



UNIVERSIDAD
DE CHILE

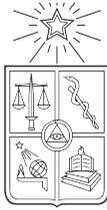
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

IDENTIKID

Juguete personalizable neutro para externalizar
las concepciones de género a través del diseño
en niños y niñas entre 4 y 8 años

Proyecto para optar al Título de Diseñadora Gráfica
Romina Vega Olivares | Profesor guía: Bruno Perelli

Santiago, Septiembre de 2019



UNIVERSIDAD
DE CHILE

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Diseño

IDENTIKID

Juguete personalizable neutro para externalizar las concepciones de género a través del diseño en niños y niñas entre 4 y 8 años

Proyecto para optar al Título de Diseñadora Gráfica
Romina Vega Olivares | Profesor guía: Bruno Perelli

Santiago, Septiembre de 2019

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, nunca había estado tan agradecida de que fuéramos una familia tan grande como ahora, gracias a mi mamá, papá y hermana por acompañarme y ayudarme en lo posible siempre, y a mis primos y primas junto a sus peques, por la buena disposición de participar en las actividades.

A mis amigos de la FAU, por todos estos años de amistad. En especial a mi tocaya industrial, por traspasarme sus conocimientos para la creación de prototipos, a la Dani, Jessy y Brian por soportarme, darme ánimos y por todos los momentos de sufrimiento colectivo.

A mis amigas de la vida por preocuparse siempre y ayudarme en la búsqueda de niños para las actividades.

A mi profesor guía Bruno Perelli, por la paciencia, disposición y generosidad de compartir parte de sus infinitos conocimientos conmigo. Además de acceder a que incorporara lenguaje inclusivo en esta parte del informe.

Al Laboratorio de Computación Física FAU, donde se me permitió imprimir los prototipos del juguete.

Y finalmente, y no menos importante, a todos quienes aportaron en el desarrollo del proyecto, en especial a sus protagonistas: todos los niños sin los cuales este no hubiera sido posible.

RESUMEN

En la industria de juguetes predomina el pensamiento adulto-céntrico, ya que somos los adultos quienes diseñamos para los niños y niñas, y de ese modo transmitimos nuestros sesgos de género a los juguetes, transformándolos en reproductores de roles de género que encasillan a los niños y niñas obligándolos a aprender ciertas conductas y habilidades que se consideran propias de su sexo de nacimiento. A la vez, niños y niñas internalizan estos sesgos y pasan a ser parte de las concepciones que tienen de cada género.

En el proyecto Identikid se plantea establecer la influencia de los juguetes en el diseño de las concepciones de género presentes en niños y niñas entre 4 y 8 años, considerando las interacciones visuales y objetuales que se dan en el juego con un juguete personalizable neutro. Esto se realiza en dos fases, la primera corresponde a la realización de actividades a niños y niñas entre 4 y 8 años, en estas instancias se indaga en sus gustos y en los sesgos de género internalizados. Los resultados obtenidos en estas experiencias son considerados en la segunda fase para el diseño de un juguete personalizable neutro llamado Identikid, el cual tiene como objetivo que niños y niñas creen su propio personaje, fomentando la creatividad y las habilidades manuales, a la vez que se externalizan sus concepciones de género por medio del diseño que le dan a su personaje.

Las actividades fueron realizadas a una muestra de 30 niños y niñas entre 4 y 8 años. Por un lado, estas lograron recaudar las respuestas conscientes de los niños y niñas, es decir, aquellas que ellos consideran son las respuestas socialmente correctas y de las cuales como sociedad somos responsables, ya que reflejan lo que medios masivos y el entorno cercano están transmitiendo.

Por otro lado, el juguete neutro Identikid fue del agrado de niños y niñas por igual, y puede ser utilizado tanto para instancias de juego como para externalizar las concepciones de género en niño y niñas.

ÍNDICE

10

1. INTRODUCCIÓN

12

2. MOTIVACIÓN PERSONAL

15

3. PRELIMINAR

16 Definición del concepto de género

17 Objetivo general

17 Objetivos específicos

18 DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA

GÉNERO

18 Definición del concepto de género

19 Identidad de género

20 Roles de género

21 Estereotipos de género

22 Sesgos de género

23 Diseño de concepciones de género

INFANCIA

24 Sobre la construcción del género en la infancia

JUEGO

26 Juego

28 Juguetes

29 Clasificación de juego

34 Clasificación por edad

34 El juguete en Chile

36 Adultocentrismo

DISEÑO

- 36 Objetualidad
- 37 Visualidad
- 38 Segmentación de mercado
- 40 Packaging como representación de la marca

42 METODOLOGÍA

- 42 Base de datos de juguetes

45 RESULTADOS

- 45 Clasificación por género
- 46 Muñecas y figuras de acción
- 46 Figuras
- 46 Conceptos
- 49 Colores por género

52 CONCLUSIONES PRELIMINARES

55

4. PROYECTO

- 55 Contexto
- 57 Preguntas de investigación
- 57 Oportunidad de diseño
- 58 Descripción del proyecto
- 59 Objetivos
- 59 Justificación del proyecto

61 METODOLOGÍA

- 63 Elección de rango etario

PRIMERA FASE: EXPERIENCIAS EXPLORATORIAS CON NIÑOS Y NIÑAS

64 Diseño de actividades

PRIMERA ETAPA: RESPUESTAS CONSCIENTES

- 66 Revisión de referentes
- 72 Procedimiento del diseño de actividades
 - 72 Describiendo el color favorito
 - 74 Asignación de género a los colores
 - 75 Discriminación por color
 - 78 Juguetes por género

SEGUNDA ETAPA: RESPUESTAS INCONSCIENTES

- 79 Revisión de referentes
- 82 Procedimiento del diseño de la actividad
 - 82 Creación de personaje
 - 85 Diseño de corpóreo (primer prototipo)
 - 86 Procedimiento de confección de corpóreo
- 93 Implementación
- 98 Resultados
 - 98 Describiendo el color favorito
 - 102 Asignación de género a los colores
 - 104 Discriminación por color
 - 108 Juguetes por género
 - 110 Creación de personaje
 - 110 Análisis fichas de personaje
 - 112 Resultados por edad
 - 114 Resultados por género
- 116 Análisis y observaciones finales

118 SEGUNDA FASE: DISEÑO DEL JUGUETE

- 118 Revisión de referentes
- 122 Diseño del juguete (segundo prototipo)
 - 122 ¿Por qué se decide crear un corpóreo como juguete neutro?
 - 122 Forma del juguete
 - 123 Modelado 3D
 - 128 Procedimiento de creación
- 130 Creación de la marca
 - 130 Diseño del logo
- 132 Packaging
 - 132 Revisión de referentes
 - 135 Diseño de packaging
- 140 Testeo

144

5. CONCLUSIONES

- 147 Proyecciones

148

6. BIBLIOGRAFÍA

152

7. ANEXOS

- 152 7.1. Conversación con Cynthia Adlerstein Grimberg
- 160 7.2. Revisión de actividades con Elena Aros Hermosilla
- 169 7.3. Revisión de resultados con Elena Aros Hermosilla
- 175 7.4. Base de datos juguetes
- 186 7.5. Registro de actividades primera parte
- 190 7.6. Registro de actividad juguetes por género
- 200 7.7. Registro de actividad creación de personaje
- 204 7.8. Consentimientos

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento reúne los antecedentes, proceso de elaboración e implementación del proyecto IdentiKid: Juguete personalizable neutro para externalizar las concepciones de género a través del diseño en niños y niñas entre 4 y 8 años.

Este proyecto tiene como precedente la investigación base memoria, la cual se inició dentro del marco del movimiento feminista del 2018, movimiento en el cual se logró abrir un debate público que involucra a toda la sociedad y en el que se comienzan a evidenciar y desnaturalizar hechos que promueven la violencia y desigualdad de género. Entre estos, la difusión de estereotipos de género en agentes de socialización, tales como los juguetes, dibujos animados, cuentos infantiles y videojuegos, todos los cuales influyen en el desarrollo de niños y niñas, encasillándolos en roles de género que fomentan un aprendizaje desigual.

En este aspecto el diseño tiene mucho que aportar, ya que somos los adultos los que diseñamos para los niños y niñas; nosotros reflejamos nuestros sesgos de género en los productos infantiles, de modo que posteriormente niños y niñas los internalizan y pasan a ser parte de las concepciones que tienen de cada género. Esta es una de las temáticas claves a trabajar en este documento.

El informe se divide en dos grandes partes, la primera corresponde al preliminar, en donde se revisa un resumen de

lo realizado en la investigación previa, la cual analiza las visualidades y objetualidades de juguetes comercializados en el mercado. En el preliminar se expone información indispensable para la segunda parte del informe, como lo es la discusión bibliográfica, en donde se describen conceptos claves tanto para la investigación como para el desarrollo del proyecto, la metodología utilizada y los resultados, los cuales serán de utilidad para la fundamentación del proyecto.

En la segunda parte del informe se describe todo lo que fue el proyecto, el cual indaga en las concepciones de género presentes en niños y niñas entre 4 a 8 años. El proyecto se divide en dos fases: la primera fase corresponde a las experiencias exploratorias, actividades realizadas a niños y niñas entre 4 y 8 años con el fin de conocer sus respuestas consciente e inconscientes a interrogantes sobre sesgos de género en juguetes y colores. Se explica cómo se diseñaron estas actividades, pasando por los referentes y los materiales escogidos, posteriormente se prosigue con las observaciones sacadas de la implementación y finalmente, los resultados obtenidos.

La segunda fase comprende el diseño del juguete IdentiKid, juguete personalizable neutro que permite a niños y niñas crear sus propios personajes en base a una figura lavable. En esta fase se revisa lo que fue el diseño de este y todo lo que esto implica, como revisión de referentes, modelado 3D, elección de materiales y producción. Para pasar posteriormente a todo lo que es la creación de la marca, el diseño del logo y del packaging del juguete. Se termina esta fase con el testeo del juguete, en el cual niños y niñas jugaron con la figura y manipularon el packaging.

Finalmente se cierra el informe con las conclusiones obtenidas de la realización del proyecto y las proyecciones del mismo.

2. MOTIVACIÓN PERSONAL

Todos pensarían que dada la temática de mi título y siendo una persona en contra de los sesgos de género tuve una infancia frustrada, que quizás cuando niña tenía inclinación hacia las cosas consideradas “de niño” y era juzgada por eso, pero, la verdad es todo lo contrario, yo era una niña muy estereotipada en materia de mis gustos, me encantaba el rosado, me fascinaban las barbies y entre mis juegos favoritos estaba la cocinita y jugar a las mamás con bebés de plástico. Cuando fui creciendo me vi enfrentada a situaciones que no entendía, pero que no me cuestionaba mucho, como por ejemplo: Porqué a mi primo lo molestan por usar su Max Steel para jugar conmigo a las barbies o porqué mi hermana no podía tener la pista de Hot Wheels que quería.

Ya en edad adulta, me di cuenta de lo absurdo que eran todos estos prejuicios basados en estereotipos, cómo estos se seguían repitiendo generación tras generación y de lo dañino que pueden ser. Por ejemplo en el tema de los juguetes, se limitan las posibilidades y de ese modo se priva a las niñas de desarrollar ciertas habilidades que son consideradas propias de los niños, y viceversa.

Recuerdo el momento en que me empecé a cuestionar seriamente sobre este tema, fue por un artículo que leí sobre porqué las mujeres sentían “la obligación” de ser madres, y que más allá de la presión social, todo empezaba cuando

somos pequeñas y se nos enseña a criar y a cuidar de muñecos; antes de que siquiera supiéramos cuidarnos solas soñamos con ser mamás.

A partir de esto seguí reflexionando y me dí cuenta que no solo las niñas salen perjudicadas por estos sesgos en los juguetes, de igual manera lo son los niños que, por ejemplo, se les enseña a reprimir y no expresar públicamente sus sentimientos; a ser siempre “hombrecitos”, lo que estereotipadamente es sinónimo de fuerte.

Así mi interés por el tema siguió creciendo y mi ganas de seguir indagando se convirtieron en mi proyecto de título.

3. PRELIMINAR

En este capítulo procederé a presentar los temas vistos en mi Investigación Base Memoria, etapa en la que reuní la información que me permitió realizar mi proyecto de título.

Cabe destacar que durante este proceso el foco de investigación se centró en la hipótesis de que el género es diseñado, esto ya que en el campo de la antropología se sugiere que sexo y género son concepciones opuestas, idea que viene de una oposición más amplia: naturaleza/cultura. Entendiendo que el género es una concepción cultural creada por el ser humano podríamos decir que tiene un carácter artificial. De este modo, teniendo en cuenta que toda manifestación cultural desarrollada por el ser humano se considera diseñado, podemos sugerir que el género es diseñado.

Por lo tanto, bajo esta consigna, en mi IBM se investigó sobre temáticas de género y cómo éste es presentado e internalizado por niños y niñas, utilizando como mediador los juguetes tanto por sus objetualidades, como por sus visuales asociadas.

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

Actualmente, en el parlamento chileno se encuentra en proceso el proyecto de Ley de Identidad de Género que si bien le permitirá a personas transgénero cambiar su nombre y sexo registral, solo pueden elegir entre dos opciones: hombre o mujer (pensamiento dualista). Esto demuestra que a pesar de ser un gran avance para la población trans, Chile no está pensando fuera de la estructura binaria, es decir, no ve como una posibilidad la existencia de más géneros, a diferencia de otros países que reconocen un tercer género o múltiples géneros.

El enigma que rodea la existencia de otros géneros se da como resultado de la simplicidad de la concepción aprendida cuando pequeños, la cual restringe las manifestaciones de género a los límites del discurso cultural conservador del pensamiento dualista. De este modo los niños y niñas crecen creyendo que hay solo dos opciones de género y que hay valores y conductas que se esperan de cada uno de ellos. Una de las formas en que se les presentan estas ideas es a través de los juguetes, elemento fundamental en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas, y objeto reproductor de roles y estereotipos de género en su funcionalidad y estética.

De este modo, me pregunto: ¿Cómo se pueden articular elementos visuales y objetuales que condicionen un diseño de género? Y ante el diseño de productos infantiles ¿Cómo se ve presentado el sesgo de género en los juguetes?.

OBJETIVO GENERAL

Reconocer las codificaciones visuales que reproducen un sesgo de género en las objetualidades y visualidades asociadas a los juguetes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir el concepto de género y diferenciar entre las distintas concepciones que se desprenden de él, tales como: identidad de género, roles de género y estereotipos de género.
- Determinar el rango etario en que se construiría la identidad de género y el reconocimiento de ésta en niños y niñas, esto por medio de la revisión de distintas teorías del desarrollo y opinión de un experto en el tema.
- Identificar los elementos que fomentan la reproducción de roles y estereotipos de género en la infancia y que posteriormente contribuyen al diseño de concepciones de género que tienen niños y niñas.
- Construir una taxonomía de juguetes con marca propia basada en criterios de interacción y clasificación de entre 4 y 8 años.
- Conceptualizar representaciones que reflejen la esencia de cada juguete comprobando si estos atributos formales se dan en objetualidades o visualidades.
- Establecer patrones cromáticos a partir de las visualidades y objetualidades de los juguetes, de modo que posteriormente puedan ser comparadas en conjunto en una visualización por género para constatar diferencias y similitudes entre ellas.

DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA

GÉNERO

DEFINICIÓN DEL CONCEPTO DE GÉNERO

Mucho se ha dicho sobre la definición del concepto de género, ha sido arduamente discutido por varios autores de distintos campos a lo largo del tiempo (De Beauvoir, 1949; West y Zimmerman, 1987; Comas, 1995; Martín Casares, 2006; Butler, 2007), existiendo incluso contradicciones entre ellos. Es por esto que es necesario exponer algunas de las definiciones de género adoptadas para la realización de esta investigación:

Para definir género, los autores siempre consideran necesario la distinción con sexo, entendiendo género como una acepción cultural y sexo como natural/biológica. Aurelia Martín Casares comenta que uno de los nuevos significados que se le da al término anglosajón *gender*, fue acogido por las Ciencias Sociales durante la década de los 80, con la finalidad de “subrayar que la posición de inferioridad de las mujeres se debía a razones sociales y no a la naturaleza humana” (Martín Casares, 2006), de modo que la igualdad de género se presenta como una meta alcanzable dentro de las pautas socio-culturales.

Complementariamente, Judith Butler habla de que “el género se construye culturalmente: por esa razón, el género no es el resultado causal del sexo ni tampoco es tan aparente-

mente rígido como el sexo” (Butler, 2007). Es más, sugiere la posibilidad de que el género sea una interpretación múltiple del sexo. De manera que no existe razón aparente para pensar que los géneros son solo dos.

Por su parte, Dolors Comas desarrolla un poco más esta idea, proponiendo una definición que no se basa en la tradicional concepción binaria del género: “La noción de género se refiere al conjunto de contenidos, o de significados, que cada sociedad atribuye a las diferencias sexuales. Se trata, por tanto, de una construcción social que expresa la conceptualización que hace cada sociedad de lo masculino y lo femenino (o de otros géneros posibles) en relación a las categorías de hombre y de mujer como seres sexuados y, por tanto, biológicamente diferenciados” (Comas, 1995, p.39).

Se infiere entonces que el concepto de género se trata de una creación netamente social, comprendido como una categorización que encierra atributos personales y culturales asociados a las personas dependiendo de las identidades reconocidas en una sociedad y período histórico específico. De esta manera, se considera como una categoría independiente de las cualidades biológicas asignadas al nacer (su sexo), abriendo la posibilidad a realidades identitarias múltiples y variables.

IDENTIDAD DE GÉNERO

Antes de incluso ser considerados como un ser humano, como un individuo particular, somos determinados como hombre o mujer, lo que quiere decir que “prima la identidad de género sobre el concepto de “humanidad” en la percepción de las personas” (Martín Casares, 2006, p.45).

Somos identificados con un sexo antes de incluso nacer, desde ese momento nuestros padres ya comienzan a organizar nuestra crianza, cuál será nuestro nombre, qué nos enseñarán y cómo nos vestirán, según lo que socialmente se considera propio del que sería nuestro género, si es que este llegara a coincidir con el sexo biológico (a lo que se llama cisgénero), ya que existe la posibilidad de que esto no ocurra. Simone de Beauvoir habla de que el

género se construye, de ahí su frase célebre: “No se nace mujer, se llega a serlo” (De Beauvoir, 1949, p.207).

Virginia Maqueira define identidad de género como “el complejo proceso elaborado a partir de las definiciones sociales recibidas y las autodefiniciones de los sujetos...”. Complementando la idea, “supone un proceso de afirmación frente a o de distinción en relación a los demás” (Maqueira, 2001, p.168). Además, cabe destacar que la identidad de género es dinámica. Respecto a esto, Martín Casares afirma que “La identidad de género no es estable y está relacionada con las prácticas sexuales de las personas y con la evolución en la forma de percibirse a sí misma.”(Martín Casares, 2006, p.54). Se deduce entonces que no es continua: distintos géneros pueden ser identificados para una misma persona en mayor o menor medida durante distintas etapas de su vida, categoría a la cual se le llama popularmente “Género Fluido”, o también puede ocurrir que una persona no se identifique con el espectro binario, a lo que se le llama género no binario o *gender queer*.

