

Dio Bleichmar (1985), expresa que la rotulación que médicos y familiares realizan al recién nacido se convierte en el primer criterio de identidad de un sujeto y determina el núcleo de su identidad de género. A partir de ese momento, la familia se ubicará con respeto a este dato, y será emisora de un discurso cultural que reflejará los estereotipos de la masculinidad o femineidad que cada uno de ellos sostiene para la crianza adecuada de ese cuerpo identificado.

En su libro “La dominación masculina” (Bourdieu, 1998) plantea que la división sexual representa formas de diferenciación entre mujeres y hombres que van más allá de las condiciones físicas o fisiológicas entre ellos. Nos dice, la división sexual nos remite a establecer diferencias entre mujeres y hombres en su forma de ser y en su forma de construir el mundo, desde sus modos de vestir, de hablar, y de actuar, así como desde las maneras de sentir y de pensar los significados o los valores que circulan y se comparten en la sociedad. Según dicho autor, la división sexual es un principio básico de la violencia simbólica en la estructura social y de lo que considera es la dominación masculina. La dominación masculina presupone que las actividades y actitudes tanto de mujeres como de hombres, están marcadamente diferenciadas por su género. Tal principio de diferenciación sexual es adoptado y reproducido desde la base familiar, mediante disposiciones que se hacen pasar como naturales, al ser incorporadas y programadas en el juego simbólico del lenguaje, del sentido común, o de lo dado por descontado. Con este respecto, el Estado, la iglesia o la escuela, son instituciones que se configuran simbólicamente, para perpetuar y reafirmar ese principio de diferenciación sexual que se reproduce desde el nicho familiar.

Lipszyc y Zurutuza (2003) explican que el sistema de género constituye el conjunto de prácticas, símbolos estereotipos, creencias normas y valores sociales, que una sociedad elabora a partir de la diferencia sexual y que da un sentido general a las relaciones personales. Este sistema es una creación humana que naturaliza los mandatos sociales, está presente en todas las instituciones de la sociedad expresándose en varias formas y ejerciendo sobre las personas diversos mecanismos de control y castigo para quienes intentan alejarse.

Cuando se habla de desigualdades de género, se hace referencia a la distinta medida en que hombres y mujeres tienen acceso a los recursos valorados y escasos de su sociedad. Las diferencias biológicas y genéricas no debieran implicar desigualdades entre hombres y mujeres, sin embargo muchas veces se traducen en situaciones de discriminación.

Entonces, es importante incorporar la perspectiva de género porque: el género y en consecuencia las relaciones de género, por ser construcciones sociales, son susceptibles de modificación, reinterpretación y reconstrucción. Como también favorece el ejercicio de una lectura crítica y cuestionadora de la realidad para analizar y transformar la situación de las personas. Se trata así de crear nuevas construcciones de sentido para que hombres y mujeres visualicen su masculinidad y su femineidad a través de vínculos no jerarquizados no discriminatorios. También, desde esta perspectiva se contribuye a superar los estereotipos sexistas que encasillan los pensamientos y hacen definir actitudes como propias de niñas y

niños. (Fernández, 2003)

En relación al sexismo, Eva Giverti (2017) expone en algunos de sus escritos definiciones en torno al sexo y al género. Nos dice que la RAE, define al sexismo: como la discriminación de las personas por razón de sexo. También agrega que el Androcentrismo es complementario al sexismo. Porque generaliza lo humano como masculino, expulsando a la mujer del mundo real y del universo simbólico. Y nos invita a pensar y analizar al idioma español quien adopta esta generalización.

Para Butler la expresión de género y la identidad sexual son el resultado de una construcción-producción social, histórica, cultural y por lo tanto no existen papeles sexuales o roles de género esencial o biológicamente inscriptos en la naturaleza humana. Sostiene que la única naturaleza es la cultura. De esta forma el sexo y el género son actuaciones, son actos performativos que son modalidades de discurso autoritario, tal performatividad alude en el mismo discurso y produce aquello que enuncia, es así que el discurso actúa como creador de realidades socioculturales. (Butler, 2006)

El filósofo del lenguaje Austin (1998) definió las palabras performativas como “realizativas” y propuso el concepto de performatividad, que establecía una obligada conexión entre lenguaje y acción. Para Austin, la performatividad se da cuando en un acto del habla o de comunicación no solo se usa la palabra sino que ésta implica forzosamente a la par una acción.

Mara Lesbegueris nos sugiere pensar: (2014:47)

“El género funciona como norma en tanto productor de subjetividad corporal, y es el lenguaje el que tiene la capacidad de producir aquello que nombra. De este modo, lo que se dice femenino y lo que se llama con el nombre de niña se corporiza y se constituye al mismo tiempo como tal, también agrega que la noción de género no es una entidad estable y supone una construcción mutable histórica y social”.

En suma, la perspectiva o visión de género es una categoría analítica que toma los estudios que surgen desde las diferentes vertientes académicas de los feminismos para, desde esa plataforma teórica, cuestionar los estereotipos y elaborar nuevos contenidos que permitan incidir en el imaginario colectivo de una sociedad al servicio de la igualdad y la equidad.

Para Derrida (2001: 9) Deconstruir “Consiste en deshacer sin destruirlo, un sistema de pensamiento hegemónico o dominante” Entonces, no es destruir ni seguir construyendo sobre la base de exclusiones. Sino es revisar las estructuras sociales y cimientos sobre los que se erigen las sociedades con una mirada crítica y poniendo la mirada sobre aquellos roles preestablecidos y estereotipos de género.

## **Diseño metodológico**

### **Enfoque de la investigación.**

La investigación se encuadra en el enfoque cualitativo y exploratorio. Se abordó la presente investigación desde este enfoque por considerarlo el más pertinente para lograr una comprensión de la complejidad y de la particularidad que implica indagar las representaciones sociales de lxs psicopedagogxs, estudiantes de la Licenciatura en Psicopedagogía de la UNSAM, sobre el juego de las niñas; con el propósito de visualizar y reconstruir la realidad tal como la observan lxs entrevistadxs.

### **Objeto de la investigación**

Psicopedagogxs estudiantes del Ciclo de Complementación Curricular de la Licenciatura en Psicopedagogía de la Universidad Nacional de San Martín, ingresantes en el año 2017.

### **Descripción de los métodos empleados**

Se realizan entrevistas semiestructuradas a lxs psicopedagogxs estudiantes del Ciclo de Complementación Curricular de la Lic. en Psicopedagogía con el objeto de conocer :

- ¿Cuáles son las representaciones sociales de lxs estudiantes de la Lic. En Psicopedagogía sobre juegos para niñas?
- ¿Qué roles y estereotipos se reproducen en el jugar de las niñas, según sus creencias?
- ¿Cómo es el juego de las niñas, que objetos-juguetes se les ofrecen y que espacios se habilitan para el jugar.
- ¿Qué modalidades de contacto están habilitadas socialmente en el juego de las niñas?

## **Muestra**

Se formalizan un total de 30 entrevistas a psicopedagogxs que inician durante el año 2017, el ciclo de complementación curricular para optar por la Lic. en Psicopedagogía con mediación artística de los aprendizajes, en la UNSAM.

Los participantes entrevistados son alumnxs que asisten al seminario de Psicomotricidad: “El cuerpo en los Procesos de Comunicación y Aprendizaje”. Los días sábados de 9-14 hs en las instalaciones de la UNSAM.

Criterios de exclusión:

- Alumnxs ingresantes de otros años.
- Alumnxs psicopedagogxs egresados de la UNSAM.
- Alumnxs psicopedagogxs que no estén cursando el Ciclo de Complementación Curricular para obtener la Licenciatura.
- Alumnxs que no deseen participar de la investigación

## **Selección y justificación de las técnicas**

La entrevista se define como la conversación de dos o más personas en un lugar determinado para tratar un asunto. Técnicamente es un método de investigación científica que utiliza la comunicación verbal para recoger informaciones en relación con una determinada finalidad (Grawitz,1984).

El dispositivo que se utiliza para recolectar datos es una entrevista de investigación con formato semi-estructurado (Rubio y Varas 1997) la misma permite obtener información sobre las representaciones sociales de lxs profesionales de la psicopedagogía sobre el juego de las niñas.

Previo a la entrevista lxs participantes recibieron información sobre los objetivos de la investigación, garantizando el principio de confidencialidad de la información y el anonimato. Cada participante firmó un consentimiento informado. (anexo B)

El entrevistador establece un total de 5 preguntas diseñadas exclusivamente para esta investigación, con un orden preciso y un mismo formato.

La cátedra del seminario de psicomotricidad contó con 38 alumnas mujeres y 2 alumnos varones. Se realizan 30 entrevistas en total – 28 mujeres y 2 varones-.

Las entrevistas se realizaron en el aula donde se dicta el seminario, antes que la docente de cátedra introduzca la temática de juego y género. Cabe destacar que la autora de esta tesina acompañó como Adscripta de cátedra durante la cursada del seminario.

### **Criterios de calidad**

Los criterios de calidad tenidos en cuenta para el desarrollo de la presente investigación son:

- **Credibilidad;** compromiso en la toma de las entrevistas por parte del investigador y control de los agentes (contexto, preguntas o comentarios) que pudieran perjudicar la toma de los datos necesarios para dicha investigación.
- **Seguridad:** se procede a realizar registros de las entrevistas con el previo consentimiento de las entrevistadas y entrevistados.
- **Conformabilidad:** Registro de la subjetividad en las respuestas y expresiones de lxs entrevistadxs, respetando estos datos en las interpretaciones que pudiera hacer el investigadora (no sesgos y prejuicios de la investigadora)

### **Análisis y discusión de los resultados**

A partir de los datos provenientes de las entrevistas realizadas se presenta el siguiente esquema de análisis.

Luego de la transcripción de las entrevistas. Se identificaron en una matriz de datos: fragmentos, frases, modos de decir, ejemplos y palabras recurrentes presentes en los discursos de lxs entrevistadxs. En base a semejanzas en los discursos se construyeron categorías de análisis en un nivel de abstracción más alto. (Anexo C)

## Capítulo 1: Creencias y discursos sobre el juego en la niñez.

Vigotsky (1982), decía que el juego posee un papel fundamental en el desarrollo de los niños, porque produce subjetividad y permite crear situaciones imaginarias remarcando el carácter central de esta actividad. Dicho autor subraya el carácter esencial del juego como una actividad espontánea, cotidiana y necesaria en la vida del niño y para participar de la cultura.

Además, Bruner (2002), destaca el aspecto social del juego y en él, el papel de la representación mental de los conocimientos cotidianos con los que los niños juegan, repiten y reinterpretan códigos gramáticos y narrativos que están apoyados en legados culturales de los pueblos y en las habilidades instrumentales que se exigen a los individuos.

Daniel Calmels (2012) aporta la diferencia entre el juego y el jugar. Destacando el JUGAR por sobre el JUEGO, o sea el verbo por sobre el sustantivo. Manifestando que el Jugar da cuenta de un proceso de actos y acciones y en cambio el juego refiere a un objeto terminado. Entonces, sostiene que el jugar es una construcción, una tarea cultural, un aprendizaje.

Al respecto, la mayor parte de lxs psicopedagogxs estudiantes manifestaron:

“Las niñas juegan a juegos de cartas, a pintar mandalas, hacer pulseras, collares, a la cocinita. En cambio los niños juegan otros juegos como al fútbol, correrse entre sí, representar algún héroe favorito” (Psicopedagoga entrevistada N° 13. Comunicación personal.)

“Las niñas juegan con muñecas o con bebés, a maquillarse, bailar, a vestirse a la moda. Siempre quieren imitar a las mujeres adultas, con tacos, polleras o a las princesas con vestidos largos y coronas. Los niños en cambio: juegan al fútbol, a los jueguitos electrónicos y juegos de lucha, como si fueran superhéroes imitando a los personajes de la tv.” (Psicopedagoga entrevistada N°5. Comunicación personal.)

Las representaciones sociales son imágenes que condensan un conjunto de significados. Son un sistema de referencia que nos permiten interpretar lo que sucede incluso dar sentido, categorizar, clasificar circunstancias, fenómenos e individuos (Moscovici, 1976). Estas representaciones son la manera en que nosotros, aprehendemos los acontecimientos de la vida diaria y las características de nuestro ambiente.



Analizando las frases recurrentes y ejemplificaciones que realizaron lxs entrevistadxs sobre el juego de lxs niñxs, se observa un discurso basado en una división sexista del juego. Esta creencia y explicación esencialista - que sostienen fundamentos biológicos o atribuciones inconscientes- intentan justificar la razón por la que los niños deben jugar a la pelota y las niñas a la cocinita. De esta manera la desigualdad de género parte de las diferencias biológicas y señalan que por naturaleza el hombre y la mujer son diferentes en su constitución física y que de ello dependerán las capacidades que benefician o limitan ciertas conductas o actividades entre éstos.