Cabe destacar que distinto es identidad y expresión de género, la expresión hace referencia a cómo te presentas al mundo y puede no coincidir con la identidad, ya que puede ser una manifestación artística con fines de entretenimiento, como es el caso de las *Drag Queens*.

ROLES DE GÉNERO

El concepto de roles de género tiene directa relación con el de identidades de género, ya que construimos nuestra identidad en base a las normas sociales y culturales que nos indican las conductas y características que debemos adquirir. Estas normas están comúnmente regidas por el pensamiento binario según los roles de género reproducidos e impuestos en nuestra sociedad. Los roles de género describen cómo se espera que hombres y mujeres se comporten y los valores que deberían adoptar, además de ser un reflejo de los estereotipos comúnmente propagados por los medios.

En la mayoría de las sociedades se encuentran roles y normas de género similares, sin embargo existen sociedades no industrializadas de las que poco se conoce sobre su organización por géneros. Con el fin de indagar más en ellas es que Herbert Barry, Margaret Bacon, e Irving Child (1957) hacen un estudio en el que analizan las prácticas y valores aplicados en la formación de niños y niñas dentro de 110 sociedades de este tipo. Se consideran cinco aspectos de socialización: *Responsibility* (responsabilidad), *Nurturance* (cuidados), *Obedience* (obediencia), *Self-reliance*¹ (autonomía) y *Achievement* (éxito), y se investigan cuáles son clasificados como propios del género femenino y cuáles del masculino. Siendo el aspecto de responsabilidad observado principalmente en tareas de economía doméstica y producción. Mientras que el aspecto de los cuidados fue visto en la enseñanza de los infantes a ser cuidadosos y ayudar con los hermanos menores u otras personas dependientes. Finalmente el éxito se vio en cómo se les enseñaba a siempre buscar desempeñarse con la mayor excelencia posible.

Los resultados arrojaron que el éxito y la autonomía eran normalmente fomentados en los niños, mientras los cuidados, la responsabilidad y obediencia en las niñas, resultado que no difiere mucho de lo que encontramos en sociedades industrializadas como la nuestra.

ESTEREOTIPOS DE GÉNERO

Los estereotipos de género también se relacionan a los roles de género, ya que de igual forma son construcciones sociales, pero en este caso forman parte del mundo simbólico (Martín Casares, 2006, p.52), esto ya que se trata de un conjunto de ideas simples, pero fuertemente arraigadas en la conciencia que escapan al control de la razón (Cobo Bedia, 1995, p.66). Se trata de concepciones y valores que encasillan a los géneros, y que son masivamente reproducidos por

¹Es importante aclarar que la traducción del concepto self-reliance contempla, además de autonomía, los conceptos de autodeterminación, autogobierno, autorregulación y autosuficiencia. Fuente: thesaurus.com

los medios de comunicación y la publicidad, a tal punto que estos son aprendidos e interiorizados, de forma inconsciente, desde una temprana edad.

Es importante destacar que no son estables sino que cambian de una sociedad a otra, ya que las características sociales de género se crean y varían a lo largo del espacio y del tiempo (Martín Casares, 2006, p.52). Ejemplo de estereotipos de género se ven continuamente en la publicidad, pero gracias al cambio progresivo de la mentalidad de las personas hacia la igualdad de género, son cada vez menos utilizados estereotipos de género tales como el de la mujer como dueña de casa y como única encargada de las labores del hogar. Actualmente se pueden ver en algunos comerciales de productos de limpieza a hombres realizando estas labores, cosa que antiguamente nunca se mostraba. Y aunque si bien aún falta mucho para lograr eliminar aquellos estereotipos que promueven la desigualdad de género, hoy se puede ver un progreso que en épocas pasadas fue impensado.

SESGOS DE GÉNERO

En inglés, *gender bias*, se define como “*unfair difference in the way women and men are treated*”² (Cambridge University Press, 2019). Es decir, el sesgo de género se manifiesta en la desigualdad al emitir prejuicios sobre uno de los géneros, puede devenir en sexismo o ideología de la inferioridad de uno de los sexos, históricamente el femenino (Puleo, 2000). El sesgo de género en los juguetes se ve reflejado en aquellos que son tipificados como de niña o de niño, ya que normalmente se fundan en estereotipos de género que inducen a desigualdades en el desarrollo de niños y niñas. Por ejemplo, algunos de los juguetes habitualmente clasificados como de niña son la cocinita y las muñecas, mientras que de niño lo son los autos y las pistolas, de este modo las niñas quedan relegadas al hogar a diferencia de los niños, cuyos juguetes se vinculan más con la acción y el estar en el exterior. De

² Diferencia injusta en la forma en que las mujeres y los hombres son tratados.

esta forma los sesgos de género en los juguetes influyen y afectan la adquisición de conocimientos y la construcción de identidades y aspiraciones del futuro (MINEDUC, 2015).

DISEÑO DE CONCEPCIONES DE GÉNERO

En el ámbito de la antropología de género se plantea que el sexo se opone al género y viceversa, enfatizando la idea de que la dicotomía sexo/género parte de la más amplia oposición binaria naturaleza/cultura (Butler, 2007, p.54). De este modo, entendiendo que el género se construye culturalmente, y que es opuesto a la naturaleza, podríamos decir que tiene un carácter artificial, comprendiendo el concepto de artificial como “Hecho por mano o arte del hombre.” (Real Academia Española, 2014, 23ª ed.), y ya que todo lo hecho por el ser humano se podría decir es diseñado, podemos concluir que el género se diseña, y de igual forma las concepciones que se tienen de él y sus categorías. Entendiendo concepción como “Acción y efecto de concebir” (Real Academia Española, 2014, 23ª ed.) y concebir como “Formar una idea o un designio en la mente” (Real Academia Española, 2014, 23ª ed.) se podría decir que cuando hablo de concepciones de género, hago referencia a la idea que se tiene sobre un determinado género, siendo dicha idea las cualidades y comportamientos asociados a un género. Por ejemplo, en nuestra cultura los colores rosa y celeste informan simbólicamente sobre el sexo del bebé, lo que se trata de un código artificial y socialmente construido (Martín Casares, 2006, p.41), dicho código fue conformando la concepción que tenemos del género femenino y masculino.

INFANCIA

SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DEL GÉNERO EN LA INFANCIA

¿A qué edad los niños y niñas son conscientes de su género y comienzan a actuar conforme lo que se considera apropiado para su sexo asignado biológicamente? Para responder esta pregunta debemos conocer los procesos sociales que conllevan a la construcción de la identidad de género, para eso a continuación revisaré algunas de las teorías del desarrollo humano que comentan sobre la construcción del género en la infancia.

Comenzaré con una de las más antiguas planteadas en la materia (1905), la Teoría psicosexual de Freud, teoría que se basa en la idea de que el ser humano actúa movido por la necesidad de satisfacer instintos biológicos, de los cuales él destaca los instintos agresivos y sexuales, siendo estos últimos los más relevantes en el desarrollo humano.

Freud describe tres componentes de la personalidad: Ello, Yo y Super yo. Los cuales son desarrollados por el infante durante una serie de cinco etapas del desarrollo psicosexual. Estas etapas son definidas por partes del cuerpo en las que se enfocaría la maduración sexual, siendo las siguientes: oral, anal, fálica, estado latente y genital. Freud plantea que la identificación y preferencia por un género en particular ocurre durante la etapa fálica (3 a 6 años), cuando el infante comienza a imitar e identificarse con el padre de su mismo sexo. (Shaffer, 2008, p.264).

Hoy en día esta teoría es puesta en duda por otros investigadores en la materia, debido a que varios de sus planteamientos ya han sido descartados. Por lo que a continuación veremos la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura.

Según Bandura, los infantes adquieren su identidad de género a través de dos medios: La enseñanza directa (reforzamiento directo) y el aprendizaje por observación.

Por un lado, en la enseñanza directa a los niños y niñas se les promueve un comportamiento considerado adecuado para su sexo, y son castigados por la realización de conductas no propias de él. En un estudio realizado por Beverly Fagot y Mary Leinbach (1989), encontraron que los padres durante el segundo año de vida, incluso antes de que los pequeños se identifiquen con un género y muestren preferencias, ya fomentan las actividades propias a un género y desalientan los juegos característicos de otro.

Por otro lado, en el aprendizaje por observación niños y niñas aprenden sobre su género a través de la observación e imitación de pares del mismo sexo, estos modelos pueden ser compañeros, profesores, hermanos, personajes del medio e incluso la madre o el padre. (Fagot et al., 2000). Se destaca aquí el hecho de que los niños y niñas no solamente aprenden de personas con las que interactúan, sino que además pueden adquirir conocimientos y conductas de seres, ya sean ficticios o reales, que leen en cuentos o ven en la televisión u otros medios. Además, entre los 18 y 24 meses, muchos de ellos (predominantemente más en niños que en niñas) desarrollan un interés extremo en juguetes estereotipados por género, como los autos para los niños y las muñecas para las niñas (DeLoache et al., 2007). De este modo ya comienzan a internalizar roles de género, por lo que no es raro que entre los 2.5 y 3 años, casi todo infante puede categorizarse a sí mismo como niño o niña. Sin embargo, no piensan en el sexo como un atributo permanente hasta aproximadamente los 5 y 7 años (Shaffer, 2008, p.250).

Eventualmente en la educación básica, niñas y niños comienzan a distinguir entre sexos en una dimensión psicológica, aprendiendo primero los aspectos positivos que caracterizan a su propio género y las características negativas que normalmente se asocian al otro (Serbin et al., 1993). Entre los 4 y los 10 años tanto los niños como las niñas son cada vez más conscientes de lo que se espera de ellos y se ajustan a estas prescripciones culturales (Huston, 1983; Shaffer, 2008, p.254).

Todo esta socialización del género ocurre dentro de los límites del espectro binario, ya que a los niños normalmente se les limita la enseñanza de género a solo dos clasificacio-

nes y en directa relación con el sexo biológico, es más, en una conversación que tuve con la educadora de párvulo y doctora en Ciencias Sociales Cynthia Adlerstein Grimberg, académica del departamento de Teoría y Política Educativa en la Facultad de Educación UC, me explicaba que ya desde los 3 años niñas y niños son capaces de diferenciar sexo, mas no bien la diferencia con género, pero sí pueden afirmar fácilmente que lo que hace a una niña del sexo femenino es que tiene vagina, y lo que hace a un niño del sexo masculino es que tiene pene (ver anexo 7.1).

JUEGO

JUEGO

El juego es una actividad lúdica natural en los animales superiores (Hernández, 2002), entendiéndose por lúdica aquellas actividades que producen entretención y son motivantes (Subsecretaría de Educación Parvularia, 2018), en el caso de los seres humanos se desarrolla a lo largo de todo el ciclo vital, con rasgos comunes y características diferentes en las distintas sociedades y épocas (Hernández, 2002).

Normalmente el juego se atribuye a una actividad propia de la infancia, dado que el desarrollo infantil se encuentra directamente vinculado con él, ya que es durante estas instancias que los niños y niñas desarrollan su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras (López Chamorro, 2010, p.21). Siendo en estos momentos de juego cuando los pequeños aprenden y practican actividades propias del mundo adulto, adquiriendo además habilidades que propician la supervivencia y la adaptación al medio (Hernández, 2002).

Algo importante es que estas instancias de juego se produzcan en una situación sin presión o con una presión libremente asumida (Martínez, 2012, p.26), en un espacio de bienestar y comodidad para el niño o niña, donde pueda expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (López Chamorro, 2010, p.21).

El concepto de juego a sido debatido extensamente por varios teóricos de diferentes corrientes psicológicas, a continuación nombraré brevemente algunas de las teorías planteadas:

Por un lado Herbert Spencer (1855), consideraba el juego como una manera de gastar el exceso de energía acumulada. Por su parte el filósofo Karl Groos (1898, 1901), plantea que el juego es una forma de practicar funciones necesarias para la vida adulta.

Por otro lado, entre las teorías más modernas encontramos a Bruner y Garvey (1977), quienes plantean que a través del juego se les ofrece a niños y niñas la posibilidad de ejercitar conductas y experimentar nuevas situaciones sociales propias de la cultura en la que habitan. También entre las teorías modernas tenemos a Lev Vygotski (1991), quien asegura durante el juego las actividades del niño o niña transcurren en un contexto imaginario, dando inicio a un comportamiento guiado por las ideas que contribuye al desarrollo de las funciones psicológicas superiores (López Chamorro, 2010, p.20).

Por su parte Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) destaca entre todos los autores mencionados ya que plantea que el juego que realizan los niños depende de su nivel de desarrollo intelectual, de manera que adopta diferentes formas dependiendo el estadio de desarrollo cognitivo (Martínez, 2012), proponiendo la forma de clasificación de la Tabla 1 .

En definitiva entenderé el juego como una actividad básica y necesaria en el desarrollo de lo niños y niñas, dentro de estas instancias aprenden sobre la cultura en la que habitan, a la vez que desarrollan diversas funciones cognitivas.

EDAD APROXIMADA	ESTADIO Y CARACTERÍSTICA INTELECTUAL ASOCIADA
0-2 años	Estadio Sensoriomotor La interacción con el medio se basa en la acción.
2-6 años	Estadio Preoperacional La interacción utiliza los nuevos recursos simbólicos. Inicialmente el pensamiento es mágico y no se basa en la realidad ni en la experiencia. Las primeras “deducciones” sobre las relaciones que mantienen entre sí los objetos están determinadas por su apariencia perceptiva e inducen al error.
6-12 años	Estadio operacional concreto Los problemas de las relaciones perceptibles o concretas entre los objetos, se resuelven mediante la utilización del pensamiento que se basa en la lógica y corrige las percepciones que pueden inducir a error.
12-más años	Estadio operacional formal La capacidad de utilizar el pensamiento lógico abarca a las formulaciones abstractas, desligadas de la realidad (existencia hipotética). Los principios de la lógica son independientes de la autenticidad de lo que se plantea.

Tabla 1: Estadios de Piaget, recreación del autor basada en (Martínez, 2012, p.29)

JUGUETES

Un juguete es cualquier objeto utilizado por los niños para sus juegos (Hernández, 2002), puede ser muchas cosas; una caja, la tapa de un lápiz, un palo, etc. Siendo el juego indispensable para el juguete pero no así al revés, ya que no todos los juegos lo requieren. (Santis, 2010, p.20)

Si bien el juego no necesita de un elemento específico que haya sido diseñado con la finalidad de jugar, desde el punto de vista del diseño el juguete como producto es un elemento tangible diseñado con la función principal de ser para jugar y con la intención de ser fabricado (Kudrowitz y Wallace, 2009).

Hoy en día son muchas y diversas las marcas de juguetes, ya que es un campo que nunca dejará de crecer, y que si bien

puede existir juguetes con una corta duración en el mercado, hay muchos que son clásicos y que es difícil que a los niños y niñas les dejen de gustar, como las muñecas y las pistas de automóviles. A la vez, las marcas de juguetes van renovando sus productos, adaptándose a la época y a los intereses de los pequeños.

CLASIFICACIÓN DE JUEGO

Ya se mencionaron con anterioridad los estadios de Piaget, quien en base a ellos plantea además diferentes categorías de juegos:

Juego de ejercicio: única forma de juego presente en el estadio sensoriomotor y que permanece parcialmente en los estadios posteriores. Consiste en repetir, por gusto, actividades adquiridas en otra situación con un fin de adaptación (Piaget, Inhelder, 1997, p.62).

Ej: Juego sensorial, juego motor, de manipulación (Cégep de Sainte-Foy, 2018).

Juego simbólico: este tipo de juego se denomina el apogeo del juego infantil, y se presenta con mayor fuerza a los 2-3 y los 5-6 años (Piaget, Inhelder, 1997, p.61). Durante esta forma de juego el niño o niña intenta adaptarse al mundo social adulto, representando, mediante un lenguaje simbólico propio, los roles y situaciones de la sociedad a la que pertenece. Se habla de un lenguaje simbólico ya que aporta nuevos significados a los objetos, a las personas, a las acciones y a los acontecimientos según su propia perspectiva.

Ej: Juego de roles, juego de representación (Cégep de Sainte-Foy, 2018).

Juegos de construcción: también llamado de ensamblaje o para armar. Se desarrolla a partir del juego simbólico, en él se constituyen verdaderas adaptaciones o soluciones de problemas y creaciones inteligentes a partir de la combinación, construcción y montaje de varios elementos para formar un todo. (Piaget, Inhelder, 1997, p. 62) (Cégep de Sainte-Foy, 2018).

Ej: Juego de construcción, juego de disposición (Cégep de Sainte-Foy, 2018).

Juegos de reglas: Juego que implica reglas concretas o abstractas referentes a acciones, objetos, estrategias o combinaciones lógicas con prohibiciones y obligaciones asumidas por todos los participantes (Cégep de Sainte-Foy, 2018). Las reglas normalmente se transmiten de niño a niño (Piaget, Inhelder, 1997, p. 62).

Ej: Canicas, rayuela, juego de estrategia, juego de vocabulario, juego matemático (Piaget, Inhelder, 1997: 62) (Cégep de Sainte-Foy, 2018).

EDAD	ESTADIO	CATEGORÍA DE JUEGO
0-2 años	Sensoriomotor	Sensoriomotor
2-6 años	Preoperacional	Simbólico/construcción
2-6 años	Operacional concreto	Reglado/construcción
12-más años	Operacional formal	Reglado/construcción

Tabla 2: Estadios de Piaget y categorías de juego, recreación del autor basada en (Martínez, 2012, p.29).

De estas categorías se desprende la clasificación ESAR, propuesta por Denise Garón, Rolando Filion y Manon Doucet entre 1980 y 1985 y recopilada en el libro "El sistema ESAR: Un método de análisis psicológico de los juguetes" (Garón, Filion, Doucet, Climent y Serra, 1996).

EL SISTEMA ESAR (Faceta A):

- (E) 1. Juego de ejercicio
- (S) 2. Juego simbólico
- (A) 3. Juego para armar
- (R) 4. Juego de reglas simples
- (R) 5. Juego de reglas complejas

Esta clasificación, si bien puede ser útil para determinar si un juego es adecuado para cierto rango de edad, no permite categorizar juguetes en su condición de productos, cada categoría es muy específica y poco flexible y siendo que el rango etéreo asignado para esta investigación es de 4 a 8 años, la mayoría de los juguetes caen en la clasificación de simbólicos, sin la opción de conceptualizar o catalogar el juego por otro tipo de variables.

Dado entonces el contexto de esta investigación, se buscó una categorización que tuviera base en el diseño de juguetes, encontrando así un sistema de clasificación llamado “La pirámide del juego”, herramienta propuesta por Kudrowitz y Wallace en el artículo “The play pyramid: A play classification and ideation tool for toy design”. Este sistema consiste en un tetraedro en el que cada vértice define una categoría general de juego, siendo estas: Sensory (sensorial), Fantasy (fantasía), Construction (Construcción) y Challenge (Desafío) (Kudrowitz y Wallace, 2009).

Juego sensorial: implica el entretenimiento específico e intencional de los sentidos, se consideran juegos sensoriales: un caleidoscopio, una caja musical, jugar en la arena y tirarse agua.

Juego de fantasía: comprende aquellos juegos que involucran algún nivel de simulación, como el juego de roles, de este modo se asigna esta categorización a jugar a la casita o al doctor, las muñecas, los sets de cocina y las figuras de acción, es decir cualquier juguete o juego que ponga a los participantes en un mundo o estado mental que está fuera de lo ordinario.

Juego de construcción: implica el crear y hacer cosas (y no simplemente sets de construcción), incorporando la creación en las áreas del arte, diseño, música, ciencia y lenguaje, incluyendo también la formación de sets como colección. Ejemplo de este tipo de juego son: creación de nuevas palabras, construcción con bloques, dibujar y armar un collar.

Juego de desafío: trata de poner a prueba las habilidades de una persona contra otras o contra uno mismo, pudiendo ser físico o mental, como acertijos, puzzles, juego de cartas y Frisbee.

Los autores argumentan que con esta clasificación se puede determinar si un juguete facilita el juego, lo que ellos llaman poseer “Play value” (Valor de juego), componente clave para el diseño de juguetes.

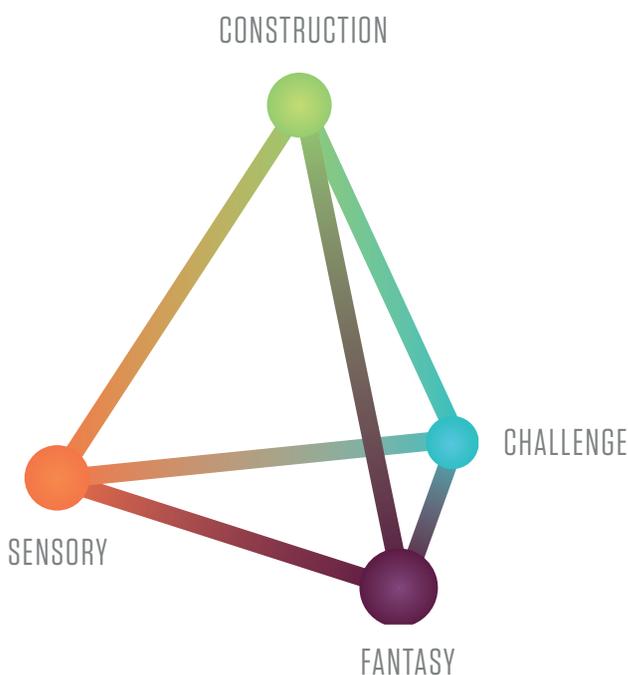


Figura 1: The play pyramid, recreación del autor basada en (Kudrowitz y Wallace, 2009).

Kudrowitz y Wallace proponen además lo que ellos denominan como herramientas de ideación que llaman “The Sliding scales”, lo que consiste en cinco escalas que permiten describir y conceptualizar los juguetes y juegos. Las escalas son:

Involvement (Participación): cantidad de esfuerzo que implica para el jugador. Rango desde pasivo a altamente activo.

Social involvement (Participación social): nivel de interacción con otros jugadores. Rango desde individual a cooperativo/competitivo.

Level of restraint (Nivel de restricción): cantidad de reglas. Rango desde juego libre a juego con reglas estrictas.

Mental/Physical (Mental/físico): escala con punto medio en igual cantidad de juego mental y físico.

Gender (Género): Rango desde masculino pasando por unisex (que también puede ser llamado neutro) a femenino.

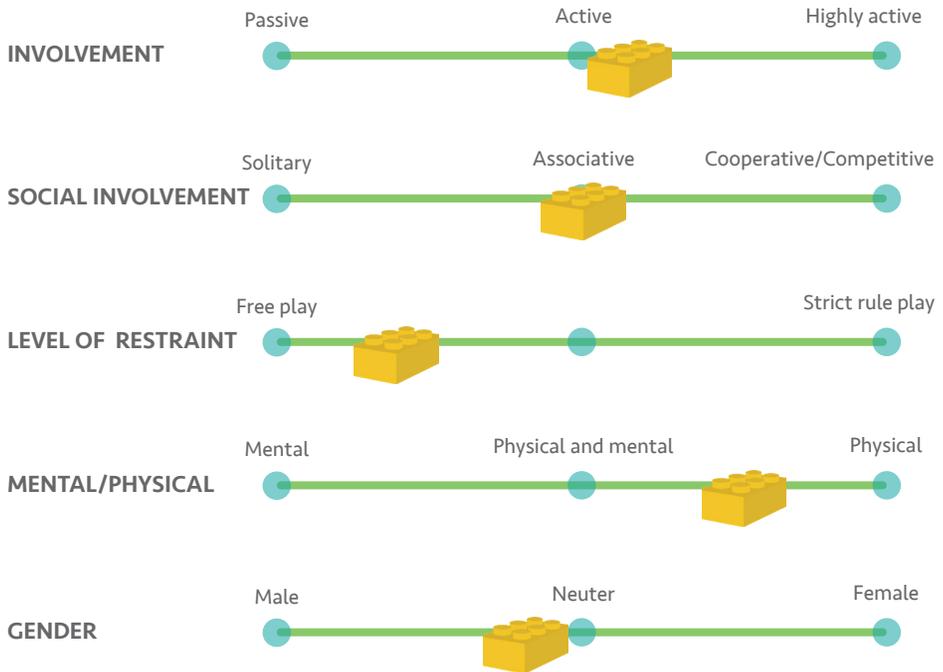


Figura 2: The sliding scales of play, recreación del autor basada en (Kudrowitz y Wallace, 2009)

“The sliding scales of play are not classifications and cannot be used to determine if a toy has play value”³ (Kudrowitz y Wallace, 2009). Esta herramienta está hecha para que el diseñador al momento de crear un juguete pueda posicionarlo en estas escalas y de esta manera visualizar las características que posee. Los autores usan como ejemplo a Lego; un set estándar de bloques de construcción de Lego puede ser clasificado como activo, pero no tan elevadamente, típicamente no competitivo, más cercano al juego libre que al de reglas estrictas, un poco más físico que mental y unisex ligeramente inclinándose a lo masculino. ¿Cómo podemos rediseñar el juguete para que sea más activo? Quizás si cada bloque sea de un metro de ancho el juego requiera más movimiento. En este caso el juego se ve modificado, pero la clasificación inicial dada por la pirámide no cambia (Kudrowitz y Wallace, 2009).

³“Las escalas corredizas de juego” no son clasificaciones y no deben ser usadas para determinar si un juguete posee valor de juego.

CLASIFICACIÓN POR EDAD

Otra categorización importante a considerar en el diseño de juguetes es la edad, que un juguete sea apropiado para un niño va a depender de su desarrollo cognitivo, por eso es que las marcas de juguetes normalmente especifican la edad recomendada en el packaging de sus productos, de modo de que el comprador pueda asegurarse de que el juguete es adecuado para la edad del niño o niña para quien compra. Para esta categorización puede ser útil los estadios de Piaget nombrados anteriormente.

EL JUGUETE EN CHILE

El juguete existe desde tiempos inmemoriales, incluso antes del desarrollo de la cultura occidental, los juguetes existían en sociedades muy diversas. Sin embargo, su presencia se hizo característica a partir de la expansión de la civilización europea moderna en el siglo diecisiete (Santis, 2010, p.20).

En cuanto a la llegada de los juguetes extranjeros a Chile, Juan Antonio Santis hace una exhaustiva recopilación de información en el libro "Juguetes 100 años de fabricación chilena". Santis cuenta que por la segunda mitad del siglo diecinueve eran solo aquellas familias de clase alta las que tenían acceso a juguetes importados de Europa, los más comunes entre las niñas eran las muñecas (inicialmente de cera, luego de porcelana), junto a una serie de complementos (vestidos, casitas, juegos de té, cocinas, etc.) y el aro (que se hacía rodar con un palo). Por otro lado, para los niños los juguetes más frecuentes eran las carrozas y caballitos de madera, los soldaditos de plomo y objetos de tipo militar, como tambores y rifles (Santis, 2010, p.26). Además plantea que para el año 1904 los juguetes de origen alemán representaban cerca del 80% del mercado.

Para aquellos niños de familias con menos recursos, a comienzos del siglo XX se empezaron a organizar entregas de juguetes para navidad, y el resto del año accedían a los juguetes más baratos, normalmente de fabricación local,

como el trompo, o bien construían sus propios juguetes, intentando replicar lo que estaban de moda en Europa (Santis, 2010, p.30).



Figura 3: De izquierda a derecha: Muñeca de plástico rígido fabricada por Shyf, 1956; cocinita con tetera, 1949; cocinita, 1953; coche de bebé con ositos vestidos de huaso, 1957. Extraídas de (Santis, 2010).



Figura 4: De izquierda a derecha: Revólver Ardilla, 1945; Voiturette Ardilla, 1946. Extraídas de (Santis, 2010).

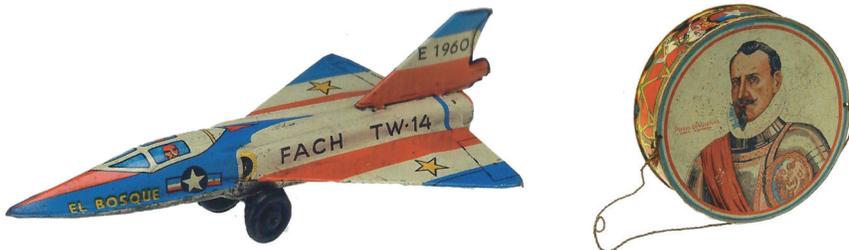


Figura 5: De izquierda a derecha: Avión delta El Bosque, 1960; Tambor con Pedro de Valdivia, 1954. Extraídas de (Santis, 2010).

ADULTOCENTRISMO

Los juegos y los juguetes no son para niños o niñas, los límites han sido construidos por los adultos (Subsecretaría de Educación Parvularia, 2018), esto ya que son los adultos quienes diseñan los juguetes, los niños no tienen poder de decisión ahí. La educadora de párvulo Cynthia Adlerstein (ver anexo 7.1) me comentaba que quienes ponen el sesgo de género en los juguetes son los adultos, ellos definen con qué juegan los niños, y con qué las niñas. Esto ocurre ya que vivimos en una sociedad adultocéntrica, concepto que hace referencia a la existencia de relaciones de poder entre los diferentes grupos de edad que son asimétricas en favor de los adultos, es decir, que estos se ubican en una posición de superioridad (UNICEF, 2013). De modo que niños, niñas y jóvenes se ven sometidos al poder de ellos.

El adultocentrismo no se presenta solo en la industria del juguetes, sino que además es parte central de la cultura chilena, ya que nuestra sociedad históricamente se estructura de una manera patriarcal que, a menudo, invisibiliza a las mujeres, exalta los valores masculinos y construye un modelo de familia con relaciones asimétricas entre sus miembros (UNICEF, 2013).

DISEÑO

OBJETUALIDAD

La palabra objetualidad (objecthood) define la condición de ser un objeto (Gibart, 2002), entendiendo objeto como “Todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto, incluso este mismo.” (Real Academia Española, 2014, 23ª ed.). Es decir todo aquello que el sujeto pueda percibir, ya sea por la vista u otro sentido.

El término *objecthood* en específico es propuesto por Michael Fried en su obra “Art and objecthood” (1967), donde plantea que cuando el arte adhiere a la objetualidad se le da valor al objeto en sí mismo, lo que para él es la más pura representación del no-arte (Fried, 2004).

Cuando se piensa en objetos diseñados para niños y niñas, una de las primeras cosas que se viene a la mente son los juguetes, por lo que al hablar de las objetualidades asociadas al juguete, estaré haciendo referencia al juguete en su calidad de objeto.

VISUALIDAD

Al concepto de visualidad se le pueden dar dos interpretaciones, por un lado se tiene la visualidad entendida como el imaginario visual al que consultamos al momento de interpretar una imagen, “the visual perspective from which certain culturally constituted aspects of artifacts and pictures are visible to informed viewers”⁴ (Sand, 2012).

De este modo, toda imagen se revela como un sistema de representaciones y como un objeto exterior que el espectador interpreta desde su banco de imágenes y con referencias a su cultura semiótica (Mix, 2006, p.41), es decir somos capaces de interpretar una imagen siempre y cuando conozcamos y estemos familiarizados con el lenguaje visual y los símbolos representados en ella, entendiendo que la lectura de la imagen requiere familiaridad cultural (Mix, 2006, p.42). Así en esta misma línea también se habla de visualidad en calidad de constructo social; la visualidad entendida como un constructo social opera desde acuerdos básicos de interpretación, los cuales derivan en competencias de menor a mayor complejidad trazando rutas y definiendo identidades (Jurado, 2014). Por ejemplo, dentro de la visualidad de lo femenino, en la mente de la gran mayoría, normalmente encontramos el color rosado, por lo que al visitar una juguetería y ver un pasillo atestado de productos rosados, inmediatamente pensamos en que esos son los juguetes de niñas.

Por otro lado, la otra interpretación que se le da a este concepto es un poco más simple, el diccionario de Oxford define la palabra visualidad como “cualidad de lo que es

⁴La perspectiva visual desde la cual ciertos aspectos culturalmente constituidos de artefactos e imágenes son visibles para los espectadores informados”

visual" (Oxford Dictionary Spanish, 2018), es decir, todo aquella representación visual que puede ser perceptible a la vista. De esta manera, para la realización de la base de datos de la investigación preliminar consideré visualidades como las representaciones visuales que se hacen de los juguetes, en este caso el packaging, ya que es la cara visible del juguete en las tiendas y un elemento esencial del branding del producto. Sin embargo, no hay que olvidar que el juguete en sí mismo de igual manera posee visualidad al estar sujeto a características simbólicas que se encuentran establecidas en el imaginario de niños y niñas, y que facilitan su reconocimiento.

SEGMENTACIÓN DE MERCADO

La segmentación de mercado consiste en seleccionar un segmento de personas como objetivo para una marca o producto, de modo que es una herramienta de gestión que permite mejorar la toma de decisiones, poniendo límites y guiando la estrategia y el proceso de planificación (Darroch, 2014).

Más allá de facilitar la toma de decisiones en cuanto al área comercial, también simplifica la toma de decisiones en el área del branding y la publicidad, ya que al tener un grupo objetivo es posible abstraer conceptos que luego pueden ser reflejados en la gráfica, la que debe a su vez representar los intereses del segmento elegido. Un diseño no cumplirá con su objetivo si su mercado no reconoce ni acepta el mensaje que transmite. Es poco probable que utilizar motivos florales en un producto de cosmética masculina se convierta en un éxito (Ambrose y Harris, 2011, p.20).

La segmentación de mercado más conocida es aquella que se hace de hombres y mujeres. Por ejemplo, una misma marca de higiene personal como Dove crea dos líneas por separado, una para mujer y otra para hombre. En la línea enfocada para hombres "Dove Men+Care", se utiliza un envase negro en vez del típico blanco. En el caso de la imagen de la etiqueta también se cambian los elementos utilizados, en los productos de mujer se utilizan figuras

decorativas orgánicas, mientras que en la etiqueta de los hombres se limita a un diseño mucho más minimalista, utilizando solamente líneas y bloques de color sólido. Por otro lado, viendo las campañas se ve una clara diferencia en los conceptos asignados a cada línea.



Figura 6: A la izquierda línea de productos de higiene personal “Dove” enfocada a mujeres y a la derecha línea de productos “Dove Men+Care” enfocada a hombres. Extraídas de www.dove.com/cl.



Figura 7: A la izquierda publicidad de jabón en barra “Dove Men+Care”. Extraída de twitter.com/dovemen+care; A la derecha publicidad de desodorantes en aerosol “Dove”. Extraída de dove-ar.unileverservices.com.

En el caso de los juguetes, Lego es un ejemplo de las marcas que lanzan una línea de productos segmentando el mercado por género, en este caso la línea de juguetes “Lego Friends” es lanzada en 2012 ante la necesidad de crear un producto “más acorde” a las niñas, ya que estas querían tener una experiencia de construcción igual a los niños, pero no les gustaban las figuras que existían hasta ese momento (Stern, 2018).

A continuación se muestran imágenes de productos de dos líneas diferentes de la marca LEGO, de modo que se pueda observar el contraste entre sus visualidades.



Figura 8: Productos de la línea "Lego Friend". Extraídas de shop.lego.com.



Figura 9: Productos de la línea "Lego City". Extraídas de shop.lego.com.

PACKAGING COMO REPRESENTACIÓN DE LA MARCA

El packaging es mucho más que solo el envase que protege al producto, en muchos casos, incluyendo en este caso a los juguetes, son parte esencial de la imagen de marca. Mediante el uso de texto, imágenes y otros recursos de comunicación, el packaging puede expresar los atributos y beneficios de un producto a sus consumidores, además de transmitir las características que posicionará a la marca en sus mentes y la diferenciará de su competencia (Ambrose y Harris, 2011, p.11).

Dentro del mercado de productos se encuentran diversos sectores, y para el diseño de packaging de cada sector se deben respetar ciertos indicativos que se generan a partir de las convenciones y el lenguaje visual compartido que

se ha establecido a lo largo del tiempo para un producto determinado, y su existencia explica en parte por qué, a menudo, los envases de varios productos del mismo sector son similares (Ambrose y Harris, 2011, p.22). Esto pasa frecuentemente en el caso de los packaging de muñecas que imitan bebés, los cuales en su mayoría son rosados o de colores pasteles, incluyen un termoformado para que se luzca la muñeca, y fotografías del bebé siendo en uso por una niña. De este modo, cuando se visita una juguetería o tienda que venda juguetes, normalmente el pasillo con estanterías plagadas de rosado será la sección de muñecas o juguetes para niñas.



Figura 10: De izquierda a derecha: Nenuco “merienditas”. Extraída de nenucofamosa.es; Little Mommy “Aprende ir al baño”. Extraída de babytuto.com; Bouncin’ Babies “Baniel & Bounie”. Extraída de simple.ripley.cl.

METODOLOGÍA

BASE DE DATOS DE JUGUETES

En la investigación se realizó una base de datos de 100 juguetes con marca propia comercializados en Chile, los cuales cumplían además con ser para niños y niñas de entre 4 a 8 años. Para la recolección de cualidades de cada juguete realicé un tabla en excel (ver anexo 7.4) que llené con los siguientes datos: fabricante, distribuidor, tipología, edad, género, mediación, medio, keywords, articulaciones en el caso de figuras y muñecas, acciones adicionales y colores.