“Las niñas suelen jugar a la maestra, a la familia, a la cajera de supermercado...” Infiero según lo que veo en la sociedad los niños prefieren otros juguetes o juegos como los autos, el fútbol, juegos de play, tablets, juegos con armas, de mesa o jugar libremente a la mancha, al quemado.” (Psicopedagogo entrevistado N° 26. Comunicación personal.)

“Veo varones con juegos, podría decirte más de hacia afuera de la casa como jugar a la pelota en una cancha o en lugares abiertos.”(Psicopedagoga entrevistado N° 8 . Comunicación personal. )

“Yo separaría los juegos de niñas y niños porque a ellos no les gusta jugar al mismo juego. Aunque algunos juegos se podrían compartir son el celular, tablet, manchas, persecución “(Psicopedagoga entrevistada N°28 . Comunicación personal)

Los diferentes juegos, las palabras, los objetos son algunas de las herramientas que lxs adultos utilizamos para enseñarles a lxs niñxs cuál será su papel en la sociedad, formando no sólo diferencias entre ellxs, sino además creando relaciones de lucha y poder. Colocando al hombre en una posición de fortaleza- ubicándolos en espacios públicos- y la mujer en una posición de debilidad - ocupando espacios privados-.

“Los juegos que realizan los niños están relacionados con las armas, juegos donde privilegia más el aspecto físico y el uso de la fuerza corporal, la destreza física ligada a la velocidad. También aparecen las carreras, mancha, fútbol. En las niñas es distinto quizás los juegos van en detrimento de las aquellas destrezas físicas y corporales son pasivos, juegan con muñecas y con cartas” (Psicopedagoga entrevistada N°1. Comunicación personal.)

Hablar de género refiere a la construcción social y cultural que se organiza a partir de la diferencia sexual. Supone definiciones que abarcan tanto la esfera individual – como la subjetividad, la construcción del sujeto y el significado que una cultura le otorga al cuerpo femenino y masculino- como también, en una esfera social que influye en la división del trabajo, la distribución de los recursos y la definición de jerarquías de unos y otros (Dorlin,2009)

“En la casa las niñas juegan a imitar a la mamá, a la maestra, a las muñecas, a maquillarse a planchar o con la cocinita. Los niños juegan al fútbol, con muñecos pero como boxeo, a los autos...” (Psicopedagoga entrevistada N°14 Comunicación personal.)

La construcción de representaciones de lo masculino y femenino tienden a transformarse en estereotipos, es decir en versiones simplificadas de la masculinidad y feminidad que muchas veces llegan a la naturalización. Estos estereotipos están marcados por antinomias de lo duro-lo blando, lo abierto-lo cerrado, la redondez-lo angular, lo fuerte-lo débil. (Calmels- Lesbeguiris 2009).

Es así que para las mujeres las tareas asignadas son la reproducción, la crianza y el cuidado del hogar, entre otras

“Las niñas juegan a ser mamá, a cocinar a salir de compras al supermercado. También juegan a la maestra, a maquillarse. Los niños juegan sobre todo a la pelota, al policía, el bombero y al médico.” (Psicopedagoga entrevistada N° 20. Comunicación personal.)

Para los hombres, la construcción de las masculinidades es también producto de un proceso social y cultural que impuso límites a su desarrollo integral como seres humanos. Ellos enfrentan problemas específicos ligados al deber ser del hombre: el rol de proveedor ligado a situaciones de fortaleza y sustento del hogar entre otros estereotipos.

“Los niños juegan a (...) juegos de persecución, juego de lanzar botellas, escondidas (...), juegos de lucha y combate. (Psicopedagoga entrevistada N°2. Comunicación personal.)

“Los niños juegan a correr, a la pelota, juegos de lucha, policía...” (Psicopedagoga entrevistada N°16. Comunicación personal.)

El sexismo es una precondition del androcentrismo donde se generaliza “lo humano” como masculino, expulsando a las mujeres del mundo real y del universo simbólico.

En el idioma español los discursos adoptan el uso masculino genéricamente sin distinción entre varones y mujeres, ya sea en sustantivos, adjetivos, expresiones de la vida cotidiana como en el uso de profesiones, cargos u oficios.(Giverti,2008)

“Ambos juegan con juegos reglados, juegos de mesa, también realizan juegos donde se disfrazan”. (Psicopedagoga entrevistada N°4. Comunicación personal.)

“En la escuela juegan ambos a la mancha, soga, elástico, cartas, figuritas, juegos de persecución.” (Psicopedagoga entrevistada N°11. Comunicación personal.)

Según Jodelet (1993),el conocimiento “espontáneo”, “ingenuo”, el conocimiento de sentido común se constituye a partir de nuestras experiencias, de las informaciones, y modelos de pensamiento que recibimos y transmitimos a través de la tradición, la educación y la comunicación social. (Jodelet, 2004)

“La selección de los juegos aparece remarcada culturalmente por la familia y la sociedad, suelen aceptarse los juegos relacionados con el quehacer doméstico o cuidado de la familia , con la escucha y la paciencia para las niñas “(Psicopedagoga entrevistada N° 8 Comunicación personal )

“ Los juegos y juguetes que se les ofertan o elijen las niñas suelen ser más suaves, con menor agresión”(....) “Igualmente se comienzan a ver pequeños cambios en algunas familias que le ofertan juguetes a las niñas como pelotas, legos, y juegos de construcción.” (Psicopedagoga entrevistada N° 12. Comunicación personal.)

Otro aspecto del discurso es la dimensión performativa, concepto elaborado por el filósofo Austin en 1955, que hace referencia a la capacidad de algunas expresiones de convertirse en acciones y transformar la realidad o el entorno. Sostiene que el vínculo estrecho entre el lenguaje y la acción hace que el discurso produzca lo que nombra.

“Las abuelas siempre nos dicen: no seas machona, sentate bien derechita , quedate quietita” (Psicopedagoga entrevistada N° 20 . Comunicación personal)

“A veces me encuentro diciendo ... no se ensucien... jueguen a cosas de nenas” (Psicopedagoga entrevistada N°22.Comunicación personal)

Un capítulo aparte parece ser el juego con aparatos tecnológicos y el juego colectivo donde no medie ningún objeto. Al decir de lxs psicopedagogxs entrevistadxs, estas modalidades de juego no entrarían en una clasificación binaria, sino que tendría un patrimonio compartido tanto en niñas como en niños.

“Suelen jugar juntos y al mismo juego cuando no media un objeto como por ejemplo a la mancha, escondidas, o juegos reglados “(Psicopedagoga entrevistada N°12. Comunicación personal)

No es el objetivo de esta tesina indagar sobre las clasificaciones puntuales de cada uno de los juegos, pero sería importante visualizar e indagar ¿Qué roles ocupan las niñas en los juegos colectivos? y ¿Cuáles ocupan los niños?, E identificar si en ellos se reproducen o no estereotipos de género.

En cuanto a los aparatos tecnológicos y juegos de pantalla también podríamos preguntarnos, ¿Cuál es el contenido de los juegos a los que acceden o se le ofrecen a las niñas? ¿Cuáles se les ofrecen a los niños? , siendo que la oferta lúdica del mercado promociona para los niños: juegos de supervivencia, confrontación, destrucción, evasión, dominación y conquista, y para las niñas: juegos relacionados con la estética física, decoración, cocina, crianza de mascotas entre otros.

“En común juegan a la play, computadora, o tablet. También con el celular de los padres”. (Psicopedagoga entrevistada N° 21. Comunicación personal.)

“Ambos pueden jugar con la misma tecnología.” (Psicopedagoga entrevistada N°14 . Comunicación personal)

## **Capítulo 2: Construcción social y cultural de roles y estereotipos de género en el juego de las niñas.**

La perspectiva de género permite analizar cómo operan las representaciones sociales, los prejuicios y estereotipos en cada contexto social. Históricamente las maneras de ser hombre y ser mujer han sido pensadas desde lugares fijos y estereotipados.

Según la Ley N°26.150, de Educación Sexual Integral, los estereotipos son imágenes sociales simplificadas e incompletas que caracterizan a un grupo de personas. Estas imágenes limitadas niegan particularidades e individualidades y en su lugar ubica una caracterización que supone que tienen todos y todas los individuos de ese grupo.

“Las características de los juegos son de competencia y corporales, para los varones y más estereotipados para las niñas, generalmente representan roles sociales como jugar a ser mamá, peluqueras, modelos”. (Psicopedagoga entrevistada N° 2. Comunicación personal)

En relación a lo anterior, Dio Bleichmar (1985), planteó que la rotulación que médicos y familiares realizan al recién nacido se convierte en el primer criterio de identidad de un sujeto y determina el núcleo de su identidad de género. A partir de ese momento, la familia entera se ubicará con respecto a este dato, y será emisora de un discurso cultural que reflejará los estereotipos de la masculinidad o femineidad que cada uno de ellos sustenta para la crianza adecuada de ese cuerpo identificado.

“En cambio hay otros juegos que solo los juegan las niñas como jugar a la maestra, mamá. Los niños juegan al fútbol, con muñecos musculosos y con autitos de colección” (Psicopedagoga entrevistada N°22. Comunicación personal)

“Se espera para las niñas el jugar adentro de la casa y no correr por todos lados. Se espera que sean serenas.” (Psicopedagoga entrevistada N° 24. Comunicación personal)

Los estereotipos de género categorizan y jerarquizan una serie de cualidades y valores asociados a las mujeres y que tienen menor consideración social. Existen rasgos que son considerados intrínsecos de la condición femenina como la dulzura, la fragilidad, la docilidad, la pasividad, la obediencia a la autoridad masculina, la prolijidad, el entender al otro; a diferencia de otros propios de lo masculino como la valentía, lo racional, la fuerza. (Morgade, 2016)

“Las niñas se adaptan un rol más pasivo en los juegos. Los varones más activos y comprometidos.” (Psicopedagoga entrevistada N°4. Comunicación personal)

“Los juegos tienen una modalidad tranquila porque apuntan a la visión femenina” (Psicopedagoga entrevistada N°14. Comunicación personal)

En ¡Niñas Jugando! Mara Lesbegueris (2014:53), nos manifiesta que “las acciones lúdicas soportan el peso de las representaciones sociales y culturales. Normas, valores, mitos, tradiciones, proyectos, se transmiten y encarnan corporalmente.”

“Socialmente la niña tiene que jugar en forma más tranquila, suave, menos dinámica y con menor interacción corporal que los niños” (Psicopedagoga entrevistada N°11. Comunicación personal.)

“En las niñas la interacción corporal está más inhibida por el tipo de juego que realizan, en cambio en los varones se pone más el cuerpo al servicio del juego porque los juegos lo requieren, como el fútbol y las luchas.” (Psicopedagoga entrevistada N°12. Comunicación personal)

Asimismo dicha autora sostiene que las niñas son más emotivas, pasivas, receptivas y tienen más habilidades para realizar actividades manuales y para el cuidado que los niños, y que esto no es patrimonio de las emociones o de condiciones innatas, sino de prácticas de crianza y convenciones sociales y culturales de lo esperable para cada género.

“Las niñas por lo general interactúan desde un lugar más sensible y lo demuestran a través de sus expresiones, sus miradas y gestos hacia los otros” (Psicopedagoga entrevistada N°19. Comunicación personal)

“Las nenas tienen una postura más cálida, más dulce y afectiva” (Psicopedagoga entrevistada N°20 . Comunicación personal)

Los juegos de crianza conforman la matriz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta. Ya desde estos primeros vínculos lúdicos la temática de género se pone de manifiesto.(Calmels ,2004)

Las personas aprendemos a ejercer los roles femeninos y masculinos a partir de la identificación con las figuras adultas que nos son familiares y significativas. Así, las niñas incorporan las características de la femineidad repitiendo lo que hace su mamá, abuela, hermanas, otras niñas y mujeres de su entorno y tal como los modelos de femineidad transmitidos por los medios de comunicación, las lógicas y leyes del mercado que no solo marcan lo que se debe ser sino que convierten a las niñas en sujeto consumidor .(Calmels-Lesbegueris , 2009)

“Es un poco lo que te comenté antes. Las niñas deben ser amables, tranquilas imitar a las princesas de Disney “. (Psicopedagoga entrevistada N°5 . Comunicación personal)

“Juegan a juegos de representación, de un rol simbólico para ellas , juegan al “como sí”. Por ejemplo a jugar como si fueran la mamá“ (Psicopedagoga entrevistada N°4.Comunicación personal)

Otros rasgos considerados intrínsecos de la condición femenina son la dependencia, la sumisión, seducción. En su libro *La dominación masculina*, Bourdieu (2010), analiza el principio de diferenciación sexual desde una construcción de orden histórico-social. Gestos como cruzarse de brazos o de piernas bajar la mirada, y sonreír prudentemente, dar pasos cortos, mover la cadera al caminar, gesticular con las manos. Entre otras características, no solo distinguen un particular modo de funcionamiento del cuerpo femenino , sino que constituyen significantes con valor simbólico que connotan dependencia, seducción, sumisión, afectividad. Es así que el arbitrario cultural dominante necesitará esta lógica masculina para conquistar y fortalecer sus acciones y actos.