Por un lado, la tipología hace referencia a la clasificación que normalmente le damos a los juguetes, que también es la clasificación utilizada para ordenarlos en los sitios web de las tiendas de retail. De este modo, se consideran tipologías términos como: muñecas, figuras de acción, peluches, armables, entre otros. La edad consiste en la edad mínima recomendada por el fabricante, la cual normalmente sale especificada en el packaging del juguete. Por otro lado, el género para el cual se recomienda el juguete lo extraje de los sitios web de las tiendas de retail. Para el caso de la mediación, utilicé las clasificaciones de la pirámide de juego, dándole a cada juguete una o dos clasificaciones. El medio hace referencia a si el juguete como marca posee otro contenido aparte del producto, tales como películas, series, videos, etc. En el caso de las keywords, obtuve los conceptos viendo las cualidades del juguete, las promesas de producto, sus publicidades e historias en el caso de aquellos juguetes que además tienen serie de tv o película.

Para el caso de figuras y muñecas agregué el dato de si posee articulaciones y dónde. Las acciones adicionales hacen referencia a los sonidos, movimientos o cualquier otra acción que realice el juguete.

Por último, para la extracción de color utilicé la herramienta de "Color extraction" del sitio web tineye⁵. Elegí esta herramienta en particular ya que además de permitir extraer los colores de una imagen de forma objetiva, facilita la proporción en la que se encuentran los colores en la imagen. Las imágenes a las que sometí a la extracción de colores eran agrupaciones de fotografías por cada marca de juguete, posterizada a nueve colores, que es el número de colores que extrae la herramienta. Por ejemplo en el caso de Lego se agruparon imágenes por colección, es decir en el caso de Lego Friends se juntaron imágenes de varios sets de juguetes correspondientes a esta línea, y a ese conjunto se le aplicó el posterizado y luego la herramienta de extracción de color.

Además para la extracción de color separé visualidades de objetualidades, entendiendo como visualidades los packaging y las objetualidades el juguete mismo.



Figura 11: Ejemplo de conjunto de imágenes posterizadas de objetualidades de LEGO Friends más su paleta extraída por tineye.

⁵ <https://labs.tineye.com/color/>

Extracted color palette

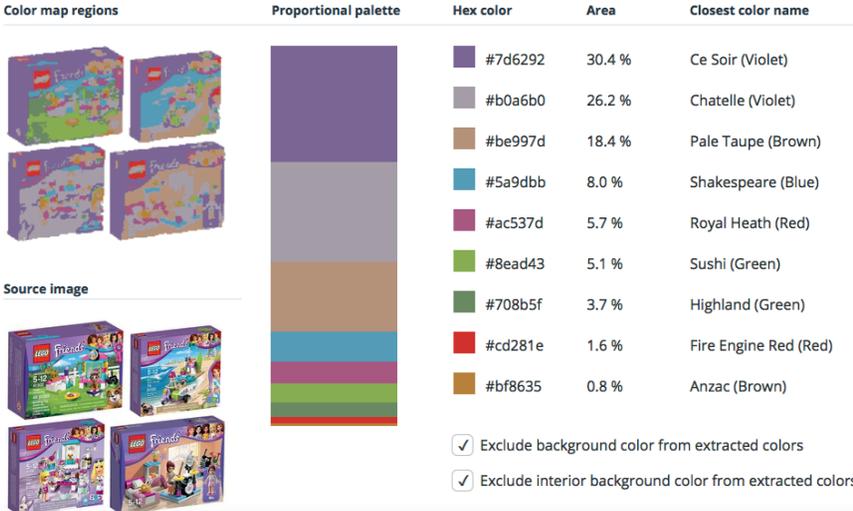


Figura 12: Ejemplo de extracción de paleta de color en el sitio web de Tineye, en este caso se extrajeron los colores de las visualidades de “LEGO Friends”.

Para el caso de los packagings que incluyen un termoformado, es decir el juguete es visible, se decidió borrarlo para que no interfiriera en la extracción de color.



Figura 13: Ejemplo de cómo se borraron los juguetes de dentro de los packaging con termoformado para que no interfirieran en la extracción de color. En este caso se trata de las muñeca “Lalaloopsy” .

RESULTADOS

A continuación hago un resumen de los resultados obtenidos en la investigación base memoria. Cabe destacar que mencionaré solo aquellos resultados que son relevantes para la segunda parte del informe, correspondiente al proyecto de título.

CLASIFICACIÓN POR GÉNERO

GÉNERO	TIPOLOGÍAS
Juguetes de niña	<ul style="list-style-type: none"> 19 muñecas 9 figuras 5 personajes de tv 3 peluches 1 set de juego 1 figura de acción 1 armable
Juguetes de niño	<ul style="list-style-type: none"> 6 autos y pistas 4 figuras de acción 4 figuras 4 de acción 1 personajes de tv 1 bélico 1 armable 1 personajes de película
Juguetes neutros	<ul style="list-style-type: none"> 13 juegos de mesa 6 figuras 6 personajes de tv 4 peluches 4 armable 3 personajes de película 3 de creación

Tabla 3: clasificación de tipologías por género

Los juguetes normalmente se clasifican como de niña, niño o unisex. Lo que pude observar en el transcurso de esta investigación es que los sitios web que clasifican los juguetes por género son tiendas comerciales de carácter hispano.

Dentro de la clasificación por género catagoricé: 39 marcas de juguetes como propios de niña, 22 de niño y 39 unisex. A continuación, en la tabla 3, se puede ver el desglose de cada categoría.

En el caso de las niñas, el mayor número de juguetes son muñecas, lo que demuestra que este es el juguete más tipificado para las niñas. Otro tipo de juguete que normalmente es estereotipado para

Las niñas son los juegos de roles como sets de cocina o de imitación de productos del hogar, pero la gran mayoría de estos no poseen una marca propia, es por esta razón que son pocos los juguetes de este tipo agregados en la investigación.

MUÑECAS Y FIGURAS DE ACCIÓN

De las 19 muñecas, 6 imitan bebés, el resto corresponde a muñecas de menor tamaño y en su mayoría con proporciones no humanas. En cuanto a las figuras de acción, encontré 5 marcas: 4 clasificadas para niños y solo una para niñas (DC Super-Hero Girls) y todas coinciden en ser superhéroes.

Sobre las acciones adicionales, noté que las muñecas poseen, en algunos casos sonidos y movimiento. En cambio, las acciones de las figuras de acción permiten mayor manipulación de parte del niño, ya que consisten en lanzamientos y transformaciones de forma.

FIGURAS

Con respecto a las figuras son 19 las marcas de juguetes, siendo de estas 9 para niñas, 4 para niños y 6 unisex. De aquellas que son para niñas, 4 corresponden a figuras antropomórficas, mientras que el resto imita animales u objetos. De las 4 figuras para niños, 3 son dinosaurios. En cuanto a las figuras unisex, 5 imitan animales y una a zombies.

CONCEPTOS

En las keywords, las que más se repiten para los juguetes de niña son: cuidados, bebés, maternidad, fantasía, moda, amistad y adorable. Por su lado, en los juguetes de niño los conceptos que más se repiten son: vehículos, aventura, superhéroes, valentía, lucha y velocidad. Finalmente, para los juguetes unisex los conceptos que más se repiten son: animales, creación, familia, amistad, risas y competencia.

Por un lado se puede observar que los juguetes de niños reproducen conceptos mucho menos pasivos que los de las niñas. Y por otro lado, al visualizar la representación de estos conceptos en atributos formales se puede ver que en los juguetes de niñas se utiliza por ejemplo, para representar el concepto de fantasía: brillos, flores y otras figuras orgánicas. Para representar los conceptos de cuidados, bebés y maternidad se aplica normalmente el símbolo de corazón. Y finalmente para representar el concepto de adorable se usan tipografías con terminaciones redondeadas y de mayor grosor.



Figura 14: Juguetes para niñas que responden a los conceptos más utilizados. Arriba de izquierda a derecha: Baby Alive, Barbie Dreamtopia, Style Dreamers, Lalaloopsy y Little Mommy. Abajo de izquierda a derecha: Glimmies, Enchantimals y Whisker Haven. Extraída de simple.ripley.cl.

En el caso de los juguetes para niños, para representar los conceptos de vehículos y velocidad se usan elementos en la ilustración que simulan la velocidad de los autos, como un desenfoque de movimiento. En las figuras de acción, que normalmente poseen los conceptos de super héroes y valentía, se puede observar la utilización de tipografías display, normalmente con terminaciones rectas, y un juego de luces y sombras que simulan materialidad, habitualmente metal. Finalmente, para representar el concepto de aventura se utilizan texturas que ponen en contexto al juguete y que le agregan materialidad a la ilustración.



Figura 15: Juguetes para niños que responden a los conceptos más utilizados. Arriba de izquierda a derecha: Avengers Infinity War, Dino Valley, Hot Wheels y Max Steel. Abajo de izquierda a derecha: Motor Extreme, DC Super Friends, Marvel Super Hero Adventures y Jurassic World. Extraída de simple.ripley.cl.

Las ilustraciones en todos los casos parecen atenerse más al realismo que las utilizadas en los juguetes de niñas, que suelen tener un menor grado de iconicidad.

Finalmente, en el caso de los juguetes unisex no se aprecian lineamientos en los atributos formales, ya que los conceptos son muy variados entre sí y no existe una manera clara de representarlos. Por ejemplo, en el caso de los conceptos de familiar y competencia habitualmente se trata de juegos de mesa, los cuales se presentan en muy variadas formas y presentaciones.



Figura 16: Juguetes unisex que responden a los conceptos más utilizados. Arriba de izquierda a derecha: Cra Z Slimy Creations, Lil Woodzeez, Play-Doh Y Jenga. Abajo de izquierda a derecha: Puppy Dog Pals, Pulgas Locas, PJ Masks, Terra y Pastelazo. Extraída de simple.ripley.cl.

COLORES POR GÉNERO

A continuación se presentan las paletas agrupadas por género:

JUGUETES PARA NIÑAS:

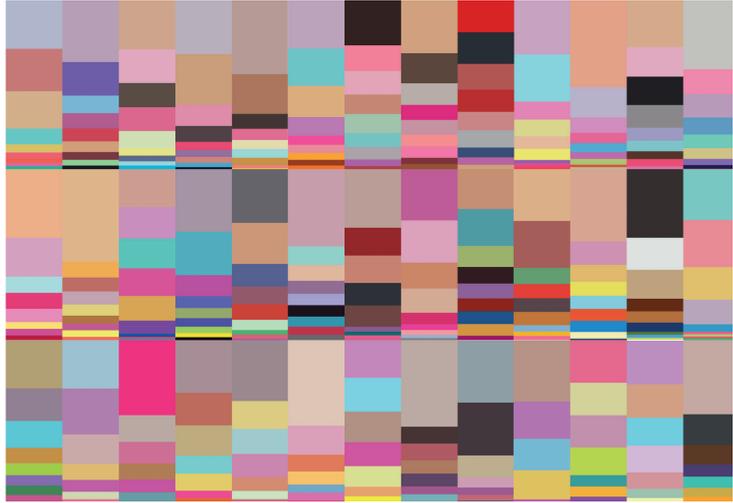


Figura 17: Paletas de colores de las objetualidades de los juguetes para niña.



Figura 18: Paletas de colores de las visualidades de los juguetes para niña.

En las visualidades y objetualidades de las niñas se ve, como era de esperarse, una gran cantidad de rosados, sobretodo en las visualidades. En cantidad, en segundo y tercer lugar destacan los matices celeste y violeta.

Por otro lado en las objetualidades se ve mucho naranja y café, seguramente por la gran cantidad de muñecas que había en la muestra.

JUGUETES PARA NIÑOS:

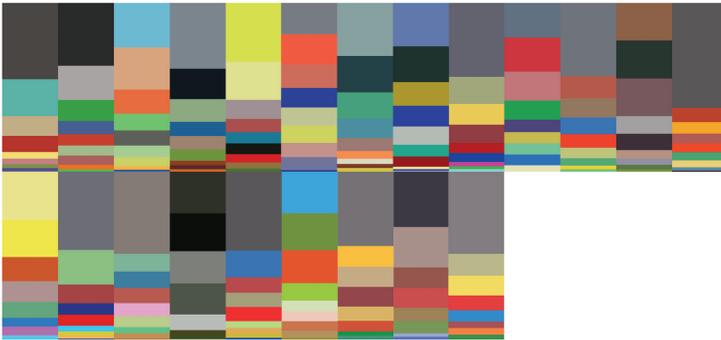


Figura 19: Paletas de colores de las objetualidades de los juguetes para niño.

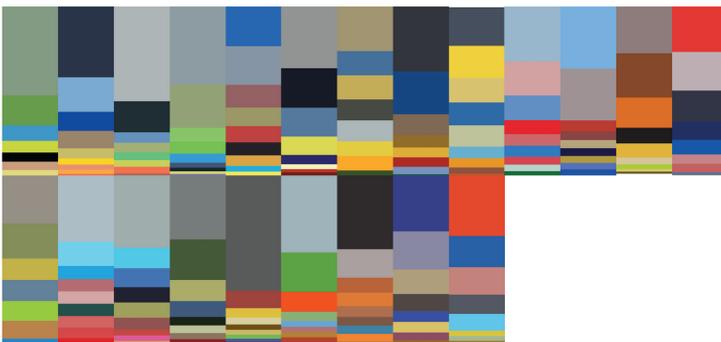


Figura 20: Paletas de colores de las visualidades de los juguetes para niño.

En las visualidades y objetualidades de los niños se ven colores de alta saturación y una gran predominancia de grises. Al contrario de lo que estereotipadamente se cree de que el color representativo de los niños es el azul, en este caso se puede ver una mayor cantidad de verdes, amarillos y rojos.

JUGUETES UNISEX:



Figura 21: Paletas de colores de las objetualidades de los juguetes unisex.

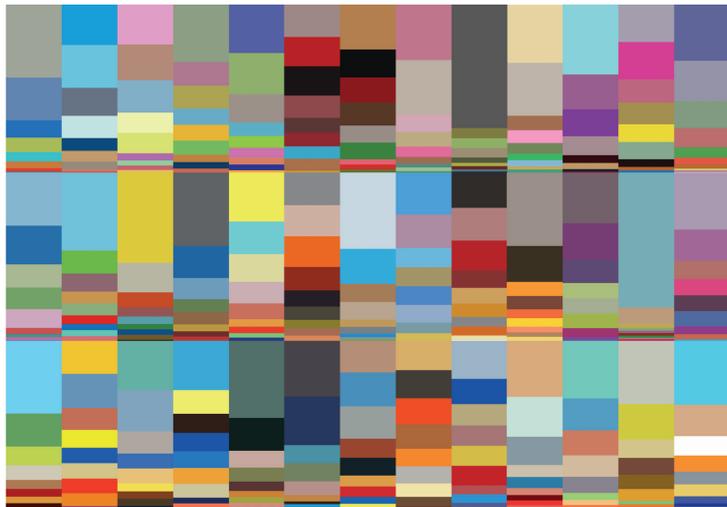


Figura 22: Paletas de colores de las visualidades de los juguetes unisex.

En las visualidades y objetualidades correspondientes a la clasificación de unisex se ve una gran variedad de colores, en las objetualidades se ve una leve predominancia de amarillos y en las visualidades de azul. También, en las objetualidades en particular los colores parecen ser de alta saturación.

CONCLUSIONES PRELIMINARES

Considerando los resultados obtenidos, a mi parecer no tiene sentido el segmentar los juguetes por género, ya que no beneficia a nadie, solo limita las posibilidades de aprendizaje de niños y niñas, de modo que ambos se ven de igual forma perjudicados por este sesgo de género puesto en los juguetes; las niñas porque son limitadas por algunos de los roles de género más antiguos de nuestra sociedad, como lo son el de la mujer delegada al hogar, criando y encargándose del cuidado de otros. Y los niños, de igual modo se ven afectados, ya que los juguetes considerados para ellos muchas veces promueven la violencia, a la vez que restringen la expresión y desarrollo de la sensibilidad.

Finalmente, entre los juguetes de niñas y los de niños, creo que la mayor diferencia se ve establecida en los conceptos asociados y cómo estos se ven representados en sus visualidades y objetualidades por medio de atributos formales tales como: tipografías, color y forma.

De este modo, pienso que los sesgos de género impuestos por los adultos en los juguetes fomenta la desigualdad de género y considero que es importante saber qué piensan los niños y niñas, reconocer sus intereses y preferencias en cuanto a juguetes y reconocer si tienen estos sesgos de género internalizados, y en qué nivel. Es por esto que –ya comprendido el contexto del comercio nacional de los juguetes– me planteo el realizar actividades a niños y niñas de cuatro a ocho años con el fin de responder a estas interrogantes, y en base a estos resultados diseñar un juguete neutro, sin sesgos de género.

4. PROYECTO

CONTEXTO

Actualmente el concepto de género –y todas las reivindicaciones asociadas a este– son un asunto recurrente en la contingencia nacional, esto debido a que el debate toma fuerza en el llamado “mayo feminista” del 2018 (Rivas, 2019), cuando estudiantes de diversas universidades se unen, en términos generales, para denunciar abusos –de diversas índoles– y la perpetuidad de una educación considerada de carácter sexista.

Esta búsqueda de reivindicaciones no es nueva en nuestra historia, se tiene registro de al menos tres olas de movimientos sociales de carácter feminista anteriores en nuestro país; la primera correspondiente al sufragismo (1913 - 1949), la segunda se desarrolló en el periodo de dictadura (1973 - 1989) y la tercera es discutible, ya que se sugiere comenzó con el regreso de la democracia y la creación del Servicio Nacional de la Mujer en el gobierno de Patricio Aylwin, y se extiende hasta el mandato de la primera Presidenta de Chile, Michelle Bachelet Jeria (1990 - 2010). Sobre esta última ola existen opiniones discrepantes, ya que desde un punto de vista más crítico, la época de los noventa estaría marcada por un silencio feminista en cuanto a movimientos sociales (Gutiérrez, 2018).

Durante la última década, en la que sería la cuarta ola (2011 - 2018), el movimiento feminista logró abrir un debate público que convoca a la sociedad entera y está obligando a mirar de frente patrones de conducta profundamente arraigados pero inapropiados, como son el acoso y los abusos sexuales, además de las desigualdades producto de los sesgos de género y la difusión de estereotipos, los cuales forman parte de un inconsciente colectivo del que recién ahora se está tomando conciencia (ComunidadMujer, 2018).

De esta forma, el movimiento invita a madres, padres, profesores, y todo quien esté involucrado en la crianza de niños y niñas, a tomar conciencia y poner atención a los agentes de socialización que influyen en el desarrollo integral, tales como juguetes, juegos, cuentos infantiles, dibujos animados, entre otros. Los cuales resultan tremendamente estereotipados, ya que reproducen la tradicional división sexual del trabajo (hombre proveedor - mujer cuidadora), y determinan que niños y niñas no se encuentren en igualdad de condiciones (ComunidadMujer, 2017).

Es de extrema importancia visibilizar esto, ya que somos los adultos los que finalmente tenemos el deber de transmitir y promover la igualdad de género. Esto a través de nuestras acciones, lenguaje y hasta la elección y diseño de juguetes. Es en esto último donde me quiero detener, el adultocentrismo está muy presente en la creación de juguetes, ya que somos los adultos los que ponemos los sesgos de género en estos; y de ese modo construimos límites para los niños y niñas (Subsecretaría de Educación Parvularia, 2018), encasillándolos en roles de género según su sexo y así estimulando y orientando a las niñas a las actividades domésticas, de cuidado y maternales y a los niños hacia actividades que requieren de ingenio y creatividad, mayor riesgo y fuerza (ComunidadMujer, 2017).