“Las niñas suelen jugar a maquillarse a pintarse las uñas, con muñecas, armar vestuarios, a desfilarse”. (Psicopedagoga entrevistada N°15. Comunicación personal )

Existe una fuerte articulación entre los estereotipos de género y los roles. Así una mujer cultural y socialmente está definida a partir de su condición de ser madre.

“Las niñas suelen jugar con muñecas a la representación materna, cambiándoles la ropa, dándoles de comer. También, les gusta maquillarse, dibujar. (Psicopedagoga entrevistada N° 27. Comunicación personal.)

Los roles que se despliegan en la escena lúdica de las niñas suelen ser estereotipos tradicionales que reducen a la mujer al ámbito maternal, privado o profesiones socialmente aceptadas en función de lo que es esperable para poder interiorizar mandatos de reproducción de género.

“La características de los juegos se basan en la personificación imitando a un rol cotidiano de la mujer en la sociedad” (Psicopedagoga entrevistada N°20 . Comunicación personal. )

“El juego de las nenas siempre está relacionado con las tareas cotidiana de una casa” (Psicopedagoga entrevistada N° 15 . Comunicación personal. )

“El juego debe ser tierno y deben reproducir algunos oficios para mujeres como peluquera, maestra, cantante.” (Psicopedagoga entrevistada N°7. Comunicación personal.)

“También se espera socialmente que comiencen a jugar con futuros roles o profesiones como peluquera, maquilladora, médica, veterinaria” (Psicopedagoga entrevistada N°11. Comunicación personal.)



### **Capítulo 3: Una mirada sobre objetos-juguetes , espacios y modalidades del jugar en las niñas**

Tanto en las modalidades lúdicas como en los objetos se pueden observar el devenir de un modo social e histórico, de formas de producir y reproducir acciones y actos.

Calmels,(s/f) en su extenso recorrido teórico y práctico en clínica, diferencia el objeto del juguete, argumentando que un juguete lo es en tal medida en que se lo use y se lo reconozca como juguete. Afirma que un objeto destinado a ser juguete no asegura en la práctica un uso lúdico. Como también un objeto creado con fines no lúdicos puede convertirse en un juguete.

“A las niñas les gusta jugar con materiales que se puedan recortar como papeles, pegamento, brillitos, palitos de helados o diferentes objetos que los modifican para realizar pulseras, aros y vestuarios para sus muñecas” (Psicopedagoga entrevistada N°16 Comunicación personal.)

“Las niñas juegan con sogas, elásticos, juegos con manos, de cartas, (Psicopedagoga entrevistada N°10 Comunicación personal.)

En las entrevistas se pudo distinguir que el objeto-juguete asociado al juego de las niñas que se nombró en forma recurrente, fue la muñeca.

Las muñecas no fueron siempre destinadas a ser juguete y tampoco de uso exclusivo de las niñas, así nos cuenta Mara Lesbgueris, en su libro inédito: “*Compostura de muñeca*”. En su devenir histórico, las muñecas han ido modificándose e introduciendo diferentes mandatos histórico- sociales sobre el imaginario del cuerpo femenino. Es así, que las muñecas tuvieron diferentes usos, fueron objeto de adoración, de protección, de suerte, de consumo y hasta de juego. Pero a pesar de sus cambios continúan siendo para las niñas modelos corporales femeninas que funcionan como prototipos de los ideales de una época y cultura.

“Las niñas juegan a las Barbies a ver videos, son más artistas, necesitan mostrarse más. Se destacan en el juego simbólico, de representación o imitación”.(Psicopedagoga entrevistada N°23.Comunicación personal)

“Las niñas suelen jugar con muñecas a la representación materna, cambiándoles la ropa, dándoles de comer”(Psicopedagoga entrevistada N° 27 . Comunicación personal)

“El juego de las niñas siempre está relacionado con la estética. Tienen de referente a modelos. Muchas veces estas modelos están representadas en las muñecas. Se pueden ver muñecas con piernas largas delgadas y con facciones que sobresalen.”(Psicopedagoga entrevistada N°21 . Comunicación personal )

En el objeto princesa, se ven reflejados atributos no sólo de una estética corporal particular sino también de un entramado social determinado reflejando conductas de inocencia ingenuidad , delicadeza, poca autonomía, con voces suaves y talento para el baile y el canto . Por más que las princesas contemporáneas las representen en forma más moderna y actuales siguen reproduciendo un modelo patriarcal reproductivo. (Lesbegueris 2014).

“Mirá si vas a una juguetería y observás los juguetes que se venden en el sector de las nenas vas a ver que es todo en colores suaves como el amarillo, el verde aunque predomina el rosa.” (Psicopedagoga entrevistada N°17 . Comunicación personal. )

“También hay más juguetes relacionados con las actividades de una casa o con la creatividad pero limitado a pintar, dibujar, o hacer biyuterie o cosas manuales. Los juegos de las niñas nunca son asociado a una construcción arquitectónica” (Psicopedagoga entrevistada N°17. Comunicación personal.)

Los objetos-juguetes ordenan los cuerpos en tanto es a través de ellos como se introducen también mandatos de un contexto social determinado. Afirma Graciela Scheines (1998), jugar es fundar un orden o legitimarlo.

“El comportamiento que socialmente se espera de las niñas condiciona los juegos y juguetes que se les ofertan o elijen. (Psicopedagoga entrevistada N° 12 . Comunicación personal. )

“Tanto en las niñas como en los niños los juegos tienen las mismas características. Creo que depende del juguete que tenga. La pelota lleva más a saltar, correr y los muñecas no” (Psicopedagoga entrevistada N° 28 . Comunicación personal. )

Otros objetos que aparecen en las entrevistas pero con menor incidencia son los espejos, peines, las cocinitas, y planchas, También los elásticos y sogas.

En relación al espacio utilizado en el juego de las niñas. Daniel Calmels (2011) en su libro “Espacio Habitado” analiza y describe los espacios de la vida cotidiana y su relación con el cuerpo, el movimiento y las acciones. En referencia a ello nos dice que el *Espacio Habitado* “no es solamente el espacio ocupado, sino también el extendido, el proyectado a través de algunas de sus manifestaciones corporales como son la mirada, el olfato, la escucha y la actitud corporal.”(2011, p.10)

Siguiendo al mismo autor, también diferencia el *piso* del *suelo*. En otras palabras, el suelo es base, fondo, tierra, superficie que privilegia la función de sostén y apoyo. El piso, en cambio es valorado negativamente, es la superficie que privilegia la marcha, es el apoyo de los pies.

Manifiesta que en nuestra cultura occidental tirarse al piso sigue siendo un acto reprobable, Pero que en otras culturas, como la oriental, tiene otra concepción ya que el piso no tiene categoría de piso, sino de suelo dándole un nivel de organización corporal y de comunicación.

“El espacio de juego es más reducido y acotado por ejemplo en el piso, sobre la cama o en un rincón” (Psicopedagoga entrevistada N°9. Comunicación personal.)

“Las niñas suelen jugar en el piso con las muñecas .Suelen expandirse muy poco.” (Psicopedagoga entrevistada N°22. Comunicación personal.)

Asimismo en nuestra sociedad y en algunos hogares o escuelas, se legaliza la posibilidad de utilizar el piso y jugar en él, otorgándole cualidades de suelo.

En cuanto al *Espacio-Rincón* sostiene que puede cumplir una función protectora, pero que también es un espacio que separa y margina. El imaginario colectivo privilegia el centro y la amplitud como lugar de encuentro y juego para los niños, y los rincones como lugares de marginación y juego para las niñas. En otras palabras “El rincón”, es el lugar de refugio, en búsqueda de soledad, inmovilidad y tranquilidad. (2011,p.15)

“Siempre aparecen sectores como favoritos. Generalmente es un rincón de la casa. Este espacio suele ser siempre el mismo, no suelen cambiar” (Psicopedagogo entrevistada N°26 . Comunicación personal.)

“Los niños hacen uso del espacio más grande. Esto se debe a que en general juegan a juegos en donde corren y descargan energía. Las niñas prefieren juegos más tranquilos que no requieran uso de tanto espacio, como por ejemplo dibujar” (Psicopedagoga entrevistada N°10 . Comunicación personal.)

El despliegue corporal, los juegos de conquista, de confrontación que es habilitado para los niños, es mucho más amplio que el habilitado para las niñas. Las niñas históricamente tienen lugares más restringidos para jugar, que a los niños.

“En los juegos de niñas se suele observar que eligen un sector determinado en el cual desarrollar el juego .Mientras que en los varones tienden a ocupar distintos sectores al mismo tiempo porque corren por todos lados “(Psicopedagoga entrevistada N°28. Comunicación personal.)

Otro espacio que aparece propuesto es la *escuela* y en ella el momento del recreo. Momento donde una de las características, según lxs entrevistadxs, suele ser la ausencia de objetos para jugar. Podría pensarse que esta ausencia habilita a utilizar la imaginación y a realizar juegos diferentes. En consecuencia, un tiempo donde se puede promover el encuentro con otrxs, donde el acordar, compartir y discernir es parte del juego.

Transitar, habitar y combinar estos espacios y tiempos despliega un camino de igualdad, independencia y autonomía en las niñas

“Se me viene la imagen de la escuela, el recreo ambos juegan a la mancha, poliladron, juegos de persecución”. (Psicopedagoga entrevistada N°2. Comunicación personal)

“Tanto los juegos para niños como niñas tienen que tener la misma características, cada uno puede jugar como quiera, interactuar, divertirse y aprender.” (Psicopedagoga entrevistada N°11. Comunicación personal.)

El mismo autor, también nos ilustra la diferencia entre *Espacio de Juego* y *campo de Juego*. Refiere que el espacio de juego es un territorio configurado que excede al campo de juego, En este están incluido no solo el espacio, sus márgenes, y los lugares de frontera. En cambio, el campo de juego es un espacio acordado y en muchos casos preparado para el hacer lúdico.

“Generalmente es un solo espacio, no son de trasladarse de espacios. Respetan el espacio asignado por un adulto” (Psicopedagoga entrevistada N°20. Comunicación personal)

“El uso del espacio de las niñas siempre es más restringido. Creo que debe ser por los juegos que eligen hacer” (Psicopedagoga entrevistada N° 29. Comunicación personal.)

“Suelen usar espacios más reducidos, eso es por el tipo de juego que realizan.” (Psicopedagoga entrevistada N°23 . Comunicación personal.)

## Conclusión

Llevar a cabo esta investigación permitió tener un acercamiento a las representaciones sociales de lxs Psicopedagogxs ingresantes al Ciclo de Complementación Curricular de la UNSAM, durante el año 2017, sobre el juego en las niñas.

Las representaciones sociales constituyen un conocimiento de sentido común y social, pero que a la vez hacen referencia a lo que acontece a nivel de la conciencia como una manera de interpretar y de pensar nuestra realidad cotidiana (Jodelet, 1993).

En las representaciones sociales de lxs entrevistadxs se pudieron ver plasmadas las creencias e imágenes mentales sobre lo esperable para el juego de las niñas.

Luego de haber analizado y dado a conocer las concepciones más relevantes de las entrevistas, se puede evidenciar en la mayoría de ellas una posición esencialista del jugar. Perspectiva que aboga una división sexista del juego, donde por naturaleza el hombre y la mujer son diferentes en su constitución biológica. Fundamentando así la elección del juego y del juguete y fomentando estereotipos, roles y actitudes.

Asimismo, pudo observarse que estas representaciones binarias dificultan la posibilidad de pensar a la niñez por fuera de la norma femenino/mujer, masculino/varón, excluyendo otras identidades o expresiones de género, legitimando no sólo la jerarquía de sexos sino también imposibilitando la imaginación, participación y el deseo.

También, se vio reflejada en varias respuestas la utilización de un lenguaje androcéntrico. Práctica consciente o inconsciente que relaciona lo masculino con lo genérico, ocultando a las mujeres no sólo del mundo real, sino también del universo simbólico, caracterizando de humano sólo lo relacionado con los hombres. Por consiguiente este tipo de lenguaje refleja y consolida una concepción del mundo y de la realidad, en otras palabras colabora en la fabricación de imágenes mentales asumiendo y legitimando la superioridad del hombre.