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se manifiesta la respuesta de niños y niñas con respecto a juguetes estereotipados para el género opuesto?

¿Qué colores asocian niños y niñas a cada género?

¿La edad del niño o niña es un factor determinante en sus concepciones de género internalizadas?

¿La interacción con juguetes refleja dichas concepciones?

¿De qué maneras el diseño puede condicionar las concepciones que tienen niños y niñas con respecto a cada género?

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Entendiendo que las concepciones de género son construcciones culturales que son transmitidas a los niños y niñas a través de los juguetes, películas, videojuegos, cuentos infantiles, dibujos animados y una variada gama de contenidos online, es que considero que la disciplina del diseño cumple un rol muy importante, ya que es en el diseño de productos infantiles en que se reproducen los estereotipos de género.

Si bien el diseño de juguetes es un trabajo colaborativo entre diferentes disciplinas y el diseño no es el único responsable de los juguetes con sesgos de género, los diseñadores son los encargados de las visualizaciones, las cuales también pueden ser estereotipadas para un género. Esto bajo la mirada prejuiciosa que tenemos los adultos, ya que somos nosotros los que reflejamos nuestras concepciones de género en la creación de juguetes. Por ejemplo, si yo como adulta, con sesgos de género internalizados, considero que el rosado es femenino y estoy diseñando un juguete para niña, se me hará lógico utilizar este color, y de ese modo a la vez, fomento la idea en niños y niñas de que el rosado es un color femenino.

Es por esto que considero que el diseño le debe a niños y niñas la creación de juguetes no estereotipados, no solo en el ámbito visual, sino también en el funcional; crear juguetes que no promuevan los roles de género y que no sean encasillados en “niños” y “niñas”.

¿Cómo hacer eso? Bueno, creo que si en nuestra disciplina se nos enseña a conocer las necesidades y preferencias del usuario se debería partir por ahí, comprendiendo qué es lo que les gusta a los niños y niñas, cuáles son sus concepciones de género, qué entienden por juguetes neutro; y así diseñar bajo una mirada de integración en base a sus opiniones.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

IdentiKid es un proyecto experimental que indaga en las concepciones de género presentes en niños y niñas entre cuatro y ocho años, esto mediante el diseño de actividades que permiten conocer sus respuestas conscientes e inconscientes a interrogantes sobre la representación de sesgos de género en juguetes. Estas respuestas son posteriormente consideradas para el diseño de IdentiKid, juguete de creación para mayores de cuatro años y clasificado como neutro, es decir que no tiene sesgos de género que lo encasille en la categoría “de niña” ni “de niño”.

El que sea un juguete neutro posibilita que no se limite el desarrollo de habilidades en niños y niñas dependiendo de su género, motivando la expresión artística y fomentando el desarrollo de la creatividad de niños y niñas por igual. Además, siendo un juguete de una figura personalizable, permite externalizar las concepciones de género internalizadas en niños y niñas.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Establecer la influencia de juguetes en el diseño de concepciones de género en niños y niñas entre 4 y 8 años, considerando las interacciones visuales y objetuales que se dan en el juego con un juguete personalizable neutro.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar posibles sesgos de género en niños y niñas entre cuatro y ocho años mediante la realización de actividades exploratorias.
- Ejecutar actividades que faciliten la expresión visual/simbólica a través de la creación de un personaje por medio de un corpóreo neutro.
- Analizar aspectos visuales/simbólicos otorgados al corpóreo, además de la personalidad e historia de vida que le dan niños y niñas a sus personajes diseñados.
- Diseñar un juguete personalizable antropomórfico neutro para que niños y niñas intervengan y creen sus propios personajes.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Los estereotipos de género están presentes desde el momento en que el niño o niña nace, o incluso antes, cuando los futuros padres le compran ropa al bebé ya lo hacen según los colores estereotipados por género, y al mismo tiempo comienzan a aparecer las expectativas de cómo quieren que se vea, cuáles esperan sea su comportamiento y lo que quieren que sea cuando grande. Expectativas que normalmente se rigen por los roles de género instaurados en la sociedad.

En el informe GET (Género, Educación y Trabajo) del 2017 realizado por ComunidadMujer, se hace un análisis sobre las brechas de género que se presentan durante el ciclo de vida de la mujer. En el informe se plantea que durante los primeros años de vida las niñas tienen habilidades cognitivas, sociales, adaptativas y comunicacionales más desarrolladas que los niños (ComunidadMujer, 2017). Esto según la Encuesta Longitudinal de Primera infancia (ELPI), encuesta que evalúa las habilidades fundamentales del desarrollo en niñas y niños por medio del Test Battelle⁶. Según los resultados obtenidos en este estudio, las niñas entre 33 y 47 meses de edad se encuentran sobre el promedio en cuanto al puntaje estandarizado total obtenido por ambos sexos, a diferencia de los niños que se encuentran bajo el promedio, habiendo una diferencia de 0.29 en la desviación estándar entre ambos.

Lamentablemente, esta ventaja que tienen las niñas en los primeros años de vida desciende a medida que crecen en entornos que no las incentivan en un aprendizaje integral (ComunidadMujer, 2017). Esto ya que los estereotipos de género están presentes en la cotidianeidad de los procesos educativos, produciendo brechas de resultados académicos y desigualdad en la formación integral de las y los sujetos (MINEDUC, 2015). Sin embargo, no es solamente en el espacio escolar en que los niños y niñas aprenden, las instancias de juego y recreación contribuyen de igual modo a todos los aspectos del aprendizaje; son una forma de participar en la vida cotidiana y tienen un valor intrínseco para los niños y niñas (UNICEF, 2014).

Siendo el juguete un medio para el juego, es importante que este proporcione oportunidades de desarrollo para niños y niñas por igual, que no sean sesgados para niñas o para niños exclusivamente. Es por esto que decido hacer un juguete neutro. Ahora, ¿Cuáles son los juguetes que entran en la categoría de neutro? En los resultados de la investigación preliminar pude observar que todos los juguetes clasifica-

⁶El Inventario del desarrollo de Battelle es una herramienta de evaluación de las habilidades fundamentales del niño en las distintas áreas del desarrollo (Personal/Social, Adaptativa, Motora, Comunicación y Cognitiva) y diagnóstico de las posibles deficiencias o retrasos (TEA Ediciones, 2019)

dos en la tipología de creación son categorizados como neutros, siendo además la única tipología que no se repite en los juguetes de niño o de niña (ver anexo 7.4). Además, en las experiencias con niños y niñas pude ratificar que este mismo tipo de juguete era considerado como neutro por la gran mayoría de los participantes (ver anexo 7.5). Siendo esta la razón por la que decido realizar un juguete de esta tipología, que además permita –ya que es una figura personalizable– que los niños y niñas manifiesten sus concepciones de género internalizadas, esto a través del diseño que le dan al corpóreo, y de los roles asignados a este en la ficha de personaje. Ficha que los más pequeños –entendiendo que IdentiKid es de cuatro años en adelante– tendrán que llenar con un mayor, invitando así a que niños, niñas y adultos interactúen y creen juntos, fomentando así instancias de juego en conjunto, las cuales son una gran oportunidad de comunicación (UNICEF, 2014).

METODOLOGÍA

El proyecto se desarrolló en dos fases, la primera corresponde a la parte de experiencias exploratorias con niños y niñas y la segunda, al diseño del juguete. En las experiencias exploratorias utilicé, en su mayor parte, una metodología cuantitativa para realizar el análisis y comparación de los resultados. Sin embargo, para la interpretación de estos utilicé una metodología cualitativa.

Llamaré experiencias exploratorias a las instancias de investigación en las que participaron presencialmente niños y niñas. Estas experiencias consistieron en actividades prácticas con las cuales se tenía como objetivo indagar en los sesgos de género internalizados, conocer sus gustos y efectuar un primer acercamiento a lo que podría ser el diseño del juguete neutro.

Para diseñar las actividades busqué asesoramiento de dos educadoras, ya que finalmente ellas son las que conocen las herramientas y poseen la psicología para trabajar con niños y niñas del rango etario elegido.

En una primera instancia me reuní con Cynthia Adlerstein Grimberg, Doctora en Ciencias Sociales y Magíster en Gestión

Educacional y actualmente académica del Departamento de Teoría y Política Educativa en la Facultad de Educación UC (ver anexo 7.1), quien me orientó en la elección del rango etario y conversamos las primeras ideas de actividades que tenía, a lo que ella acotó que era importante que hubiera siempre un objeto concreto mediando la conversación, es decir, que no fuera una encuesta; tipo pregunta respuesta, porque los niños y niñas a esa edad no entienden la conversación abstracta.

Cuando ya tenía las actividades diseñadas, con sus objetivos y materiales pensados, me reuní con Elena Aros Hermosilla, Educadora de Párvulo y Profesora General Básica de la Universidad de Concepción. En una primera ocasión me reuní con ella para presentarle y describir las ideas que tenía para las actividades, para que ella me dijera sus apreciaciones (ver anexo 7.2), y en una segunda oportunidad le mostré los resultados obtenidos para tener una mirada pedagógica de lo que fueron las experiencias (ver anexo 7.3).

Ambas educadoras me recomendaron que grabara las experiencias, de ese modo después podía revisar el video y analizar las reacciones e interacciones con el material facilitado. Esto siempre bajo el consentimiento de uno de sus padres o adulto a cargo, el cual siempre me aseguré de tener, aunque en la primera fase del proyecto obtuve la autorización de los padres solo de forma verbal, ya que las actividades siempre las realicé en presencia de ellos o el adulto responsable del niño o niña. Cabe destacar que ningún padre o madre se mostró en desacuerdo con que su hijo/a participara en estas instancias, es más, siempre se mostraron entusiastas ya que las actividades eran como un juego para el niño o niña.

Para la segunda fase, correspondiente al diseño del juguete neutro, reuní toda la información obtenida en la primera fase y lo apliqué en las decisiones de diseño para crear el juguete personalizable. El proceso completo lo explicaré más adelante.

ELECCIÓN DE RANGO ETARIO

El grupo seleccionado para realizar las experiencias exploratorias, y como grupo objetivo del juguete diseñado, son niños y niñas entre cuatro y ocho años, pertenecientes a los niveles escolares entre pre kinder y tercero básico. Este rango entra en el período definido como el de la primera infancia según el Comité de los Derechos del Niño, periodo que va desde que el niño o niña nace hasta los ocho años (UNICEF, 2014). Es en este periodo donde se comienzan a desarrollar los procesos de socialización de género (Mineduc, 2015), a la vez que también es la etapa en la que es posible desterrar estereotipos, relaciones, y prácticas que perpetúan la desigualdad de género (Subsecretaría de Educación Parvularia, 2018), por lo que este período parece ser clave en la creación de concepciones de género.

En el Programa Pedagógico de Educación Parvularia de Segundo Nivel de Transición (tres a seis años) se plantean los aprendizajes esperados por niños y niñas en este nivel, de ellos destaco dos: “Tomar conciencia progresiva de su identidad sexual, a través de sus características corporales” y “Apreciar positivamente su identidad sexual y su género, a través de sus características corporales y el desempeño flexible de roles y funciones en diferentes situaciones de la vida diaria” (Mineduc, 2008). En base a esto es que en un principio me planteé definir el rango etario desde los tres años, lo cual conversé con la doctora Cynthia Adlerstein (ver anexo 7.1), a lo que ella acotó que los niños y niñas de tres años son muy pequeños/as como para detectar claramente un sesgo de género, por lo que me recomendó que lo hiciera desde los cuatro años, edad desde la que ella consideraba ya era posible conversar con los niños y niñas sobre género. Es por esta razón que finalmente decidí el rango etario entre cuatro y ocho años.

PRIMERA FASE: EXPERIENCIAS EXPLORATORIAS CON NIÑOS Y NIÑAS

DISEÑO DE ACTIVIDADES

Para conocer los gustos y los sesgos de género internalizados por los niños y niñas es que primero realicé actividades que tenían como fin recolectar la información necesaria para diseñar un juguete neutro y del gusto de los niños y niñas del rango de edad establecido.

Las actividades las dividí en dos partes, ya que el tipo de respuestas obtenidas eran diferentes. En la primera parte obtuve respuestas conscientes, entendiendo como respuestas conscientes aquellas que:

“Occur when a person is awake and aware that s/he is responding. They are making a conscious decision to respond, hence the name.” (Boyd, 2019)

Esto ya que la primera parte de las actividades es de interrogación, aunque siempre con algún material mediando las preguntas. Lo que me explicaba la educadora Elena Aros (ver anexo 7.2) es que al hacerle preguntas a los niños y niñas ellos

⁷“Ocurre cuando una persona está despierta y consciente de que está respondiendo. Está tomando la decisión consciente de responder, de ahí el nombre.”

responden lo que socialmente consideran correcto, lo que ellos creen que deben decir, puede coincidir con lo que ellos en verdad piensan pero no hay manera de saberlo solo con la pregunta. Por ejemplo, puede que un niño me diga que el pony es de niña, porque es lo que la sociedad le dice, pero si yo se lo dejo arriba de la mesa quizás lo tome y empiece a jugar. Por eso si bien las respuestas conscientes igual son importantes porque finalmente reflejan aquello que le estamos inculcando a los niños y niñas, lo que creen es correcto, también es valioso saber cómo actúan al momento del juego y ver si las respuestas coinciden.

Así, la segunda parte corresponde a una actividad más práctica, en donde puedo obtener sus respuestas inconscientes, entendiendo como respuestas inconscientes aquellas que:

“Occur when a person is either not awake or not aware that s/he is responding. People don’t think about or plan unconscious responses the way they do conscious responses.”⁸ (Boyd, 2019)

Así, para obtener este tipo de respuesta, en la segunda etapa realizo una actividad manual que requiere de toda la creatividad del niño o niña ya que se trata de personificar una figura. Posteriormente se puede hacer un análisis en función de roles de género e imagen, y de este modo los participantes no sienten presión en el momento de la interacción, ya que no se dan cuenta que están siendo evaluados. De eso se tratan las respuestas inconscientes, la educadora me decía que estas eran obtenidas normalmente en actividades lúdicas o de role play.

⁸ “Ocurre cuando una persona no está despierta o no es consciente de que está respondiendo. Las personas no piensan ni planifican las respuestas inconscientes de la manera en que lo hacen con las respuestas conscientes.”

PRIMERA ETAPA: RESPUESTAS CONSCIENTES

La primera etapa de las actividades tiene como principal objetivo identificar los posibles sesgos de género que pudiesen tener niños y niñas, esto a un nivel social ya que las respuestas que se consiguen en esta parte son las respuestas que el niño o niña considera es la correcta socialmente hablando. En esta etapa también es importante presentarse ante los niños y niñas, conocerlos e informales sobre las actividades a realizar.

REVISIÓN DE REFERENTES

Antes de comenzar con el diseño de las actividades revisé otros experimentos que se habían hecho con niños y niñas en temas de género y juguetes. A continuación describiré algunos de ellos:

Children's sex-related stereotyping of colors⁹ (Picariello et al., 1990)

En este estudio realizado en la universidad Wellesley College se le pide a niños y niñas de preescolar que identifiquen el sexo de seis cerditos de fieltro, idénticos a excepción del color. La mitad de los animales eran de colores estereotipados masculinos y la otra mitad eran de colores estereotipados femeninos. Por un lado, se tomaron como colores masculinos

⁹Una clase que cambió las suposiciones que tenían niños y niñas sobre roles de género.

nos el azul marino, el café y el rojo oscuro¹⁰. Y como colores femeninos el rosado claro, el rosado brillante y el lavanda¹¹.

Los resultados fueron que los participantes consideran como colores masculinos: el café en con un 91%, el azul marino con un 85% y el rojo oscuro con un 70%. En cuanto a los colores femeninos se tiene: el rosado claro con un 94%, el rosado brillante con un 79% y el lavanda con un 79%.

Cuando se les pide que elijan a su cerdito favorito, el 70% eligió del color que era estereotipado para el sexo al que pertenecían.

Con este experimento se puede reconocer los colores que los niños y niñas consideran como femeninos y masculinos. En una de las actividades que realicé para el proyecto ocupé esta metodología, aunque con unas pequeñas variaciones.

Children's colour choices for completing drawings of affectively characterised topics¹² (Burkitt et al., 2003)

Este estudio realizado en el departamento de psicología de la Universidad de Surrey, Inglaterra, se divide en dos sesiones, siendo relevante en función de mi investigación la metodología utilizada en la primera. Esta consiste en que se le muestran 10 cartas de diferentes colores (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, violeta, rosado, blanco, café y negro) a 330 niños y niñas (176 niños y 154 niñas) entre cuatro y once años. Se les pide que ordenen las cartas según su preferencia, desde su color favorito al que menos les gusta.

Los resultados arrojaron que, en la muestra total de niños y niñas el color más elegido como preferido era el rojo, y el que menos gustaba el negro. Al momento de separar los resultados por género se observa que las niñas prefieren los colores rosado, violeta y rojo. En cambio los niños prefieren en su mayoría el negro, azul, café, verde y blanco.

¹⁰ Originalmente escritos como navy blue, brown and maroon.

¹¹ Originalmente escritos como light pink, bright pink and lavender.

¹² Elección de color de niños y niñas para colorear dibujos de temas caracterizados afectivamente.

De este estudio rescaté la metodología de mostrarle los colores a los niños y niñas en forma de cartas para preguntarles su color favorito, ya que es mucho más concreto que solo nombrar los diferentes colores.

Boys Review Girls Toys¹³ **(Facts, 2016)**

En este experimento, realizado por el canal de Youtube irlandés "Facts", se le entregan juguetes tipificados para niña a tres niños, cada uno por separado y acompañado de un adulto, el cual no se especifica si es el padre.

Este experimento tiene como objetivo ver las reacciones de los niños –que parecen tener entre seis y ocho años– a los juguetes "para niñas", los cuales son: una figura de My Little Pony, una Barbie con bicicleta, un set de Lego Friends y un peluche de FurReal Friends.

Las reacciones que se ven ante estos juguetes son variadas, en su mayoría todos se muestran descontentos con los juguetes, pero aún así interactúan con ellos, excepto por uno de los niños, que parece ser el que más prejuicios tiene ante las "cosas de niña". Incluso cuando le pasan el Pony el adulto que lo acompaña intenta que el niño juegue con él, pero este se niega siquiera a tocar el juguete, en un momento el hombre le pregunta "Si fuera azul ¿Te gustaría?" a lo que al niño al principio responde que sí, y cuando el hombre le dice "¿Enserio?" cambia de opinión y grita que no porque no le gusta ningún tipo de pony. Este mismo niño, ante el set de Lego Friends, dice que le gustan los legos "para niños", no el tipo de Lego que le pasaron. Más adelante en el video se niega a darle los cinco al hombre ya que según él "es un niña, porque le gustan las cosas de niña".