Otra característica, que si bien no es compartida por todxs lxs entrevistadxs pero resulta interesante visualizar, es la mirada sobre el juego colectivo. En un menor número de respuestas los juegos como la mancha, las escondidas y los juegos de mesa fueron nombrados como juegos que no tienen patrimonio de uno u otro sexo. También, están exentos de una clasificación sexista, el juego individual con aparatos tecnológicos como celulares, tablets y diferentes juegos electrónicos.

En relación a los roles de género que se materializan en la acción lúdica se pudo observar una matriz asimétrica en la cual se reproducen desigualdades entre los géneros. Los roles propuestos para las niñas son relacionados en su mayoría a lugares privados y

cumpliendo funciones domésticas, maternas y relacionadas con lo estético; y a los niños ubicándolos en el ámbito de lo público y social asociado con la apropiación, la conquista y la fortaleza. En este sentido, se fortalece la relación capitalismo, colonialismo y patriarcado, poniendo el eje en la opresión, explotación y la discriminación del género, siendo las mujeres funcionales a un sistema de desigualdad social fundado en la distribución sexual del trabajo.

Puntualmente en los modelos de referencia identificatoria del género femenino, que se ven expresadas en parte de las entrevistas tienen relación: con legados tradicionales como las princesas y los personajes de novelas donde predomina la inocencia, la ingenuidad, la delicadeza, el enamoramiento y la sumisión. Atributos que marcan la limitación de la autonomía, posicionando la figura del príncipe o del hombre en el lugar de salvación y la fortaleza. También se asocia a modelos de belleza estereotipados, como bailarinas de tv y muñecas “Barbies”, estos modelos de referencia que prescriben modos de hacer, ser y parecer bajo imaginarios de belleza impuestos por el mercado.

En la misma línea se pudo visualizar que las profesiones y oficios mencionados tienen un fuerte anclaje asociado a lo cultural y social fortaleciendo patrones históricos de poder patriarcal. Las profesiones señaladas son: peluquera, maestra, modelo, cocinera.

Es decir, se visualiza en las respuestas la existencia de violencia simbólica, asignando y reproduciendo estereotipos tradicionales a los géneros, relacionando a la mujer con modelos de belleza hegemónica, con el mandato de cuidadoras, fortaleciendo la maternidad como realización femenina y normalizando la relación ideal con el varón como proveedor.

Según Morgade (2016) Los estereotipos de género refieren a un conjunto de ideas, creencias y prejuicios que modelan lo femenino y masculino en una sociedad y que es aplicado de forma general e irreflexiva a todas las personas, desestimando las características individuales. También expresa que existe una relación íntima entre roles de género y estereotipos de género.

Al analizar las características generales de los juegos de las niñas se hallaron coincidencias en gran parte de las respuestas. En las mismas se describen a las niñas como pasivas, tranquilas, maternas, fantasiosas, detallistas, charlatanas e indecisas. Estas descripciones reiteradas aparecen asociadas a la modalidad de interacción del jugar como un mensaje performativo.

De la misma manera se pudo evidenciar que los lugares asignados para el jugar de las niñas son muchos más reducidos que el de los niños. Estas restricciones y supuestas decisiones de las niñas en realizar juegos con sus manos, juegos donde están más “quietitas”, juegos sobre la mesa o la cama: armando manualidades y bijuterie, o en un rincón de la

habitación; abonan la idea de un imaginario social donde las niñas son menos “corporales” que los niños y por ello necesitan un espacio restringido para sus juegos, naturalizando el afuera como un espacio de conquista vinculado a los niños.

Asimismo, se advierte una mirada reduccionista del cuerpo relacionándolo estrictamente con lo biológico, omitiendo que los cuerpos se construyen y manifiestan en clave histórica, social e intersubjetiva.

En relación al uso de los objetos y juguetes propuestos se pudo observar que se hizo hincapié en el objeto muñeca como referente de los juegos. Tanto los juegos como los objetos y juguetes son dispositivos que inscriben en los cuerpos reglas y procedimientos que orientan y naturalizan tareas, actividades, comportamientos y prácticas particulares. Agamben (2011) fundamenta que un dispositivo es todo aquello que tenga la capacidad de orientar, interceptar, determinar, moldear, capturar y controlar conductas, opiniones, y discursos de los seres humanos.

Entonces, tanto el juego como los objetos y juguetes son dispositivos que ordenan los cuerpos introduciendo mandatos en torno a lo que se espera, para cada género en un determinado contexto sociocultural.

En suma, esta investigación tuvo como objetivo general conocer las representaciones sociales de lxs psicopedagogxs ingresantes a la UNSAM.

En ella se pudo evidenciar poca posibilidad de pensar integradamente y en convergencia las relaciones cuerpo juego y aprendizaje.

También, un desconocimiento de la Ley de Educación Sexual Integral N° 26.150 sancionada y promulgada en el año 2006, norma prevé lineamientos curriculares, pautas y propuestas didácticas desde una perspectiva de género.

Además, las representaciones sociales que poseen lxs entrevistadxs sobre el juego posicionan a las niñas en condiciones de inferioridad, desventaja, asociadas a roles y estereotipos tradicionales, a la quietud y poco interesadas por la conquista del espacio.

Este entramado asimétrico que se ve reflejado en las representaciones sociales comienza a transformarse a partir de los aportes de la perspectiva de género. En forma minoritaria pudo observarse que algunxs psicopedagogxs sostienen la construcción de un abordaje integral de la niñez manifestando que el jugar y los juguetes no son en sí mismo ni femeninos ni masculinos.



## Reflexiones Finales

Siendo el género una categoría sujeta a la variabilidad social –cultural e histórica es probable que si se realizaran nuevamente las entrevistas arrojarían otras miradas, imágenes y resultados.

No obstante, es necesario comenzar a deconstruir patrones arraigados culturalmente en el jugar de las niñas. Tomando como eje el concepto de Derrida (1989,p.91) el cual manifiesta que deconstruir “Consiste en deshacer un sistema de pensamiento dominante o hegemónico sin destruirlo”

A modo de cierre es importante destacar que la perspectiva de género es una herramienta que permite reflexionar, problematizar y deconstruir mandatos culturales, sociales e históricos, revisar estereotipos y roles adjudicado al género femenino, promoviendo cambios para garantizar la igualdad de derechos y responsabilidades entre los sexos.

Por esta razón, se sugiere a lxs futurxs licenciadxs en Psicopedagogía formarse en el contexto de esta perspectiva para dar lugar a que acontezcan nuevos saberes.

Reconocer y deconstruir las propias matrices lúdicas y prácticas instituidas, colaborará en asumir una posición crítica en el quehacer profesional. Para poder orientar y potenciar la reflexión, en las familias y en los ámbitos donde estén inmersos laboralmente, sobre lógicas binarias y patrones culturalmente naturalizados y estigmatizantes de desigualdad social.

### Referencias Bibliográficas

- Austin , J.L. (1998), *Cómo hacer cosas con las palabras*, Barcelona,Paidos.
- Aizencang, N. (2010). *Jugar,aprender y enseñar:relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Austin, John L. (1998), *Cómo hacer cosas con las palabras*, Barcelona.Paidos.
- Baquero, R. (2004). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique.
- Belluscio, A. (2000). *Manual de Derecho de Familia*. Buenos Aires: Perrot.
- Bordiu, P (2010). *La dominación masculina*. Paris.Anagrama. .
- Bruel dos Santos, T. (2008). *repositorio.uam.es*. Recuperado el 24-12-1 de Junio-Noviembre-Diciembre de 2017, de repositorio.uam.es: [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3965/27615\\_bruel\\_dos\\_santos\\_teresa\\_cristina.pdf?sequence=1](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3965/27615_bruel_dos_santos_teresa_cristina.pdf?sequence=1)
- Bruner, J.S (2002) *Acción , pensamiento y lenguaje*. Madrid. Alienza
- Burín,M. , Meler , I. (1998). *Género y Familia: Poder, amor y sexualidad en la construcción de la subjetividad*. Buenos Aires: Paidós.
- Butler, J. (2006). *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós Iberica .
- Calmels, D. (2004). *Juegos de Crianza. El juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires: Biblos
- \_\_\_\_\_ (2009). *Infancias del cuerpo*. Buenos Aires: Ediciones Puerto Creativo.
- \_\_\_\_\_ (2011). *Espacio Habitado*. Buenos Aires. Homosapiens.
- \_\_\_\_\_ (2012) “Analizadores del jugar” material inédito exclusivo para seminario.
- \_\_\_\_\_ (2013). *Fugas: el fin del cuerpo en el nuevo milenio*. Buenos Aires: Biblos.
- \_\_\_\_\_ (s/f) “Los objetos y juguetes”. Mimeo
- \_\_\_\_\_ (s/f) “El juego corporal”. Mimeo.
- Castillo,I y Azia,C. (2010). *Manual de género para niñas,niños y adolescentes (mayores de 12 años)*. Buenos Aires: Centro Cultural de España en Buenos Aires.Grupo de Estudios Sociales.
- Deleuze G, y Guattari , (1994) F. *Mil Mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia*. Edit. Pre-Textos. p. 29. 2a Edición. Valencia, España
- Derrida, J. (1989). *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos.
- Dio Bleichmar (1985). *El feminismo espontaneo de la historia*. Madrir, Adotrf
- Dorlin, E. (2009). *Sexo, género y sexualidades.Introducción a la teoría feminista*. Buenos Aires: Nueva Visión.

- Fernandez, A. (2012). *La inteligencia atrapada-Abordaje psicopedagógico clínico del niño y la familia*. Buenos Aires: Nueva Visión .
- Fernández, A. (2003). *Mujeres: historia de una discriminación*. En *Discriminación de género y educación en Argentina Contemporánea*. INADI. Buenos Aires: UNICEF.
- Foucault, M. (1998). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión* . Buenos Aires: Siglo XXI.
- Freud, S. (1993). *Obras Completas . Volumen 9 (1906-08) El delirio y los sueños en la "Gradiva" de w. Jensen y otras obras*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Galet, C. (2014). *El Juego como aprendizaje social de género en la infancia*. Recuperado el 18 de noviembre de 2017, de periodicos Ulbra: [www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/viewFile/1246/935](http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/viewFile/1246/935)
- Gamba, S. (2009). *Diccionario de estudios de Género y Feminismos*. Buenos Aires: Biblos Lexicon.
- García, A. Freire, N. (2003). *Desarrollo del género en la feminidad y la masculinidad*. Madrid: Narcea.
- Giberti, Eva (2002) *La ciudadanía y las mujeres*. Compilación de la asamblea permanente por los Derechos Humanos, comisión la mujer y sus derechos.
- Grawitz, M (1984) *Métodos y técnica en la ciencias sociales* . Mexico. Editia mexicana
- Gobierno de la Provincia de Córdoba (2010) *Educación Sexual Integral: Conceptualizaciones para su abordaje*. Ministerio de Educación.
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collado, C. & Baptista, L. (2010 ( Quinta edición)). *Metodología de la Investigación*. Mexico : McGRAW-HILL.
- Izquierdo, M. (1983). *El sistema sexo/género y la mujer como sujeto de transformación social*. Barcelona: laSal. ed. de les dones.
- Jodelet, D. (1985). *La representación social: fenómenos, conceptos y teorías*. En : *Moscovici, S. Psicología Social. Vol 2*. Barcelona: Paidós.
- Lamas, M. (comp.) (1996). *La construcción cultural de la diferencia sexual*, México: PUEG.
- Lamas, M (1999). *Genero, diferencia de sexo y diferencia sexual*. En *¿Genero?*, Debate Feminista . Año 10, vol. Octubre vol 20 México
- Lesbegueris, M. (2014). *¡Niñas Jugando! Ni tan quietas ni tan activas*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- \_\_\_\_\_ (2015). *Las Lógicas de la Formación Corporal*. *Revista de Psicomotricidad* , 2-18.
- \_\_\_\_\_ (s/f) . *Compostura de muñeca*. Libro Inédito
- Lipsczyc, C y Zurutuza, C. (2003). *Equidad de género desde la escuela*. En *Discriminación de*

- género y educación en la Argentina contemporánea*. Buenos Aires: UNICEF.
- Lobato, E. (2005). *Juego sociodramático y esquemas de género. Una investigación en educación infantil*. Trabajo de investigación. Universidad de Oviedo.
- Maffia, D (2003) *Sexualidades migrantes, Género y Transgénero*. Buenos Aires. Feminaria Editora .
- Morgade , G (2016) *Aprender a ser mujer, Aprender a ser varón*. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- Moscovici, S. (1975). *Introducción a la psicología social*. Barcelona: Planeta.
- \_\_\_\_ (1979). *El psicoanálisis ,su imagen y su público* . Buenos Aires: Ed.Huemul.
- \_\_\_\_ (1981). *Psicología de las minorías activas* . Madrid: Morata.
- Muller, M. (1994). *Aprender para Ser*. Buenos Aires: Bonum.
- Perera Perez, M. (2003). *Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO*. Recuperado el 18-19 de Noviembre de 2017, de [http://biblioteca.clacso.edu.ar/Cuba/cips/201306281108808/perera\\_perez\\_repr\\_social.es.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/Cuba/cips/201306281108808/perera_perez_repr_social.es.pdf)
- Pérez, A. (1991). Una propuesta metodológica para el estudio de la representación social del maestro. *Revista Irice #2 Universidad Nacional de Rosario*.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico: Fondo de Cultura Económica. Programa Nacional de Educación Sexual Integral . Ley Nacional N°26150
- Reina, M.C y Cea, M. (2005). *Estereotipos de género en el juego y en el ocio tecnológico interactivo*. España: Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes.
- Rodriguez Salazar, T. García Curiel ,M. (2007). *Representaciones sociales. Teoría e investigación*. Mexico : CUCSH-UDG.
- Rodulfo, R. (1989). *El niño y el significante: un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires: Paidós .
- Samaja, J. (2003). *Epistemología y metodología . Elementos para una teoría de la investigación científica*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Universidad Nacional de San Martín. Escuela de Humanidades. s/f .  
<http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/6/humanidades/psicopedagogia>
- Vigostsky, L. (1982). *EL papel del juego en el desarrollo.El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Winnicott, D. (1972). *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Granica.