En general lo que más llamó mi atención, aparte de los comentarios mencionados anteriormente, es que todos los niños al interactuar con el juguete lo hacían de forma brusca,

¹³ Niños evalúan juguetes para niñas.

por ejemplo dos de ellos terminaron por botar la Barbie por hacer piruetas con la bicicleta, uno de ellos golpeaba al peluche de FurReal Friends y otro le daba la mamadera violentamente. Comportamientos que no suelen verse en las niñas.

Lo que sí llamaba la atención de los niños, o por lo menos a dos de ellos, eran las acciones adicionales que tenían los juguetes, como los sonidos en el caso del pony y movimientos en el peluche.



Figura 23: Imágenes del video Boys Review Girls Toys obtenidas de https://www.youtube.com/watch?v=RZ8oH-rPebc&list=PLe1wFx_udhrKXM14C5FAR4SedsG_gjHiB&index=14&t=0s

A Class That Turned Around Kids' Assumptions of Gender Roles¹⁴ (Upworthy, 2016)

Esta experiencia es realizada en una escuela primaria en Inglaterra bajo el contexto del "career day", día escolar en que los niños y niñas aprenden sobre diferentes carreras. En el video realizado por Upworthy –sitio web dedicado a compartir historias de distintas índoles– se muestra una clase en que la profesora les pide a los estudiantes que dibujen y pongan nombre a los profesionales que ella les va diciendo, los cuales son: firefighter, surgeon and fighter pilot¹⁵.

Lo que ocurre es que la mayoría de los estudiantes dibuja a los profesionales como hombres, es más, al final del video se muestran los resultados del estudio y son 61 los dibujos de hombres y solo 5 de mujeres. Esto demuestra lo estereotipado de estas carreras y lo internalizado que lo tienen los niños y niñas.

Después de que todos y todas hacen sus dibujos les preguntan si quieren conocer a estos profesionales, prosiguiendo así a entrar a la sala de clases una bomberera, una cirujana y una piloto. Ante lo cual los estudiantes quedan sorprendidos, incluso se escuchan comentarios como "Es falso" y "Están disfrazadas". Al final de esta experiencia los niños y niñas comparten con estas profesionales, y en el cierre del video aparece el dato de que los estereotipos de género se definen entre los 5 y 7 años.

Creo que experiencias así son muy valiosas para derribar estereotipos, sobretodo en niños y niñas, que como se puede ver en el video los tienen muy internalizados. El problema de recrear este experimento aquí es que nuestro lenguaje lamentablemente no es tan inclusivo como el inglés, no tenemos muchas palabras que incluyan el femenino y masculino, como en inglés firefighter que incluye a bombero y bombera.

¹⁴ Una clase que cambió las suposiciones que tenían niños y niñas sobre roles de género.

¹⁵ Bombero/a, cirujano/a y piloto de combate.

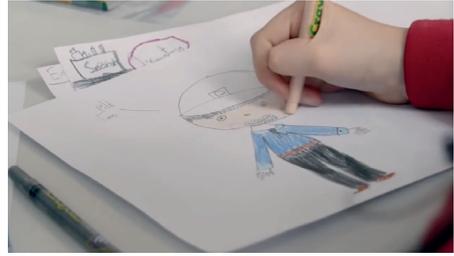
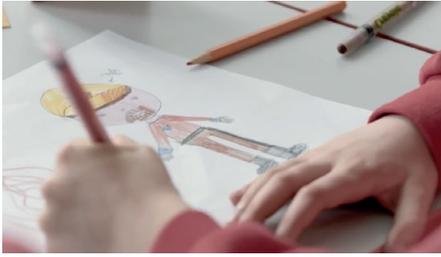


Figura 24: Imágenes del video Boys Review Girls Toys obtenidas de https://www.youtube.com/watch?v=RZ8oH-rPebc&list=PLe1wFx_udhrKXM14C5FAR4SedsG_gjHiB&index=14&t=0s

PROCEDIMIENTO DEL DISEÑO DE ACTIVIDADES

Para comenzar con el diseño de las actividades primero se me hizo necesario plantearme qué era lo que buscaba obtener en estas experiencias, por lo que lo primero que hice fue reconocer cuáles eran mis objetivos y en base a ellos –y teniendo en cuenta los referentes y opiniones de las educadoras– diseñar las actividades.

La primera parte está conformada por cuatro actividades, las cuales procederé a describir siguiendo el orden en que fueron implementadas en las experiencias:

DESCRIBIENDO EL COLOR FAVORITO

El objetivo de esta actividad es reconocer los colores de preferencia de niñas y niños, observando si hay inclinación por grupos de colores según el género, y si ésta posible inclinación se condice con los colores estereotipados para dicho género.

En cuanto a cómo se les presentan los colores, ambas educadoras fueron enfáticas en que estos debían estar físicamente para que los niños y niñas pudieran observarlos e indicar cuál o cuáles eran sus favoritos. De este modo decido seguir lo visto en uno de los referentes y enseñar los colores en forma de tarjetas.

En cuanto a qué colores conforman la muestra, decido utilizar los del círculo cromático de 12 colores, sumando el negro y el blanco. Sin embargo, dado que el círculo cromático común de 12 colores no contempla el rosado, ya que es una variante en luminosidad del color primario rojo, utilizo el modelo del pintor David M. Kessler llamado “Simple Color System”, el cual muestro en fig. 26.

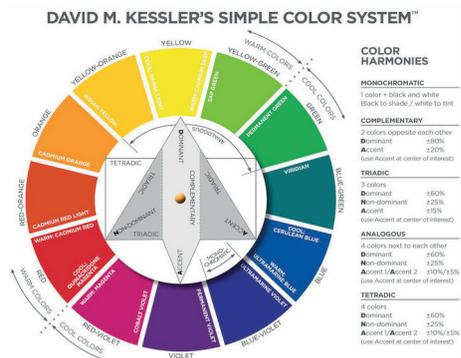


Figura 25: Simple Color System de David M. Kessler. Extraída de davidmkessler.com

Las tarjetas de colores las hago de cartulinas lo más parecidas a los colores del círculo cromático elegido. En la actividad las dispongo en la mesa frente al niño o niña sin un orden en específico, a continuación le pido que elija su color favorito. En caso de que presente dudas o se muestre indeciso/a en su elección le doy la opción de elegir más de un color. Posteriormente cuando ya ha seleccionado sus colores le hago preguntas como ¿Por qué ese es tu color favorito?, ¿Lo ves en algún personaje de la tele que te gusta?, ¿Tienes cosas de ese color?.

En este caso las preguntas son de extrema importancia, ya que que podré saber si el color favorito está ligado a algún sesgo de género al hacer el análisis de por qué le gusta. En algunos casos la razón puede ser totalmente ajena a esto, como me dijo la educadora Elena Aros, la razón puede simplemente ser por alguna experiencia significativa, como “mi papá tiene los ojos de ese color”.



Figura 26: Tarjetas de colores utilizadas en la actividad.

ASIGNACIÓN DE GÉNERO A LOS COLORES

Esta actividad tiene como objetivo identificar qué género le atribuyen a distintos colores niños y niñas. Para realizar esto se utiliza la metodología de los cerditos de fieltro vista en uno de los referentes, pero con la variación de que en este caso utilizo dinosaurios de juguete del comercio establecido. Dinosaurios que pinto de los 6 colores del círculo cromático más básico, es decir: rojo, amarillo, azul, naranja, verde y morado. Además a estos 6 colores le sumo el rosado y el celeste, ya que son los colores que en la investigación preliminar ví eran predominantes en las visualidades de los juguetes de niña. Teniendo así un total de 8 dinosaurios de juguete, de 8 colores distintos.

En la actividad los dinosaurios se ponen ordenados uno al lado del otro en una mesa frente al niño o niña. A continuación le voy preguntando qué cree que es cada dinosaurio –uno por uno– si es niño, niña o puede ser cualquiera de los dos (indefinido). Según las respuestas que me vayan dando voy colocando frente a la figura de cada dinosaurio una tarjetita con un isotipo de mujer, de hombre o de ambos conforme sea el caso.

Después de que cada dinosaurio tiene asignado un género le pregunto al niño o niña: ¿Por qué ese es niño/a?, ¿Crees que este color es de niño/a?, ¿A ti te gusta?.



Figura 27: Dinosaurios de colores más las tarjetas con isotopos utilizadas para asignarles género.

DISCRIMINACIÓN POR COLOR

El objetivo de esta actividad es identificar si el color es un elemento relevante en la existencia de sesgo de género en los juguetes.

Para la realización de esta actividad utilicé juguetes normalmente tipificados para el género femenino o masculino, en este caso: un auto, un avión, una figura de My Little Pony y una mini figura de acción. Cada uno de estos en dos versiones: una en su color original y otra en un color comúnmente estereotipado para el género opuesto al que se clasifica el juguete.

Los juguetes que utilizo en esta actividad los obtuve del comercio establecido, y como mencioné anteriormente usé dos versiones de cada juguete, y para hacer la versión del juguete en otro color distinto al original simplemente lo pinté de un color que fuera estereotipado para el género opuesto.

De este modo les muestro uno a uno los juguetes en su color original a los niños y niñas y les voy preguntando si son para niño, niña o para ambos. En caso de que me digan que es para niño o niña, prosigo a mostrarles el mismo juguete en el color normalmente estereotipado para el género opuesto al que me dijeron es el juguete, y le vuelvo a realizar la pregunta.

Otra pregunta importante aparte de si el juguete es para niña, niño o ambos es ¿Tu jugarías con este juguete? Porque así puedo reconocer si les importa que sea un juguete estereotipado solo para un género.



Figura 28: Autos de juguete utilizados en la actividad, correspondiendo el rojo y el blanco a el juguete en su versión original y el rosado al modificado. Cabe destacar que el rojo solo lo utilicé en las primeras instancias que hice, ya que en estas me di cuenta que al ser de carreras ya tenía un sesgo de género en su forma.



Figura 29: Aviones de juguete utilizados en la actividad. A la izquierda el juguete original y a la derecha el modificado.



Figura 30: Juguetes de My Little Pony utilizados en la actividad. A la izquierda el juguete en su color original y a la derecha el modificado.



Figura 31: Mini figuras de Power Rangers utilizadas en la actividad, correspondiendo la de color rosado a la modificada y la de color rojo y negro a las originales.

JUGUETES POR GÉNERO

La última actividad de esta etapa tiene como objetivo reconocer si los niños y niñas sesgan los juguetes por género y cuales son las razones para hacerlo, además de identificar posibles prejuicios hacia juguetes tipificados para el género opuesto.

La actividad consiste en que los niños y niñas clasifiquen una serie de láminas con fotografías de juguetes según consideren son para niños, niñas o neutro (para ambos). Para realizar la clasificación realicé un tablero de plumavit cubierto en tela y le dibujé tres columnas: niñas, neutro y niños. Elegí hacerlo en plumavit para que se pudieran pinchar las imágenes con chinchas. A los niños y niñas más pequeños les iba a ayudando a posicionar las láminas.

La muestra de imágenes de juguetes la saqué de la investigación preliminar, ya que los juguetes analizados en esa oportunidad seguían siendo los que se encontraban en el mercado al momento de realizar las experiencias.

Mientras los niños y niñas van poniendo las imágenes yo les pregunto: ¿Por qué este juguete es de niño/niña?, ¿A ti no te gusta?.



Figura 32: Tablero de plumavit que se usa en la actividad.

SEGUNDA ETAPA: RESPUESTAS INCONSCIENTES

La segunda etapa de las experiencias exploratorias consiste en una sola actividad, la cual busca que los niños y niñas expresen toda su creatividad libremente, y por medio de sus creaciones identificar los posibles sesgos de género que presenten.

REVISIÓN DE REFERENTES

Para el diseño de esta actividad lo que primero hice fue pensar en qué tipo de juego permitía que los niños y niñas externalizaran sus concepciones de género. La primera aproximación a una idea de juego me la dio la educadora Cynthia Adlerstein (ver anexo 7.1), quien me dijo que en el juego de roles los niños y niñas pueden reproducir los comportamientos que consideran son femeninos o masculinos, y si se les facilitan implementos y vestimentas para que se disfrazen también se puede agregar el factor de la apariencia. De cierto modo se personifican a sí mismos, entonces ¿Cómo llevar este mismo juego de personificación a una actividad manual y de creación?

Muñecas recortables

Lo primero que recordé fueron las muñecas recortables que había antes, que venían con sets de ropa de cartón o de papel.

El problema con este juego es que al facilitar la ropa y accesorios se limitan las posibilidades de expresión de los niños y niñas.

RECORTABLE SERIE B - N.º 7





PROCEDIMIENTO DEL DISEÑO DE ACTIVIDADES

Teniendo en cuenta los referentes es que concluí que el juguete a utilizar en esta actividad debía ser una figura neutra –sin sesgos de género– que permitiera ser intervenida lo más libremente posible, no solo con masas de modelar, sino que también con lápices para que de ese modo los niños y niñas pudieran dibujar y modelar todos los rasgos y accesorios que quieran.

A continuación prosigo a describir la actividad que conforma esta segunda parte de respuestas inconscientes:

CREACIÓN DE PERSONAJE

Esta actividad tiene como objetivo el reconocer los roles de género y visualidades que asocian los niños y niñas a cada género, además de ser un primer acercamiento a lo que podría ser el diseño del juguete neutro.

Para realizar esta actividad práctica se necesita una figura blanca antropomórfica, de un material que funcione además como pizarra para que el niño o niña pueda rayar y que después se pueda borrar, esto ya que en esta actividad debe crear su propio personaje, para lo cual se le facilita plumones de pizarra, masas de modelar y una herramienta para hacer pelo de la marca PlayDoh.

Y ya que un personaje no solo consiste en la apariencia, sino que además tiene personalidad y una historia que lo hace ser quien es, mientras el niño o niña esté terminando su diseño se le va haciendo preguntas de una ficha de personaje, la cual permite que le cree una historia a este.

FICHA DE PERSONAJE

Para el diseño de la ficha de personaje busqué referentes en juegos de rol, tales como Calabozos y Dragones, RuneQuest y Aqualarre. En estas fichas pude observar que

las características del personaje se dividen en temáticas, como información personal, características y equipo, entre otras. Además algunas de las propiedades son rellenables y otras tienen casillas con opciones.

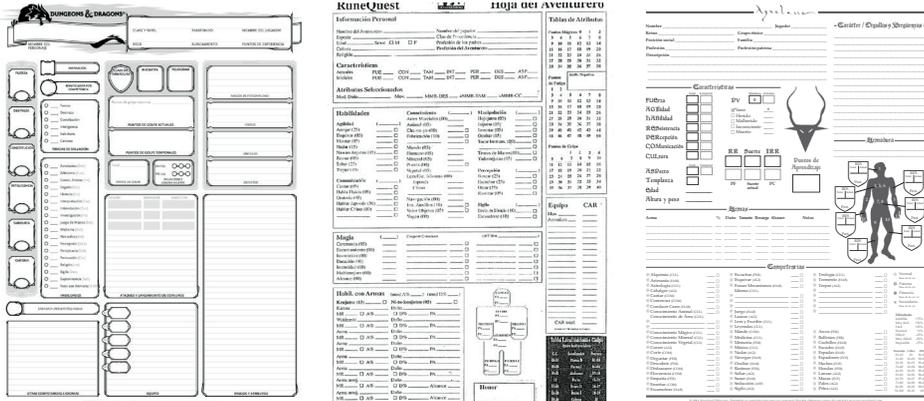


Figura 36: De izquierda a derecha las hojas de personaje de: Calabozos y Dragones, RuneQuest y Aquelarre. Extraídas de elguardiandelosarcanos.blogspot.com, sinergiaderol.com y juegosdemesayrol.com

En cuanto al contenido, ya que las fichas de estos juegos de rol son sobre personajes de combate la mayoría de las propiedades que se muestran no aplican en esta actividad, ya que la idea es que la ficha de personaje sea solamente una base para incitar la imaginación de los niños y niñas a crearle una historia a su figura, por lo que las características que se le pregunten deben ser básicas y en un lenguaje fácil para que entiendan. Por esta razón es que de los referentes rescaté aquellas propiedades que se repiten y que considero son básicas para la historia de un personaje, tales como: Nombre, edad, especie, género, profesión y habilidades.

A continuación muestro la ficha de personaje final que utilicé en la actividad:

FICHA DE PERSONAJE

ASPECTOS GENERALES

Nombre:

Sexo:

Género:

Edad:

Especie: humano/animal/fantástico:

Profesión:

ASPECTOS CONTEXTUALES:

De dónde viene:

Dónde vive:

Con quién vive:

Raza:

ASPECTOS PERSONALES:

Personalidad: introvertido/extrovertido:

Talento, habilidad, destreza u otro:

Hábitos:

Hobby/afición:

Nivel educacional:

Defecto:

Religión:

Habilidades físicas: correr/nadar/volar/trepar/algún deporte

Constitución del grupo familiar:

padres: sin padres/papá-mamá/mamá-mamá/papá-papá/solo mamá/solo papá

Hermanos:

Tiene amigos?...Quiénes son sus amigos

Tiene enemigo?...Quiénes

Tiene pareja: si/no

Cómo es su pareja?

Están casados?

DISEÑO DE CORPÓREO (PRIMER PROTOTIPO)

Llamaré corpóreo a la figura neutra que se utiliza en la actividad para que los niños y niñas personifiquen. Para la confección del corpóreo primero analicé cuales eran las propiedades que podrían constituir a una figura neutra. Para empezar no debiera ser una figura típicamente humana y no debe tener curvas que denoten una complejión normalmente estereotipada de hombre o mujer.

Teniendo estas características en mente es que pienso en la minifigura de Lego, la cual puede ser considerada neutra en su forma original, ya que tiene rasgos más bien rectos que la desligan de la figura humana, permitiendo que sea versátil y que se pueda caracterizar de millones de forma, incluyendo especies no humanas. El único problema es que es una figura demasiado pequeña para ser intervenida por los niños y niñas del rango etario escogido, por lo que

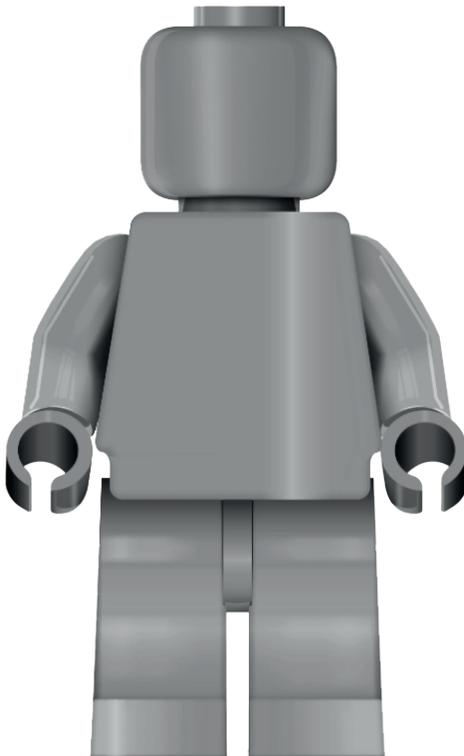


Figura 37: Minifigura de LEGO base. Extraída del programa LeoCAD

se me hace imprescindible hacer una versión de mayor tamaño. De este modo, considerando las proporciones de la minifigura y su transportabilidad, es que decido hacerla de 15 cm de altura, así la figura provee una superficie amplia y suficiente para poder ser intervenida con plumones y masa de modelar.