## APÉNDICE A

### Entrevista

Entrevistado N:

- 1) ¿Cuáles son los juegos que realizan las niñas y cuáles los niños?
- 2) ¿Qué características tiene esos juegos?
- 3) ¿Cuál es la modalidad de interacción corporal de las niñas durante los juegos?
- 4) ¿Qué tendencias observas sobre el uso del espacio en el juego de las niñas en comparación con la interacción en el juego de los niños?
- 5) ¿Cuál pensás que es el comportamiento socialmente aceptado sobre el juego de las niñas?

**APÉNDICE B**

## Consentimiento informado

Tesis de Grado

**Carrera de Licenciatura en Psicopedagogía – UNSAM**

Alumna: Salguero Viviana Andrea

Consentimiento Informado:

**LA REPRESENTACIÓN SOCIAL DE LXS PSICOPEDAGOGXS SOBRE EL  
JUEGO EN LAS NIÑAS**

La presente tesina se realizará con el objeto de conocer la representación social de lxs psicopedagogxs ingresantes en el año 2017 al Ciclo de Complementación Curricular de la Lic en Psicopedagogía y que cursen el Seminario de Psicomotricidad: “El cuerpo en los procesos de comunicación y aprendizaje” de la UNSAM, sobre el juego de las niñas. Con esta investigación se pretende identificar las representaciones sociales que tiene lxs estudiantes de la Licenciatura sobre el juego de las niñas.

Teniendo en cuenta que toda investigación que involucra seres humanos debe basarse en valores éticos fundados en el respeto por la dignidad de las personas, el bienestar y la integridad física y mental de quienes participan en ella.

De lo expuesto anteriormente se desprende que toda la información obtenida será confidencial de acuerdo a lo establecido en la Resolución 1480/2011 de la Ley Nacional N° 25.326 (Ley de Habeas Data). Es decir, se preservará la identidad de los sujetos entrevistados. Esto quiere decir que los datos personales no serán divulgados públicamente y serán utilizados únicamente para contribuir a la presente investigación.

Asimismo la realización de la entrevistas no reviste riesgos de importancia para la salud de los sujetos entrevistados.

**Manifestación del consentimiento para la realización de la entrevista.**

Declaro haber comprendido en qué consiste la investigación, y habiendo tenido la oportunidad de formular toda clase de preguntas en relación a la misma acepto mi participación en la presente entrevista.

Nombre	Firma	Aclaración	DNI

## APÉNDICE C.

Resumen entrevistas. Matriz de análisis.

Pregunta N° 1: ¿Cuáles son los juegos que realizan las niñas y cuáles los niños?

Entrevi stado /a	Respuesta /Resumen	Observación/Análisis
1	<p>Los juegos que realizan los niños están relacionados con las armas juegos donde privilegia más el aspecto físico y el uso de la fuerza corporal, la destreza física ligada a la velocidad. También aparecen las carreras, mancha, fútbol.</p> <p>En las niñas es distinto quizás los juegos van en detrimento de las aquellas destrezas físicas y corporales y pasivos, con muñecas, cartas</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niños:</u> Fuerza corporal Destreza física Velocidad. mancha, fútbol (juegos grupales)</p> <p><u>Niñas</u> detrimento de destrezas físicas y corporales Pasivos, Objeto: muñecas. , cartas</p>
2	<p>Niñas: a la sog, mancha, escondidas y con cartas.</p> <p>Niños con figuritas, juegos de persecución, juego de lanzar botellas, escondidas, cartas, juegos de mesa, juegos virtuales , a la pelota , juegos de lucha y combate</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas:</u> sog, mancha, cartas Escondidas.</p> <p><u>Niños:</u> figuritas, cartas, juegos de mesa. Juegos grupales: escondidas, pelota, lucha y combate. Juegos virtuales</p>
3	<p>Las niñas: se disfrazan, se maquillan, cantan, bailan, muñecas con las cuales juegan a ir de compras, viajar y dejar a las muñecas con alguien porque van a comprar.</p> <p>Los niños: pelota, correr, disfrazarse de superhéroe</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas :</u> Maquillar, cantar, bailar, muñecas .</p> <p>Objeto: muñecas.</p> <p><u>Niños:</u> pelota, disfrazarse superhéroe</p>
4	<p>Ambos juegan con juegos reglados, juegos de mesa, también realizan juegos donde se disfrazan.</p>	<p><i>-Juego integral</i></p> <p>Lenguaje androcéntrico</p>

5	<p>Las niñas: muñecas o con bebés, maquillarse, bailar, a vestirse a la moda. Siempre quieren imitar a las mujeres adultas con tacos, polleras o las princesas con vestidos largos y coronas.</p> <p>Los Niños en cambio: juegan al fútbol, a los jueguitos electrónicos y juegos de lucha como si fueran superhéroes imitando a los de la tv.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: bebote, muñecas, tacos, polleras, coronas, vestidos largos. Princesas</p> <p><u>Objetos</u>: muñecas , princesas, coronas, vestimenta (pollera/tacos)</p> <p><u>Acciones</u>, bailar, imitar mujeres adultas, maquillarse.</p> <p><u>Niños</u>: fútbol,</p> <p><u>Objetos</u> : juegos de pantalla, Acciones: lucha, imitar superhéroes.</p>
6	<p>Las niñas: muñecas, cocinitas, maquillaje, elástico. Personifica a personajes de tv y juegos como tuttifrutti</p> <p>Los niños hacen juegos más corporales, fútbol, bolitas, juegos con agua.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: elástico. Juegos en papel.</p> <p><u>Acciones</u>: maquillarse. Personaje tv.</p> <p><u>Objeto</u> : muñecas, cocinas,</p> <p><u>Niños</u>: futbol, bolitas, juegos con agua.</p>
7	<p>Las niñas: jugar a la peluquería utilizando vinchas y demás accesorios para el cabello. Con muñecas de moda publicitadas en diferentes publicidades. Tienen bebés en carritos, utilizan celulares imitando a sus mamás.</p> <p>Los varones: jugar al fútbol, play, cartas y sobre todo usan internet, juegos en red con los compañeros de persecución, autos y espadas.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: Muñecas de la publicidad. Bebés en carritos.</p> <p><u>Acciones</u> : peluquería.</p> <p><u>Niños</u>: futbol, juegos de pantalla , cartas, espadas, autos</p> <p><u>Acciones</u>: juegos de persecución</p>



8	Me llama la atención la pregunta porque me pedís que diferencie los juegos para niños y para niñas Me refiere a un prejuicio en la misma pregunta.	- <i>Juego integral</i>
9	Los niños a la pelota, con figuritas y a la play. Las niñas a maquillarse , disfrazarse, al elástico, a las muñecas	- <i>Juego diferenciado por sexos</i> <u>Niños</u> : pelota, figuritas, juegos de pantalla. <u>Niñas</u> ; elástico, <u>Objeto</u> : muñeca <u>Acción</u> : maquillaje, disfrazarse.
10	Las niñas sogas, elástico, juegos con manos, de cartas, muñecos, peluches, pintar dibujar, mancha, juegos virtuales, Los varones juegos virtuales, fútbol, cartas coleccionables, carreras, manchas y juegos de lucha.	- <u>Juego diferenciado por sexos</u> <u>Niñas</u> : elástico, soga, cartas, muñecas, peluches, <u>Acciones</u> , pintar, dibujar, jugar a la mancha, Juegos de manos, juegos de pantalla <u>niños</u> : juegos de pantalla, futbol, cartas, carreras , manchas , juegos de lucha
11	En la escuela juegan ambos a la mancha, soga, elástico, cartas, figuritas, juegos de persecución. En la casa juegos de mesa y utilización de tecnología	- <i>Juego integral</i> Lenguaje androcéntrico Diferenciación de espacios. <u>Escuela</u> : juegos grupales ,activos. <u>Casa</u> : juegos pasivos.

12	<p>Las niñas se las suele ver jugando con muñecos, a las princesas. Los niños a los superhéroes, con camiones, pelotas. Pero suelen jugar juntos y al mismo juego cuando no media un objeto como por ejemplo a la mancha, escondidas, o juegos reglados.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos : cuando hay objeto</i></p> <p><u>niñas</u> muñecos , princesas</p> <p><u>niños</u>: superhéroes, camiones, pelotas.</p> <p><u>Niñas+ niños</u> : ( cuando no hay un objeto) juegos grupales, mancha , escondidas o reglados.</p>
13	<p>Las niñas juegan a juegos de cartas, pintar mandalas, hacer pulseras, collares a la cocinita</p> <p>En cambio los niños juegan <b>otros juegos</b> al fútbol, correrse entre sí, representar algún héroe favorito</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: cartas, cocina , collares</p> <p><u>Acciones</u>: pintar, activ. manuales</p> <p><u>Niños</u>: fútbol, correr, héroe</p>
14	<p>Mirá los niños juegan con la Tablet, con algunos muñecos articulados pero como boxeo o para lucha , autos,</p> <p>Niñas en la casa, imitando a la mamá, maestras, con muñecas o a un personaje de tv. Juegan a maquillarse, con la cocinita y a planchar cantar, bailar.</p> <p>Ambos pueden jugar con la misma tecnología.</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: Acciones: imitar madres, personaje de tv, cantar ,bailar.</p> <p><u>Objeto</u>: cocina, plancha</p> <p><u>Niños</u>: autos, muñecos</p> <p><u>Niñas+niños</u>: tecnología</p>
15	<p>Las niños juegan a juegos de mesa, correr, play, pelota, y a bailar.</p> <p>Las niñas a maquillarse a pintarse las uñas, con muñecas, armar vestuarios a desfilar.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niños</u>: correr, pelota, bailar</p> <p><u>Niñas</u>: acciones , maquillar, pintarse/uñas, vestuarios</p> <p><u>Objeto</u> muñeca.</p>

16	<p>Las niños juegan a correr, pelota, juegos de lucha, policía</p> <p>A las niñas les gusta jugar con materiales que se puedan recortar como papeles, pegamento, brillitos, palitos de helados o diferentes objetos que los modifican para realizar pulseras, aros y vestuarios para sus muñecas.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: acciones: actividades manuales. <u>Objeto</u>; pulsera, muñeca.</p> <p><u>Niño</u>: pelota, lucha , policía</p>
17	<p>Niños juegan a carreras ,celular, pelota, manchas..</p> <p>Niñas a la casita, a la mamá, con muñecas, armar vestidos para muñecas.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: mamá,</p> <p><u>Objeto</u>: casita, muñeca</p> <p><u>Acciones</u>: activ. Manuales</p> <p><u>Niños</u>: pelota, celular.</p> <p><u>Juegos grupal</u> : mancha , carrera.</p>
18	<p>Tanto las niñas como los niños juegan con Tablet, celulares y computadoras.</p> <p>También juegan a la mancha, conversan juegan a la pelota o rayuela también a juegos de mesa, juegos de persecución.</p>	<p>Lenguaje androcéntrico</p>
19	<p>Las niñas juegan a ser maestras, madres, con diferentes muñecos, a la mancha a las escondidas a colorear.</p> <p>Los niños prefieren el futbol, la lucha. la mancha, las escondidas, la soga , saltar, con muñecos articulados.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: madres,</p> <p><u>profesión</u>: maestra</p> <p><u>acción</u>: saltar soga</p> <p><u>objeto</u>: muñeca</p> <p><u>juego grupal</u>: escondida, mancha</p> <p><u>niños</u>: juegos grupales y activos. Muñecos articulados.</p>

20	<p>Las niñas juegan a la mamá a cocinar a salir de compras al supermercado. También juegan a la maestra, a maquillarse.</p> <p>Los niños juegan sobre todo a la pelota, a ser superhéroes juegos de lucha al policía, el bombero y médico.</p>	<p><i>-Juego diferenciado por sexos</i></p> <p>Niñas:</p> <p><u>Acción:</u> comprar supermercado.cocinar, maquillarse .</p> <p><u>Profesión;</u> maestra</p> <p>Niños: pelota , super héroes</p> <p>Lucha.</p> <p><u>Profesión:</u> policía bombero, médico.</p>
21	<p>Los niños juegan de manera más corporal o sea a la mancha de todo tipo a la pelota, figuritas, cartas, juegos como piedra, papel o tijera.</p> <p>Las niñas juegan a la mancha, dibujar, saltar la soga, a las princesas.</p> <p>Juegos que hacen en común son juegos de tecnología a la play , computadoras , tablet .También con el celular de los padres . También a la mancha.</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos.</i></p> <p><u>Niñas:</u> princesas.</p> <p><u>Acciones;</u> mancha , activ, manuales.</p> <p><u>Niños:</u> más corporal, objetos: figuritas, cartas</p> <p><u>Niñas + niños:</u> tecnología, juego grupal,</p>
22	<p>Los Juegos que son en común son los relacionados con la tecnología y la mancha o juegos de persecución donde los niños atrapan a las niñas.</p> <p>En cambio hay otros juegos que solo los juegan las niñas como los que son roles de maestra, mamá.</p> <p>Los niños juegan al fútbol, con muñecos musculosos y con autitos de colección</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niña+niño :</u> juego grupal (macha, persecución) y tecnología</p> <p><u>Niñas :</u> mamas ,</p> <p><u>Profesión:</u> maestra.</p> <p><u>Niño:</u> fútbol autos, muñecos.</p>

23	<p>Los niños juegan con celular , a la mancha, a la pelota</p> <p>Las niñas juegan a las Barbies a ver videos, son más artistas, necesitan mostrarse más. Se destaca el juego simbólico, de representación o imitación.</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: artistas,</p> <p><u>Objeto</u> muñeca-Barbie</p> <p><u>Niños</u>: celular, juegos grupales</p>
24	<p>Los niños juegan a las cartas, al fútbol sobre todo, es su juego favorito a las bolitas algunos le gusta jugar a los puzles.</p> <p>Las niñas juegan a la cocinita , a la mamá , también juegan con puzles y a la peluquería</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: mamá,</p> <p><u>Objeto</u>: cocina</p> <p><u>Profesión</u>: peluquería</p>
25	<p>Niños juegan a juegos reglados, a la pelota, cartas figuritas, y sobre todo con equipos tecnológicos.</p> <p>Las niñas también juegan a juegos reglados con puzles, figuritas , con equipos tecnológicos y con la sogá.</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niños</u>: tecnología, juegos grupales-reglados</p> <p><u>Niñas</u>: sogá, tecnología,</p> <p>Juegos tranquilos</p>
26	<p>Las niñas juegan a la maestra, la familia, la cajera del super, bailas, cantar, y a algunos juegos reglados y de mesa.</p> <p>los niños infiero que según lo que ven en la sociedad prefieren el fútbol, los autos, juegos play, tablet , con armas juegos de mesa, o jugar libremente a la mancha , al quemado, eso infiero yo según lo que veo.</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: familia</p> <p><u>profesión</u>: cajera, maestra</p> <p><u>Acciones</u>: cantar, bailar.</p> <p>Juegos de mesa.</p> <p><u>Niños</u>: fútbol autos, tecnología, juegos de mesa-grupales</p>
27	<p>Las niñas suelen jugar con muñecas a la representación materna, cambiándoles la ropa, dándoles de comer. También, les gusta maquillarse, dibujar.</p> <p>Los niños suelen usar juegos más corporales, imitando ser un héroe, corriendo, usando espadas, son un poco más bruscos, usan cartas, figuritas y pelotas.</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: representación de la materna. <u>Acciones</u>: actividades manuales.</p> <p><u>Niños</u>: más corporales, con pelotas figuritas, cartas</p>

28	<p>Yo separaría los juegos de niñas y niños porque a ellos no les gusta jugar al mismo juego. Aunque algunos juegos se podrían compartir como el celular, tablet, manchas, persecución</p> <p>Se me ocurren para niñas saltar la sogá, hacer rompecabezas, juegos de mesa, adivinanzas, juegos verbales,.</p> <p>Para los niños jugar a la pelota , juegos de mesa, muñecos, coleccionar figuritas, jugar a la paleta, juegos de construcción, adivinanzas,</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: juegos pasivos</p> <p><u>Niños</u>: activos, pasivos, construcción</p> <p><u>Niñas + niños</u>: juegos grupales, tecnología.</p>
29	<p>Los niños realizan juegos reglados y juegos de mucho movimiento.</p> <p>Las niñas juegan más juegos simbólicos de representar o imitar a la mamá, la maestra, a las muñecas, a la peluquera, a pintarse. Aunque también juegan a las escondidas</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niño</u>: activos</p> <p><u>Niñas</u>: simbólico. Mamá</p> <p><u>Profesión</u>: maestra, peluquera.</p> <p><u>Objeto</u>: muñecas</p> <p><u>Acción</u> : maquillarse, esconderse.</p> <p><u>Niños</u>: juegos activos, reglados</p>
30	<p>A las niñas les interesa jugar a otros juegos diferentes al de los varones. Suelen compartir el juego de persecución donde ellas son atrapadas. También juegan a la mamá, a la amiga o con diferentes roles de las mujeres adultas, generalmente les interesa poder transformarse en otras utilizando la feminidad también arman pulseritas.</p> <p>Los niños en cambio les gusta jugar a las armas, a la pelota</p>	<p><i>Juego diferenciado por sexos</i></p> <p><u>Niñas</u>: "Otros juegos, ser atrapadas, mostrar feminidad "</p> <p><u>Profesión</u>. Roles de mujeres adultas.</p> <p><u>Acción</u>; actividades. Manuales.</p> <p><u>Niños</u>: armas, pelota</p>

## Pregunta N° 2 ¿Qué características tiene esos juegos?

Entrevi- stado/a	Resumen /Respuesta	Observación /Análisis
1	Niños más rudos Niñas podríamos decir más tranquilas y más pasivas.	Niños: rudos Niñas: pasivas Tranquilas
2	Los juegos de varones pueden ser, más de competencia y corporales. Los juegos de las nenas más organizados y planificados entre ellas, Tienen juegos más estereotipados y con representaciones sociales como modelos, mamás o la peluquería.	Niños: competencia Corporal Niñas: organizados/planificados Estereotipados: modelos, mamá , estética
3	Niñas ; más de creaciones inventar historias Niños: más bruscamente, juegos de combate, o persecución.	Niñas: imaginar, inventar Niños: corporales/fuerza
4	Niñas juegan a juegos de representación de un rol, más simbólico. Un como si como jugar a la mamá Niños: contacto corporal.	Niñas: simbólico/mamá Niños: contacto corporal
5	Niñas: juegos de imitación de roles más pasivo. Niños; juegos de super héroes más activos y de fantasía.	Niñas: imitación Pasiva Niños: activo
6	Niñas juegos de palabras, gestos, juegos con las manos. Niños: corporales, de fuerza a veces rozando lo agresivo.	Niñas: pasivo Gestual/palabras Niños: cuerpo/fuerza
7	Niñas: imitan a las maestras, princesas, o un personaje de tv como soy Luna. Niños: las luchas el cuerpo a cuerpo.	Niñas: imitar personaje tv novela . princesa Profesión: maestra Niños: activos, lucha corporal
8	Los juegos tienen una carga cultural muy grande. Es así que veo niñas jugando al “hogar” y cuidado personal. Y veo varones con juegos podría decirte más de hacia afuera de la casa como jugar a la pelota en un cancha.	Reflexión sobre carga cultural y estereotipo

9	Niñas: más tranquilas, juegos reglados, de representación. Niños: más bruscos, ponen más el cuerpo , juegos de descarga	Niñas: tranquila, reglado, representación Niños: contacto , descarga
10	Niños: juegos dinámicos, en donde entra en acción el cuerpo, prefieren aquellos donde se mueven más y se involucran físicamente. Niñas por lo general seleccionan juegos más tranquilos, pasivo, en donde no se involucra tanto el cuerpo	Niños: más dinámicos. Niñas: tranquilos, pasivos,
11	Ambos tienen las mismas características, dependen del juego no de los niños o las niñas.	Reflexión ambos misma características. Igualdad
12	Niños: más corporal, Niñas; son más argumentativas, hablan más, son más emocionales a la hora de armar propuestas lúdicas.	Niños: corporal Niñas: emocionales, Argumentativas
13	Niños: juegan en grupos numerosos y en juegos más de contacto y fuerza Niñas: en grupos más pequeños, con juegos donde hay más dialogo o juegos donde no impliquen golpes fuertes o el correr.	Niños: grupales, activos, fuerza Niñas: grupos pequeños, Pasivos, argumentativos
14	Niños: en juegos virtuales que lo hacen ser más solitarios o juegos corporales, siendo así juegos de lucha y más bruscos. Niñas: son juegos tranquilos y compartidos, más expresivos y recreativos como el bailar, cantar.	Niños: virtuales, solitarios, corporales/bruscos. Niñas: tranquilos, compartidos, expresivos/creativos
15	Niñas: juegos más tranquilos Niños: más revoltosos	Niñas: tranquilos Niños: activos
16	Niñas : más indecisa pasan por más cambios	Niñas: indecisa
17	Algunos juegos y las características coinciden solo se diferencian en lo que impone la cultura por ejemplo el juego de las muñecas , jugar a la mamá como si los niños no debían también jugar a cuidar los bebés	Reflexión sobre carga cultural y estereotipo



18	Veo más predisposición a poner el cuerpo , en relación a empujarse y correr en los niños que en las niñas	Niñas: pasivo Niños: activos
19	Las características del juego del niño es que son más corporales, más de lucha, y uso de la fuerza, aunque hay niños que juegan, más pacíficos y detallistas. Las niñas son juegos más complejos y elaborados desde la cantidad de accesorios que usan hasta las normas. Les lleva más tiempo organizarlos.	Niños: corporales/ activos Niñas: organizadas
20	Los juegos en ambos casos la personificación imitando a otro rol cotidiano del hombre o la mujer en la sociedad.	Reflexión sobre rol y estereotipo social
21	Algunas de las características de estos juegos son saltar, correr, ordenar, gritar. En las niñas juegan en grupos más reducidos. Los niños son grupos más amplios.	Niños: activos/ grupales Niñas: pasivos
22	Niñas: imitan a la roles de adultos. Niños: sentirse superhéroes, más de fuerza.	Niñas: imitación adultos. Niños: activos/ fuerza.
23	Niñas: juegos de imitación de roles ,como cocinera, bailarina, peluquera. Niños más de contacto no con objetos variados.	Niñas: cocinera, bailarina, peluquera Niños: contacto
24	Niñas: comportamiento de ligado , sostén maternal, Niños: más brutos y en juegos grupales.	Niñas: pasivos, rol maternal Niños: activo/ fuerza/grupal
25	Las niñas realizan juegos más simbólicos de representación de roles actuales de las mujeres y más tranquilos. Los niños juegan más de descarga.	Niñas; representación rol mujer/tranquilo Niños: descarga
26	Niñas; rol materno/femenino, mamá de princesas. Niños:relacionados con el poder y la competencia.	Niña: pasivo/privado princesa/rol materno Niños: Poder Competencia
27	Niñas: más tranquilo, perteneciendo a un lugar. Niños: persecución a correr.	Niñas: ámbito privado Niños: activo

28	Tanto en las niñas como en los niños los juegos tienen las mismas características. Creo que depende del juguete que tenga. La pelota lleva más a saltar, correr y los muñecas no.	Reflexión: depende del juguete
29	Niñas: el motor es la palabra, son más consensuados, más hablados. Soledad grupos pequeños más tranquilos.  Niños: hay pura acción más divertidos con un protagonismo del cuerpo.	Niñas : palabra Tranquilo, grupos pequeños Niños: acción/ activo
30	Los juegos de niños suelen ser más agresivos, donde hay impulsividad, fortaleza y fuerza. En las niñas se remarca siempre lo femenino que está ligado a cocinar, limpiar que son los roles que nuestra cultura propone para las niñas. Por eso los juegos de las niñas son más tranquilos	Niñas: carga cultural, rol estereotipo /tranquilo  Niños: fuerza/activo

Pregunta n°3 ¿Cuál es la modalidad de interacción corporal de las niñas durante los juegos?