Cabe destacar que decido utilizar la forma de la minifigura de LEGO consciente de los derechos de autor. Sin embargo, solo la utilizaré en esta primera instancia de las experiencias exploratorias, con fines netamente investigativos y como un primer tanteo para comprobar su eficacia en el cumplimiento del objetivo de la actividad, de modo que posteriormente pueda diseñar mi propio corpóreo neutro.

PROCEDIMIENTO DE CONFECCIÓN DE CORPÓREO

Para obtener el modelo en 3D de la minifigura de LEGO descargué el software de código abierto LeoCad, el cual permite acceder a un gran número de piezas de LEGO para crear modelos en 3D propios.

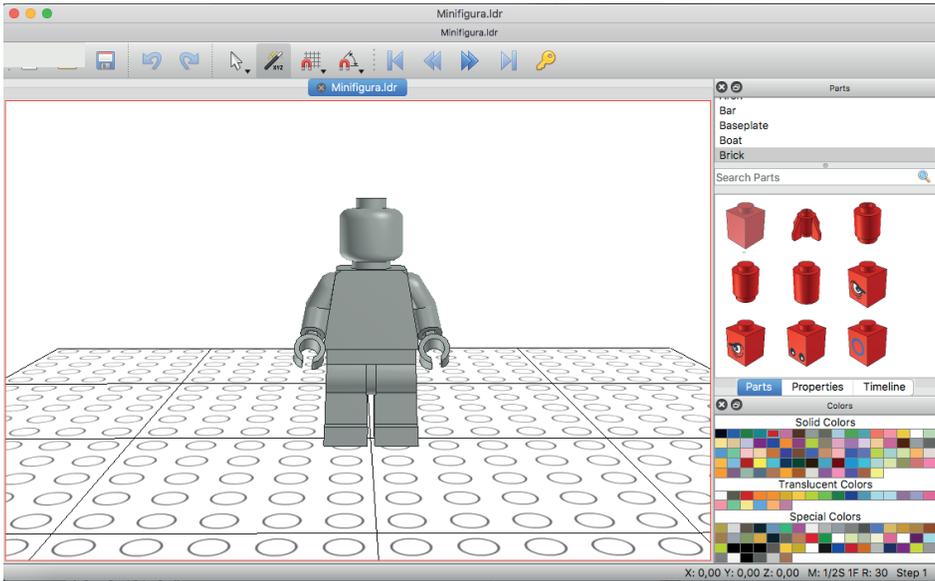


Figura 38: Captura de pantalla de modelo en LeoCad.

Necesitaba el modelo de la figura ya que debía pasar el archivo a Rhinoceros para darle el tamaño previsto y exportar las piezas en STL (stereolithography) para posteriormente imprimirlo en 3D. Decidí imprimirlo en 3D primero ya que la figura debía ser elaborada con la mayor precisión posible, dada la complejidad y calce de las piezas, a las cuales posteriormente le sacaré un molde de silicona para hacer varias copias del corpóreo.

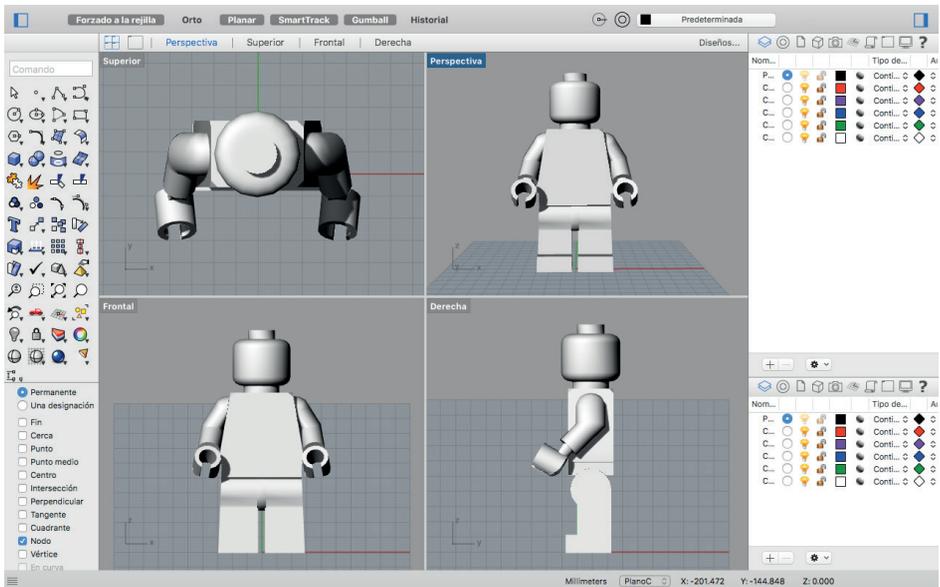


Figura 39: Captura de pantalla de minifigura en Rhinoceros después de haber sido importada como archivo 3D Studio.

Para imprimir en 3D recurrí al Fablab U. de Chile, ubicado en Beauchef, donde después de participar en un curso de impresión 3D, donde me enseñaron todo lo necesario para usar la impresora, se me permitió imprimir las piezas del corpóreo.

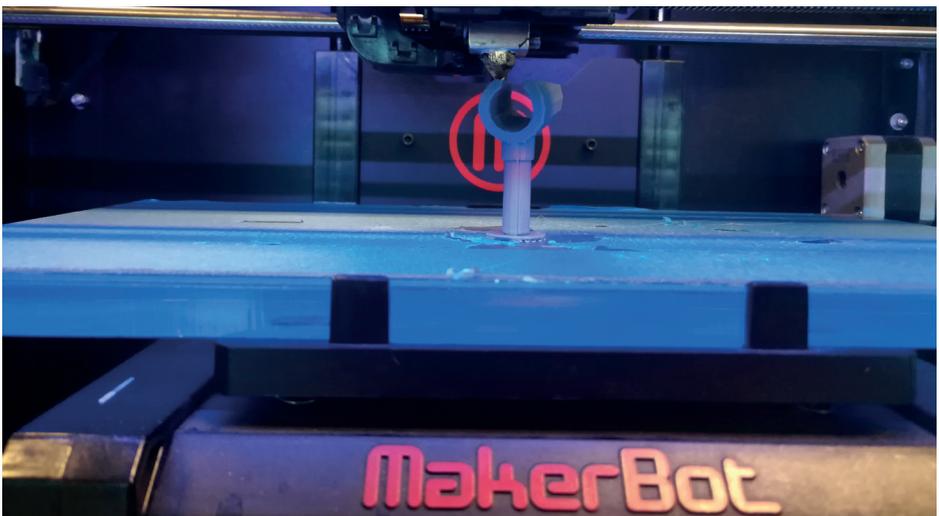


Figura 40: Registro del proceso de impresión 3D de una de las piezas.

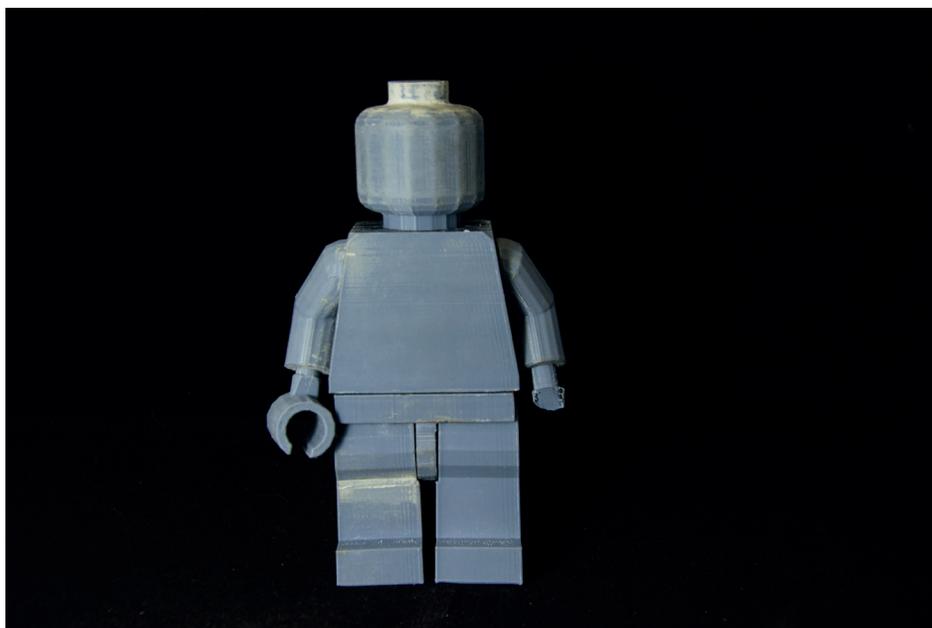


Figura 41: Registro del corpóreo listo en impresión 3D.

Para realizar el molde y posteriormente las copias de la figura me tuve que hacer asesorar por una compañera de diseño industrial, quien me ayudó en el primer procedimiento y en la elección de los materiales.

Los moldes los hice de caucho de silicona "Mold Max 10", siendo la proporción catalizador silicona 1:10. A continuación explicaré resumidamente el procedimiento de creación de los moldes:

Se estabilizan las piezas sobre una tabla cubierta de cinta de embalaje con el pegamento hacia arriba, luego se les hace un tipo barrera con papel a su alrededor, de modo que funcione como un recipiente para contener la silicona. Posteriormente se procede a verter la mezcla de silicona con el catalizador y se deja reposar. Los moldes están listos entre 16 a 20 horas.



Figura 42: Registro del procedimiento de creación de los moldes.



Figura 43: Registro de los moldes terminados.

Para la realización de las copias finales del corpóreo debía usar un material plástico que funcionara como pizarra, es decir que se pudiera rayar con plumón y después que se pudiera borrar. Por lo que me recomendaron utilizar resina epóxica 200, que es la más líquida; y para que quedara la figura blanca le agregué un tinte de ese color.

Luego de que los moldes estuvieran listos, procedí a retirar las piezas originales para poder llenarlos con la resina. La resina epóxica y el catalizador se utilizan en proporción 2:1 y se mezclan muy lentamente junto con el tinte blanco para que no se hagan burbujas de aire.

Al vaciar la resina en el molde también hay que hacerlo muy despacio, para posteriormente dejarla secar por al menos 24 horas, ya que si se intenta sacar las piezas antes de que estén completamente secas se pueden deformar.



Figura 44: Registro del procedimiento del trabajo con resina.

Cuando la resina esté completamente solidificada y las piezas estén secas se procede a sacarlas del molde con mucho cuidado.



Figura 45: Registro de piezas de resina luego de sacarlas de los moldes.

Finalmente, lo único que queda es lijar las piezas para borrar imperfecciones y la textura que se copió de las piezas impresas en 3D; una vez que la superficie esté lo más lisa posible se pule con una lija de mayor número (600 - 1200) y se sellan las piezas con laca en spray.



Figura 46: Registro del procedimiento de lijar y pulir las piezas.

En total se hicieron cuatro copias del corpóreo, ya que ese era el número máximo de niños y niñas que podía tener juntos en una misma actividad.

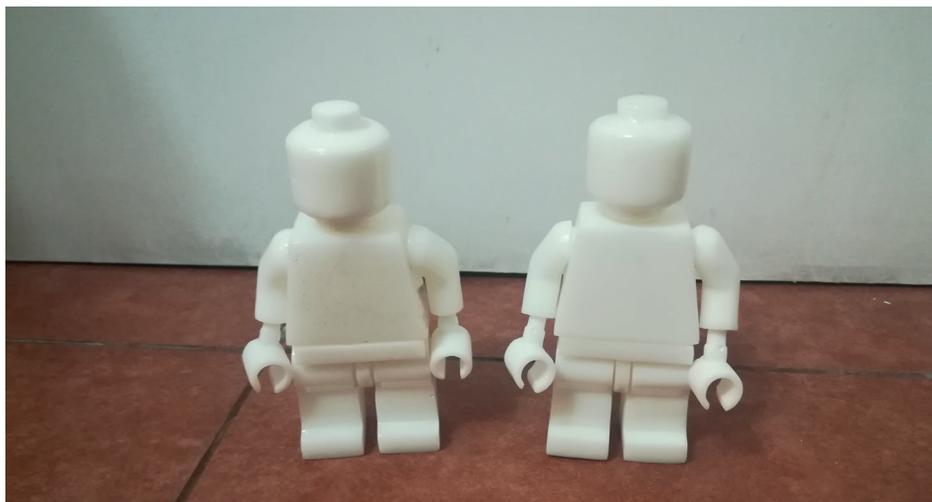


Figura 47: Registro de las figuras listas para ser utilizadas en la actividad.

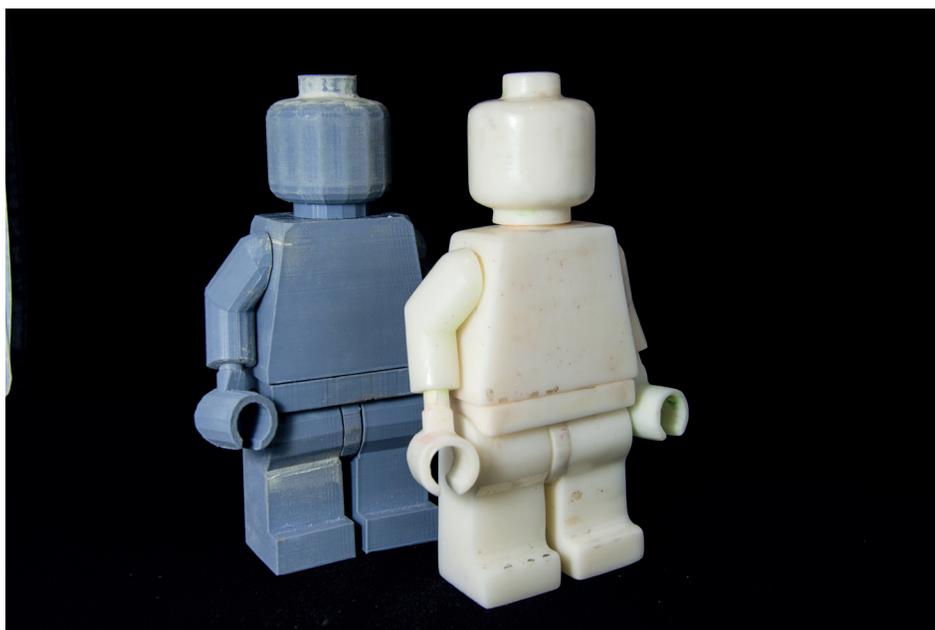


Figura 48: Registro de las figura impresa en 3D y la figura en resina, luego de haber sido utilizada en actividades.

IMPLEMENTACIÓN

La muestra total es de 30 niños y niñas, siendo 15 niños y 15 niñas los que participaron de las experiencias exploratorias, las cuales se realizaron entre el 13 de diciembre del año 2018 al 26 de febrero del 2019. En cuanto a las edades, se puede observar en el gráfico (fig.50) que el mayor número de niños y niñas participantes tenía 4 años.

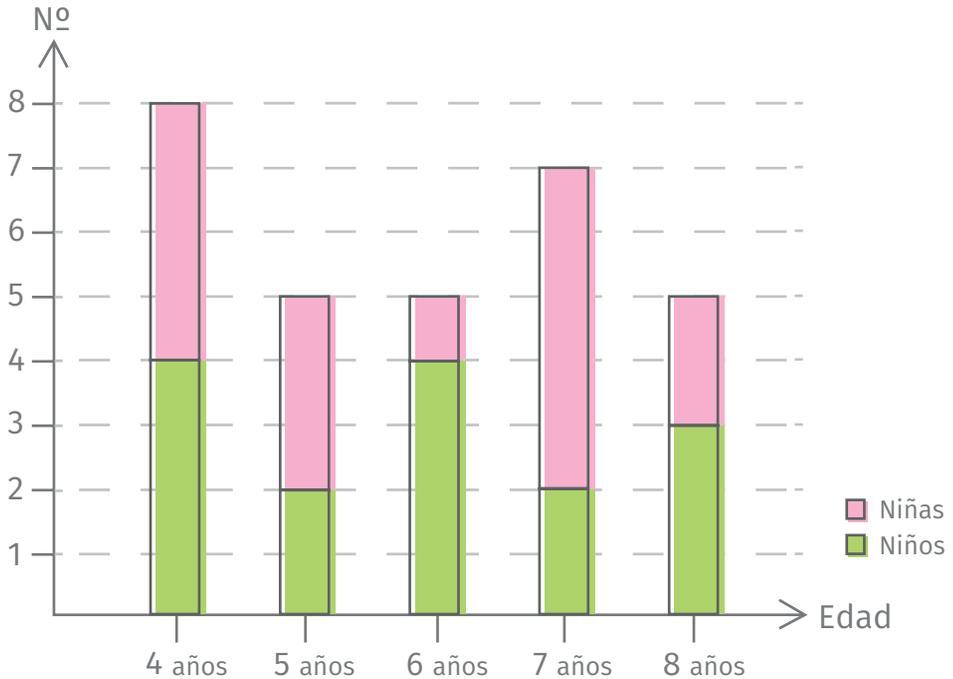


Figura 49: Número de niños y niñas que participaron en la experiencia según edad y género.

Todos los niños y niñas partícipes de la experiencia fueron contactados a través de sus padres de forma particular, a excepción de seis párvulos que pertenecían al Jardín Infantil Papelucho de Renca, que fueron contactados por medio de la Directora de este. De esta forma todos y todas contaban con el consentimiento de un adulto responsable, el cual además en la mayoría de los casos se encontraba presente durante la realización de las actividades. Esto fue bueno y desfavorable a la vez, ya que algunos niños y niñas parecían sentirse más presionados al estar en presencia de ellos. La educadora

Elena Aros me explicó que esto sucedía porque el niño o niña sentía que estaba siendo evaluado al estar presente alguien que es una figura de autoridad para él o ella, sienten la presión de que deben responder “bien”, aunque en estas actividades no existen las respuestas buenas o malas.



Figura 50: Registro de actividad “Discriminación por color”. En la imagen Santiago acompañado de su mamá.

Lo otro que influía mucho en la comodidad que mostraban los niños o niñas en las actividades, y la confianza que tenía para manipular los elementos que se le facilitaban, era el espacio en que se desarrollaba la experiencia. La mayoría de estas se realizaron en el hogar del niño o niña, por lo que se mostraban más despreocupados. En el caso del jardín infantil los niños y niñas se dieron muy rápido conmigo y querían ver todos los materiales incluso antes de empezar con la actividad, esto me explicó la educadora, ocurre porque el Jardín es conocido por ellos como un espacio de exploración en donde pueden interactuar con libertad.



Figura 51: Registro de actividad “Juguetes por género” en el Jardín Infantil Papelucho de Renca. En la imagen Ainoa, Martina y Pascal.