Entrevistado/a	Respuesta /resumen	Observación /Análisis
1	Relajada, tranquila con movimientos pausados. Marcando distintos tonos de voz suaves La modalidad de interacción corporal tiende a ser más relajada, tranquila con movimientos pausados. La voz suave, pero usando distintos tonos de voz ajustándose al momento del juego.	Relajada Tranquila Movimiento pausado Voz suave/modulación de tonos
2	Son observadoras y detallistas. La características de los juegos de varones pueden ser, más de competencia y corporales. Los juegos de las niñas más organizados y planificados entre ellas, Tienen juegos más estereotipados y con representaciones sociales como modelos, mamás o la peluquería.	Detallistas- Organizadas Observadoras Estereotipo social: modelo, mamá, estética
3	Las niñas son más facilidad para interactuar  Las niñas interactúan, hablan y se conectan más con los otros que los niños.	Conversadora Interactúan
4	Pasivas Las niñas adaptan un rol más pasivo en los juegos. Los varones más activos y comprometidos.	Pasiva

5	<p>Conversan con adultos, se miran al espejo, se abrazan , se miran, Las niñas conversan como adultos, se miran mucho en espejos, algunas veces comparten material, se abrazan.</p>	<p>Preocupación por estética Conversadoras Afectivas</p>
6	<p>Realizan juegos de manos, se abrazan entre ellas, cantan canciones de rondas son mucho más dulces. Se pueden observar que en sus juegos se expresan agarrándose de las manos, abrazándose. Durante las canciones se juega mucho la dulzura.</p>	<p>Juegos manuales/rondas Afectivas</p>
7	<p>Juegan con amigas a maquillarse, a vestirse , son enamoradizas</p>	<p>Afectivas. Utilización Estética</p>
8	<p>Su cuerpo pasa a tomar la escena del cuidado de la belleza, se preocupan por vestir a la moda y por su imagen. La modalidad corporal se puede observar en los diferentes tonos de voz suaves, aunque a veces son chillones, gestos y miradas como una modalidad de interacción. Su cuerpo pasa a tomar la escena de cuidado de belleza con patrones socialmente aceptados. A medida que van creciendo se van preocupando por el cuidado del cabello y la “imagen” de si para con el otro. Se preocupan por su cuerpo en general, por su imagen y si son aceptadas o están dentro de un prototipo de belleza.</p>	<p>Preocupación por la estética Voz suave-modulación de tonos. Gestuales</p>
9	<p>Son más cuidadosas, organizadas y detallistas Se preocupan mucho por su cuerpo o por como las ven las demás. Tratan de reproducir a modelos de la tv o de diferentes personajes de novelas infantiles. Juegos más tranquilos, cuidadosa y detallista. Ponen menos el cuerpo</p>	<p>Cuidadosas Organizadas Detallistas tranquilas Reproducen estereotipos de tv</p>
10	<p>Pierden mucho el tiempo deliberando a que va a jugar, como en donde, con quien. La preparación del juego por ende se hace bastante extensa. Cada una busca que las demás adhieran a su idea de juego y en muchas oportunidades la imponen a través de su voz, sus actitudes y su postura, bien mandonas. Las niñas pierden mucho el tiempo deliberando q que jugar y como, donde, la preparación del juego por ende se hace bastante extensa. Les cuesta ponerse de acuerdo. Cada una busca que las demás adhieran su idea. Suelen imponer mediante gritos y tonos de veces también posturas o con diferentes actitudes a que jugar.</p>	<p>Detallistas/indecisas Mandonas/imponen modulación de tonos de voz.</p>

11	Juegan tranquilas. En algunos de los juegos que son de contacto y otros de persecución, en algunos se necesita la fuerza y habilidad o destreza corporal	Tranquilas Juegos de persecución Fuerza Destreza corporal
12	Muchas veces son inhibidas .En las niñas la interacción corporal está más inhibida por el tipo de juego que realizan En cambio en los varones se pone más el cuerpo al servicios el juego porque los juegos lo requieren como el fútbol y las muchas	Inhibidas / poco juego contacto corporal.
13	Más delicadas, sin golpes ni arrebatos, son afectivas dan abrazos, caricias, son más maternas. Las niñas actúan en forma más delicada sin golpes, ni arrebatos, si no que a partir del dialogo, caricia, tocar el pelo o agarrarse la mano.	Delicadas Afectivas Maternas Corporales-pasivas
14	Juegos de imitación de mujeres adultas, bien femenino Si son juegos virtuales los de las nenas son más solitarios en cambio los varones juegan en red. Los niños suelen ser más corporales como juegos de lucha y más bruscos. Las niñas son más tranquilas más expresivos y recreativos como cantar, bailar.	Imitación mujeres adultas Solitaria Tranquilas Expresivas recreativas
15	Por medio de miradas Las niñas tienen una modalidad corporal con miradas y los varones suelo observar que lo corporal es más fuerte, más activo	Tranquilas. Modalidad corporal /miradas
16	Más tranquilas, delicada. Tiene otros modos y tiempos que los varones . Tienen juegos más tranquilos a modalidad se da de manera más delicada con otros tiempos más reducidos al de los varones.	Tranquila Delicada Tiempos reducidos de juego
17	Fantasiosas, con cuidados hacia los demás En los juegos que te nombren sus modalidades eran variadas. Algunos de destreza corporal otros donde primaba la fantasía	Fantasiosas
18	Más creativas juegan haciendo pulseritas, muñequitas. Actúan en forma corporal pero actuando un rol determinado.	Recreativas con actividades manuales

	Las niñas son más creativas y se cuidan más el cuerpo.	
19	Son más sensibles. Se nota en sus miradas y gestos. Las niñas por lo general interactúan desde un lugar más sensible y lo demuestran a través de sus expresiones, sus miradas y gestos hacia los otros.	Sensibles Expresiones: Miradas/gestos
20	Cálida, dulce y afectiva Tienen una postura más cálida, más dulce y afectiva.	Cálida Dulce Afectiva
21	Hablan mucho, son charlatanas, Las niñas son más charlatanas y bulliciosas Los niños son más inquietos, pero no menos conflictivos	Charlatanas Bulliciosas Conflictivas
22	Imitan a las mujeres adultas, suelen ser imponentes y mandonas, coquetas suelen maquillarse. Las niñas suelen interactuar siendo más mandonas e imponentes. En muchos casos son divertidas, alegres y coquetas	Mandonas Coquetas Divertidas Alegres
23	Dóciles, son más dulces con sus cosas, más cuidadosas La modalidad de interacción en las niñas es más dócil, son más dulces con los otros niños o niñas y con sus juguetes. Se relacionan de una forma más pasiva en la mayoría de los juegos.	Dóciles Cuidadosa Dulces pasivas
24	Gritan, se ríen, lloran, se enojan entre sí Son más delicadas y emocionales se expresan gritando, llorando suelen enojarse mucho cuando juegan.	Emocionales
25	Suaves, delicadas, detallistas, cuidadosas	Delicadas Detallista Cuidadosas
26	Las niñas interactúan más suaves como las madres con los niños. Buscan el contacto el sostén más que los varones	Rol de sostén/materno

27	Gestos , miradas. Interactúan con la voz suave hablándoles a las muñecas. En contraposición a los niños que hacen más destrezas con el cuerpo	Gestuales /verbales
28	Con poca libertad, siempre están pendientes del que dirán Las niñas son más suaves y contenedoras hay mucha expresividad facial y se relacionan más de la palabra	Dependiente Suaves Contenedoras Expresivas
29	Movimientos suaves. Los juegos de las niñas son más hablados utilizando más la palabra. En cambio los niños utilizan más movimientos corporales como la acción en donde todo el cuerpo es protagonista	Suaves Verbales
30	El niño necesita más el contacto corporal de la fuerza con sus compañeros, suelen empujarse, luchar. Las niñas en cambio, lo corporal pasa solo por la mirada los gestos y la utilización de las manos para diferentes juegos. Realizan más actividades manuales.	Miradas Gestos Actividades manuales

Pregunta nº 4 ¿Qué tendencias observas sobre el uso del espacio en el juego de las niñas en comparación con la interacción en el juego de los niños?

Entrevistado/a	Respuesta / Resumen	Observación/Análisis
1	Acotado, rígido. Poco despliegue de libertad Con el espacio un uso organizado, más bien rígido y acotado. Se permite poco despliegue y libertad. En el uso de recursos que puede ofrecer el espacio.	Acotado, poco despliegue Rígido
2	Depende del juego y el lugar. Si están en la casa utilizan su cuarto. Si están en la escuela son más expansivas. Se me viene la imagen de la escuela el recreo ambos juegan a la mancha, poliladron , juegos de persecución . Pero en general las niñas suelen ser menos expansivas. Organizan cada espacio con una función y finalidad. Algunas juegan en el piso o en mesas.	Espacio: Casa: cuarto-habitación. Piso-mesas Escuela: expansivas
3	Menos espacio que los varones Y las niñas utilizan menos espacio para jugar que los varones. Ellos son más abarcativos la mayoría necesita moverse más.	Reducido

	Las nenas con poco espacio se arreglan.	
4	A partir de los juegos que realizan los espacios suelen ser reducidos Suelen usar espacios más reducidos, eso es por el tipo de juego que realizan.	Reducidos
5	Dependen del juego por ejemplo si juegan a maquillarse solo basta un espejo y un lugar reducido. Está muy relacionado con el juego, por ejemplo, si juegan a maquillarse solo con el espejo les alcanza en un lugar reducido. Si bailan (las niñas) necesitan un poco de espacio. Pero no son de ocupar mucho espacio. Lo niños por lo contrario suelen correr, gritar en espacios más amplios. Aunque si están con algún aparato tecnológico están encerrados en una habitación.	Reducido-relacionado con el juego
6	Más reducido que el de los varones El uso del espacio suele ser más reducido el espacio físico que en los juegos de varones. Por ejemplo: se juega en un espacio específico y definido no se expanden durante el juego	Reducido
7	Espacios reducidos , en una habitación sobre la cama La interacción de las nenas es en espacios reducidos como en una habitación. Aunque suelen juntarse generalmente son grupos pequeños.	Reducido-grupos pequeños Casa: habitación-cama
8	Reducido, adentro de una habitación o lugares cubiertos, muchas veces aisladas. Si están en un lugar abierto se juntan en pequeños grupos y utilizan un espacio también reducido.	Reducido. Grupos pequeños Lugares cubiertos
9	Reducido y acotado. Con un tiempo reducido menos que el del niño El espacio de juego es más reducido y acotado ejemplo el piso , sobre la cama o en un rincón	Reducido Tiempo menor que los niños Piso-cama- rincón
10	No necesitan tanto espacio como los niños, esto es por sus juegos. En rincones suelen ponerse a pintar. Los niños hacen uso del espacio más grande. Esto se debe a que en general juegan a juegos en donde corren y descargan energía. Las niñas prefieren juegos más tranquilos que no requieran uso de tanto espacio, como por ejemplo dibujar.	Menor espacio por el tipo de juego tranquilo Rincones

11	<p>El mismo espacio que para los niños. Tanto las niñas como los niños utilizan los mismos espacios de juego. A veces se agrupan para jugar o se dispersan. Todo depende más del juego que del género.</p>	El mismo espacio que los niños
12	<p>Considero que las mismas propuestas lúdicas de niños y niñas se adaptan al lugar donde despliegan el juego. Si bien los niños por el tipo de juego que realizan disponen de una amplitud mayor de espacio. Igualmente considero que muchas veces el juego condiciona el espacio. Los niños por el tipo de juego que realizan o que se les ofrecen se dispersan más por el espacio, necesitan mayor amplitud.</p>	Juego condiciona el espacio Niñas se adaptan al lugar donde se despliega el juego
13	<p>Menor espacio en comparación con los niños, ya que no requieren un gran lugar sino que se adaptan Las niñas utilizan menor cantidad de espacio. Desarrollan juegos que no requieren un gran lugar sino que se adaptan.</p>	Reducido
14	<p>Menos espacio que los niños Los juegos tienen una modalidad tranquila porque apuntan a la visión femenina.</p>	Tranquilos - visión femenina
15	<p>Con una habitación, suelen jugar a las muñecas. En las plazas también se sientan a jugar. Las niñas en una habitación pueden jugar todo un día. Solo mirándose al espejo o peinándose. En cambio los nenes necesitan ir al parque y a lugares abiertos.</p>	Reducido Habitación Plazas-sentadas
16	<p>Pueden jugar en espacios más reducidos que los varones. Por ejemplo transforman un cuarto en un salón de belleza</p>	Reducido
17	<p>Depende del juego. Puede necesitar mayor o menor espacio Es variado va a depender del juego algunos en espacios reducidos y otros dependen de espacios más amplios y al aire libre.</p>	Menor espacio
18	<p>Menos espacio que los chicos. Las niñas utilizan menos espacios en cambio los niños se desplazan interactúan utilizando todos los espacios.</p>	Reducido



19	Las tendencias de uso del espacio en las niñas es que se apropian de un espacio más reducido en comparación con los niños. Así también como el tiempo. Muchas veces dejan de jugar para colaborar con las tareas del hogar.	Espacio Reducido Tiempo reducido- colaboran con tareas en el hogar
20	Generalmente es un solo espacio, no son de trasladarse de espacios. Respetan el espacio asignado por un adulto.	Un solo espacio, no se trasladan.
21	Espacio reducido, eligen un sector. Las niñas suelen elegir un sector del lugar donde se encuentran y ahí realizan su juego. Son niños al ser mayor cantidad de integrantes para el juego como en el futbol necesitan más espacios.	Reducido en un sector
22	Las niñas suelen jugar en el piso con las muñecas .Suelen expandirse muy poco.	Reducido-piso
23	Reducido El uso del espacio es más reducido esto es por los juegos que realiza.	Reducido
24	Depende del juego el uso del espacio tanto en los niños como en las niñas es amplio pero suelen no compartirlo.	Amplio pero no comparten
25	Más acotado , reducido les sirve para organizarse mas Los espacios son más acotados, reducidos y organizados.	Acotados Reducidos organizados
26	No suelen cambiar mucho de lugares, se acostumbran a uno y lo tiene de favorito. Siempre aparecen sectores como favoritos. Generalmente es un rincón de la casa. Este espacio suele ser siempre el mismo, no suelen cambiar.	Lugares estables-rincón
27	Por su juego tranquilo no necesitan mucho espacio Las niñas suelen hacerlo en lugares más reducidos. En cambio, los niños necesitan más espacio para correr, siempre necesitan un espacio más amplio	Tranquilo Poco espacio

28	Depende el juego pero por líneas generales utilizan menos lugar En los juegos de niñas se suele observar que eligen un sector determinado en el cual desarrollar el juego .Mientras que en los varones tienden a ocupar distintos sectores al mismo tiempo porque corren por todos lados.	Reducido Elección de un sector
29	Las niñas se conforman con menos espacios El uso del espacio de las niñas siempre es más restringido. Creo que debe ser por los juegos que eligen hacer.	Restringido
30	Suele elegir un sector determinado de la casa y no moverse. Las niñas al realizar juegos manuales y más tranquilos necesitan un espacio mínimo, Algunas juegan sobre la cama, la mesa no necesitan tanto espacio.	Rincón/sector de la casa- cama-mesa Poca movilidad- actividades manuales Tranquilo

Pregunta N°5 ¿Cuál pensás que es el comportamiento socialmente aceptado sobre el juego de las niñas?

Entrevistado/a	Respuesta / Resumen	Observación/Análisis
1	Como te dije anteriormente creo que se le permite poca libertad, poco despliegue Socialmente tiene que ser tranquila y suave no ruda.	Poca libertad. Tranquila y suaves
2	Las niñas tienen que ser más tranquilas y organizadas y más suaves que los niños.	Tranquilas Organizadas
3	Las niñas más quietas, tranquilas y ordenadas. También en diferentes roles como de mamá , cocinera , peluquera etc.	Quietas Ordenadas <u>Roles:</u> cocinera/mamá/ peluquera
4	La pasividad en general está bien visto en los juegos de las niñas.	Pasivas

5	Es un poco lo que te comenté antes. Las niñas deben ser amables, tranquilas imitar a las princesas de Disney.	Amables Tranquilas Imitar Princesas-Disney
6	Están habilitadas para hacer juegos corporales pero tranquilos y juegos donde prevalezca la dulzura con canciones de rondas, juegos con manos.	Habilitadas para juegos dulces pasivos
7	El juego debe ser tierno y deben reproducir algunos oficios para mujeres como peluquera, maestra, cantante.	Tiernas Reproducen oficios maestra/peluquera/cantante
8	La selección de los juegos aparece remarcada culturalmente por la familia, la sociedad suelen aceptarse los juegos relacionados con el quehacer doméstico o cuidado de la familia, con la escucha y la paciencia.	Influencia cultural sobre juegos: maternas y espacios reducidos.
9	El juego de las niñas tiene que ser con una consigna o indicación no es libre. Tiene que estar organizado, es más tranquilo. Tiene que usar juguetes que sean para niñas.	Juego No es libre Tranquilo organizado
10	Las niñas no necesitan tanto espacio para jugar como los niños. Con los juguetes que les compran pueden jugar en cualquier lugar. No necesitan correr ni ensuciarse.	Poco tiempo-poco para jugar. Poco movimiento El Jugete habilita el lugar Pulcritud
11	Socialmente la niña tiene que jugar en forma más tranquila, suave, menos dinámica y con menos interacción corporal que los niños. Está bien visto que elijan juegos o juguetes relacionados con el con el futuro rol que van a ocupar de grandes como cocinar, cuidar a sus hijos. También se espera socialmente que comiencen a jugar con futuros roles o profesiones como peluquera,	Tranquila Juego –rol futuro. Maternal Roles-profesiones

	<p>maquilladora, medicas, veterinaria.</p> <p>El comportamiento que todavía cuesta aceptar es el del juego que se relaciona solo con los varones como constructores, mecánicos, futbolistas, conductores de vehículos, eso es solo para los niños.</p>	culturalmente aceptados
12	<p>El comportamiento que socialmente se espera de las niñas condiciona los juegos y juguetes que se les ofertan o elijen.</p> <p>Suele esperarse más suave, con menor agresión, menos corporal .Igualmente se comienza a ver pequeños cambios en algunas familias que le ofertan juguetes a las niñas como pelotas, legos, y juegos de construcción.</p>	<p>Suaves</p> <p>Menor puesta corporal</p> <p>Comienzan algunos cambios sobre oferta de objetos-juguetes.</p>
13	Tiene que ser más maternal y jugar en grupos pequeños.	<p>Maternal</p> <p>Grupos pequeños</p>
14	Tienen que ser tranquilos y ayudar a construir a través del juego su cuerpo y su rol femenino en la sociedad.	Tranquilas
15	El juego que está relacionado con las tareas cotidianas de una casa.	Juego relacionado con lo cotidiano del hogar.
16	El comportamiento aceptado por la sociedad es el que despliegan en la realidad estar en espacios pequeños, moverse menos , jugar tranquilas, no pelearse, obedecer.	<p>Espacios pequeños</p> <p>Tranquilas</p> <p>Obedientes.</p>
17	<p>Mirá si vas a una juguetería y observas los juguetes que se venden en el sector de las nenas vas a ver que es todo en colores suaves como el amarillo, el verde aunque predomina el rosa.</p> <p>También hay más juguetes relacionados con el las actividades de una casa o con creatividad pero limitado a pintar, dibujar, o hacer biyuterie o cosas manuales pero chicas. Nunca una construcción arquitectónica.</p>	<p>Juguetes y colores por sexo, reproducen estereotipos</p> <p>Colores suaves</p>
18	Siempre se espera socialmente que la niña juegue en forma ordenada, y que sea más calma que los varones.	<p>Orden</p> <p>Tranquilas</p>

19	El juego debe estar normado y estipulado en espacios y tiempos fijos.	Poca libertad . Pautados
20	Las abuelas siempre nos dicen “no seas machona”. “Sentate bien derechita , quedate quieta”	Derecha quieta
21	El juego de las niñas siempre está relacionado con la estética. Tienen de referente a modelos. Muchas veces estas modelos están representadas en las muñecas. Se pueden ver muñecas con piernas largas delgadas y con facciones que sobresalen.	Estética
22	A veces me encuentro diciendo no se ensucien , jueguen a “cosas de nenas”	Limpias
23	Si ves las publicidades te das cuenta que los juguetes que se hay son todos relacionados con el cuidado de la estética o con actividades de cuidado y amor pero no del riesgo y la acción.	Estética maternales
24	Se espera para las niñas el jugar adentro de la casa y no correr por todos lados. Se espera que sean serenas.	Adentro de la casa serenas
25	En el juego deben ser dulces , tiernas, maternales.	Maternales
26	Se espera de las niñas que jueguen cuidando mascotas, muñecas. Se relaciona mucho con el cuidado del otro.	Maternales
27	Que acepten normas, que realicen juegos tradicionales como jugar a cocinar.	Acepten normas Juegos tradicionales
28	Jugar en forma tranquila , sin sobresaltos	Tranquila

29	Tienen que ser pasivas pero creativas	Pasivas
30	Al jugar no deben hacer tanto griterío. Tienen que ser suaves y ordenadas.	Suaves ordenadas

## Apéndice D: CV

***DATOS PERSONALES***

Nombre y Apellido: Viviana Andrea Salguero  
 Fecha de Nacimiento: 14 de Agosto de 1975  
 DNI.: 24.844.009  
 Dirección: Gral. Cesar Diaz 3997 P1 Dpto 1  
 Localidad: Capital Federal  
 Celular: 011- 15-6853-9929  
 Mail: [salguerviviana@gmail.com](mailto:salguerviviana@gmail.com)

***FORMACION ACADEMICA***

- Profesorado de Enseñanza Primaria E.G.B 1° y 2°. Normal N°7
- Especialización Superior en Educación Primaria del Adulto y del Adolescente. Unión de Docentes Argentinos.
- Especialización Superior en Intervención Educativa ante Trastornos del Aprendizaje en Edad Escolar. Edusalud-USAL
- Psicopedagogía. IES N°1 “Alicia M. de Justo”

***OTROS TITULOS***

- Profesora de Danzas Folklóricas Argentinas  
“I.D.A.F.” Director: Juan de los Santos Amores.
- Profesora Normal de Piano.  
“Antiguo Conservatorio Musical Beethoven” Directora Pia Sebastiani
- Profesora de Piano Clásico  
“Academia de Música Pro-Novus” Director: Julio Cesar Scarpello

***EXPERIENCIA PROFESIONAL***

Escuela N° 24 DE 11° “Pedro Avelino Torres” (Modalidad Común Nivel Primario)  
 Lautaro 752 -C.A.B.A  
 Cargo: Maestra secretaria  
 Fecha de Ingreso: marzo de 2019 – hasta la actualidad.

UNSAM- Escuela de Humanidades. Licenciatura en Psicopedagogía  
 Seminario de Psicomotricidad. “El cuerpo en los procesos de comunicación y aprendizaje”.  
 Adscrita de Cátedra. Año: 2017

Escuela N° 19 DE 9° “Provincia del Chubut”( Modalidad Común Nivel Primario)  
Humboldt 742 -C.A.B.A  
Cargo: Maestra de grado.  
Fecha de Ingreso: febrero de 2009 Fecha de Egreso: marzo de 2019

E.I.I N° 5 (Modalidad Especial Nivel Primario)  
Cortejarena 3350 Parque Patricios. -C.A.B.A  
Cargo: Maestra de grado de Recuperación/ Maestra de Apoyo Pedagógico.  
Fecha de Ingreso: febrero de 2011 Fecha de Egreso: marzo de 2019

Instituto “Casa de Jesús” (Modalidad Común Nivel Primario)  
Corrientes 4419 -C.A.B.A  
Cargo: Maestra de grado.  
Fecha de Ingreso: febrero de 2008 Fecha de Egreso: febrero de 2009

Instituto Despertar (A- 1055) (Modalidad Común Nivel Primario)  
Eduardo Acevedo 318 -C.A.B.A  
Fecha de Ingreso 03/05/2003 Fecha de Egreso 28/02/2005  
Cargo: Profesora de Música. Taller de Danzas.

Escuela No. 110 (Modalidad Común Nivel Primario)  
25 de Mayo – Provincia de La Pampa  
Fecha de Ingreso 29/03/2001 Fecha de Egreso 3/03/2003  
Cargo: Profesora de Música

Unidad Educativa No. 22 (Nivel Secundario)  
25 de Mayo - Provincia de La Pampa  
Fecha de Ingreso 1/04/2000 Fecha de Egreso 19/03/2001  
Cargo: Profesora de Música

Escuela No. 248 (Modalidad Común Nivel Primario)  
25 de Mayo - Provincia de La Pampa  
Fecha de Ingreso 20/05/1996 Fecha de Egreso 13/12/1999  
Cargo: Profesora de Música.