Habían algunos niños y niñas más tímidos con los que me costó un poco más que respondieran y crearan sus personajes, esto ya lo tenía previsto porque le educadora Elena Aros me los había advertido la vez que nos juntamos para que le mostrara las actividades (ver anexo 7.2), en esa oportunidad me aconsejó que para hacer que los niños y niñas participaran debía empezar con una experiencia personal, por ejemplo: si les pregunto por qué les gusta cierto color y no me responden, yo puedo decir “a mi me gusta porque es el color de tal personaje” y así guiar la conversación. Al respecto la educadora me dijo “No puedes esperar sacar información si tu no eres capaz de darla”. Lo que me di cuenta en la implementación de las actividades que era muy cierto. Hay que ponerse a nivel de los niños y niñas para ser parte de su conversación.



Figura 52: Registro de actividad “Discriminación por color” en el Jardín Infantil Papelucho de Renca. En la imagen Ainoa, Martina y Pascal.

Todas las respuestas que me iban dando los niños y niñas yo las iba anotando, o le sacaba una foto a los resultados para registrarlos luego. En los casos en que tuve que realizar las actividades en grupo, de igual forma cada niño o niña tenía su propia respuesta y era esta la que se registraba, a excepción de la actividad “Juguetes por género”, ya que era imposible saber la opinión de cada niño o niña si lo estaban haciendo en conjunto.



Figura 53: Registro de actividad “Juguetes por género”. En la imagen Jesús, Gabriel y Benjamín.



Figura 54: Registro de actividad "Creación de personaje". En la imagen Candace.



Figura 55: Registro de actividad "Creación de personaje". En la imagen Antonella.

RESULTADOS

El registro de las actividades lo fui haciendo en una tabla de excel (ver anexo 7.5), de modo de poder ordenar y cuantificar los resultados.

A continuación expongo los resultados obtenidos en cada actividad. Cabe destacar que a algunos colores me referiré por su nombre de fantasía.

DESCRIBIENDO EL COLOR FAVORITO

(Ver anexo 7.5)

En esta actividad los niños y niñas tenían que elegir su color favorito, el cual podía ser más de uno. De este modo, los resultados indican que los colores que más gustan entre niños y niñas son: verde agua, rojo y rosado; colores que obtuvieron 10, 8 y 7 votos respectivamente, esto de un universo total de 30 niños y niñas. Por un lado, de los 10 votos que obtuvo el color verde agua 5 fueron de niñas y 5 de niños, lo que podría significar que a niños y niñas les gusta el verde agua por igual. Por otro lado, de los 8 votos que obtuvo el color rojo 6 corresponden a votos de niños y 2 de niñas. Finalmente, de los 7 votos que obtuvo el color rosado 7 corresponden a votos de niñas, siendo el único color junto con el violeta que solo niñas nombraron como favorito.



Figura 56: Gráfico de porcentaje de los colores favoritos de niños y niñas.

Al ver los resultados por género, podemos observar que entre las niñas los colores que mayor favoritismo parecen tener son el rosado, el verde agua y el violeta, los cuales obtuvieron 7, 5 y 4 votos respectivamente. De este modo se puede observar que los colores favoritos de las niñas coincide con los que normalmente son estereotipados como femeninos: el rosado y el violeta. Sin embargo, considero que el porcentaje de favoritismo por estos colores no alcanza a ser de un número significativo como para generalizar y decir que todas las niñas tienen este estereotipo de género internalizado, se trata de solo el 21,9% y el 12,5% de una muestra de 15 niñas (ver fig. 56). Lo interesante es que estos dos colores que están dentro de los que más le gustan a las niñas, son precisamente de los colores que ningún niño votó.

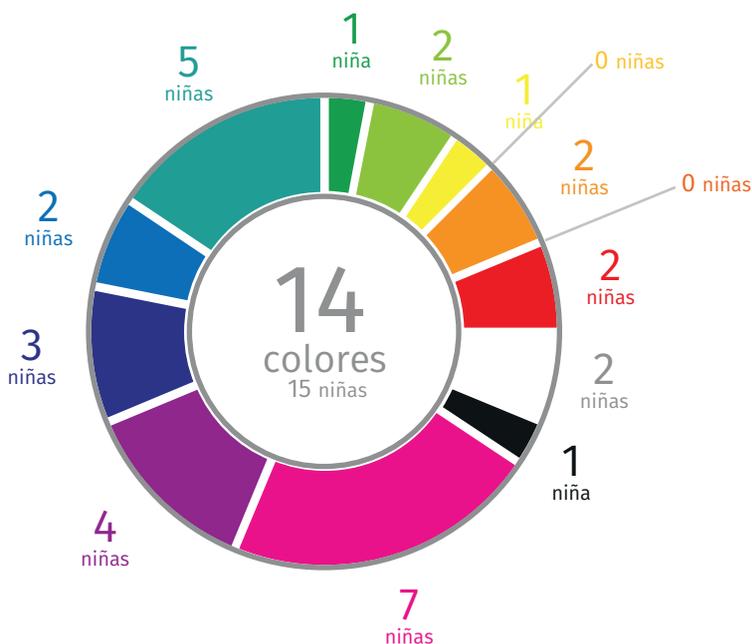


Figura 57: Gráfico de porcentaje de los colores favoritos de las niñas.

En cuanto a los niños, los colores que más parecen gustarles son el rojo, el verde agua, el verde claro y el negro, los cuales recibieron 6, 5, 4 y 4 votos respectivamente. En este caso se destacan cuatro colores ya que el verde claro y el negro obtuvieron la misma cantidad de votos. El rojo y el verde claro también se pueden observar entre los colores que más se repiten en las objetualidades y visualidades de los juguetes tipificados para niños (fig. 20 y fig. 21).

En relación a si hay colores que solo los niños votaron, hay uno, el rojo anaranjado, el cual fue elegido por dos niños y ninguna niña.

niñas dieron como razón que lo asociaban a la naturaleza y al cielo, y que estas eran cosas que le gustaban.

El resto de los niños y niñas dieron razones como que era el color de algún elemento favorito, o que era parecido a otro color.

ASIGNACIÓN DE GÉNERO A LOS COLORES

(Ver anexo 7.5)

En esta actividad debían asignarle género a ocho dinosaurios de distintos colores, de modo que se puede analizar qué colores creen son femeninos, cuáles creen son masculinos y cuáles neutros.

Por un lado, los colores que son considerados masculinos son la mayoría: rojo, naranja, amarillo, verde, celeste y azul. Destacándose el verde como aquel que obtuvo la mayor cantidad de votos de ser masculino (24), alcanzando el 80% de la muestra total de niños y niñas. Lo sigue el color naranja con un 76,7% de los votos.

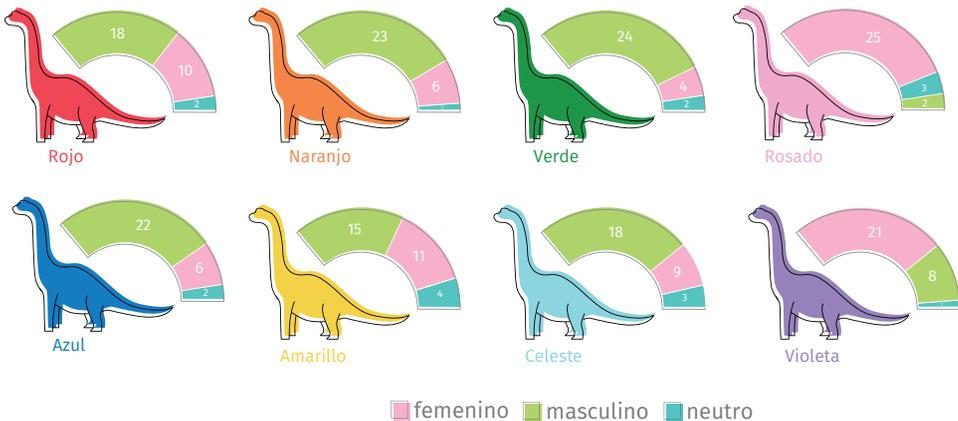


Figura 59: Gráficos que muestran el número de votos obtenidos por cada color.

Por otro lado, los colores que son considerados femeninos son el rosado y el violeta. Obteniendo el rosado 25 votos, lo que consiste en un 83,3% de la muestra total. El violeta por su parte obtuvo 21 votos a favor de ser un color femenino, lo que corresponde a un 70% del total de niños y niñas participantes. Lo que más llama mi atención de esto es que de los 25 votos

del rosado, 14 pertenecen a las niñas, es decir, 14 de 15 niñas consideran que el rosado es un color femenino. Esto me sorprende ya que al empezar el proyecto siempre pensé que los prejuicios vendrían más de los niños, y en este caso fueron incluso dos de ellos los que consideraron que el dinosaurio rosado era masculino.

Finalmente, la clasificación de neutro no obtuvo ninguna mayoría, es decir en general, se podría decir que ningún color fue considerado neutro. El que tuvo más votos fue el amarillo, y fueron solo cuatro los niños y niñas que lo designaron como neutro. De igual forma, el amarillo es el color que más cercano estaba de una paridad entre ser masculino y femenino.



Figura 60: Registro de la actividad Asignación de género a los colores. En la imagen Candace.

DISCRIMINACIÓN POR COLOR

(Ver anexo 7.5)

En esta actividad se les mostraba a los niños y niñas un juguete normalmente tipificado para un género, y se les preguntaba si creían que era de niño, niña o para ambos. Posteriormente se le vuelve a mostrar el mismo juguete pero en un color normalmente estereotipado para el género opuesto del que es clasificado el juguete. De esta forma se puede observar si para los niños y niñas el color es un factor relevante en la existencia de sesgo de género en los juguetes.

A continuación, expongo los resultados por juguete:

El auto blanco fue considerado como neutro por niños y niñas, y cuando se mostró en rosado siguió ganando la clasificación de neutro, aunque en menor medida. Sin embargo,

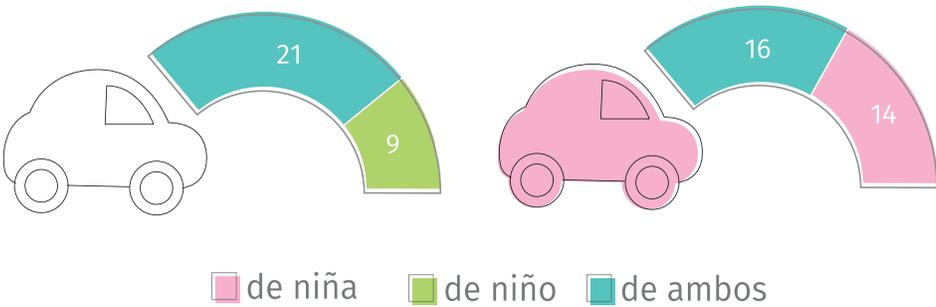


Figura 61: Clasificación según género de dos versiones de color del auto de juguete.

nadie consideró al auto rosado como de niño.

En cuanto al pony violeta, un 86,6% consideró que era de niña, y cuando se mostró en azul, el porcentaje bajó a 43,3% y se sumaron 11 opiniones de que era de niño.

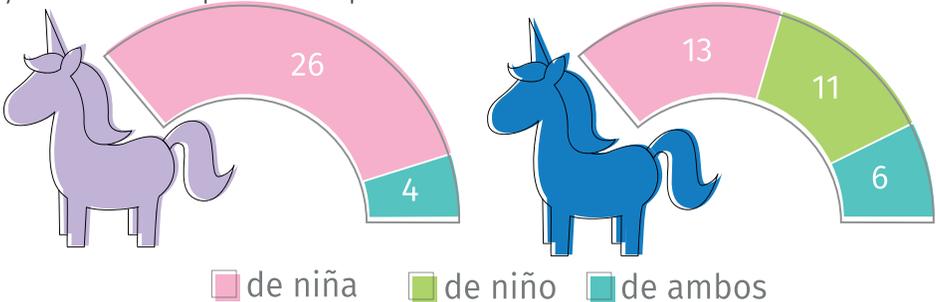


Figura 62: Clasificación según género de dos versiones de color de My Little Pony.

En relación al avión, es el único juguete que no cambió su porcentaje mayoritario entre una versión y otra, siendo considerado neutro por niños y niñas en un 50%, estando en amarillo o en violeta. Sin embargo lo que sí cambió es que pasó de tener 13 votos a favor de ser de niño siendo amarillo, a 13 votos de ser de niña en su versión violeta.

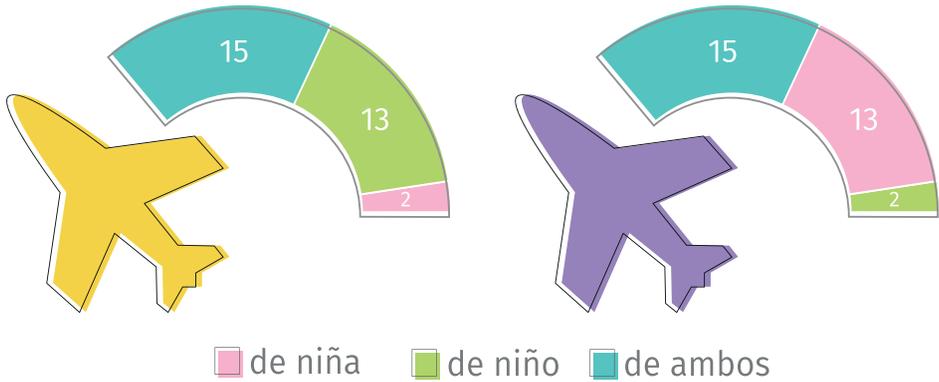


Figura 63: Clasificación según género de dos versiones de color de aviones de juguete.

Finalmente, el mini Power Ranger rojo (o negro) fue clasificado en un 66,6% como de niño. Cuando se les mostró en rosado pasó de no tener ningún voto a favor de ser de niña a tener 12, y ser considerado por la mayoría como juguete neutro.

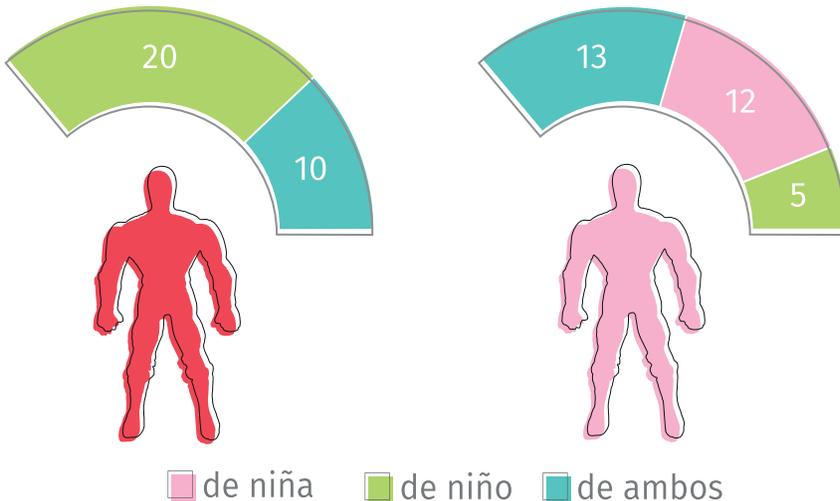


Figura 64: Clasificación según género de dos versiones de color de mini Power Ranger.

¿JUGARÍAS CON EL JUGUETE?

A parte de preguntarle a los niños y niñas por qué género creían era el juguete, también se les preguntaba si ellos o ellas jugarían con él, de modo de conocer si tenían prejuicios ante juguetes considerados para el género opuesto.

Ante la pregunta de si jugarían con el auto rosado 4 niños dijeron que no, por ser de niña.

Frente al auto blanco, 4 niñas dijeron que no jugarían con él, para después cambiar su respuesta cuando el auto cambió de color a rosado.

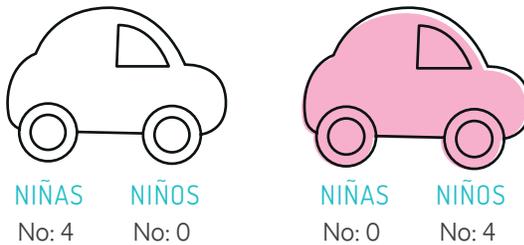


Figura 65: Respuestas por género ante la pregunta ¿Jugarías con este juguete?. En la imagen se muestra el caso de los autos.

Al preguntarles si jugarían con el pony violeta, 11 niños dijeron que no por ser considerado de niña, y 3 de ellos cambiaron de respuesta cuando lo vieron en azul.

En cuanto a las niñas, 2 dijeron que aunque fuera juguete de niña no jugarían con el pony violeta porque simplemente no les gustaba el juguete. De todo el resto de niñas (13) que sí jugarían con el pony violeta, 2 cambiaron de opinión cuando lo vieron en azul.



Figura 66: Respuestas por género ante la pregunta ¿Jugarías con este juguete?. En la imagen se muestra el caso de los pony.

Frente al avión amarillo solo 2 niñas dijeron que no jugarían con él por ser de niño, y solo una de ellas cambió de opinión al verlo en violeta.

Por otro lado, todos lo niños dijeron que sí jugarían con el avión amarillo, y 4 cambiaron de opinión al verlo en violeta por ser considerado de niña.

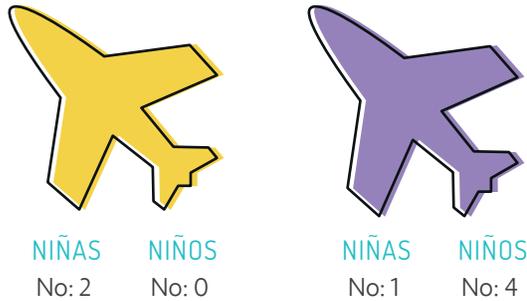


Figura 67: Respuestas por género ante la pregunta ¿jugarías con este juguete?. En la imagen se muestra el caso de los aviones.

Al preguntarles por el Power Ranger negro (o rojo), 5 niñas dijeron que no jugarían con él por ser de niño, al cambiar de color por uno rosado, 4 de ellas cambiaron a una respuesta positiva. De los niños, 3 dijeron que no jugarían con el power ranger negro, y de los 12 restantes, 7 dijeron que no jugarían con el power ranger cuando cambió al rosado.

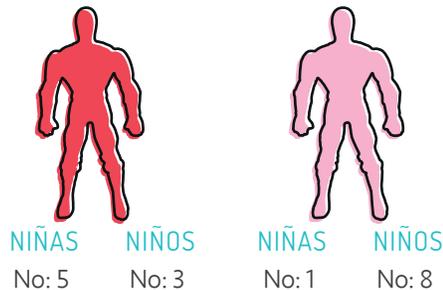


Figura 68: Respuestas por género ante la pregunta ¿jugarías con este juguete?. En la imagen se muestra el caso de los Power Rangers

Se puede observar que quienes más muestran rechazo ante los juguetes son los niños, más que las niñas, ya que el número de niños que se niega a jugar con los juguetes cuando estos son de algún color estereotipado para niñas es mayor. Esto posiblemente porque los niños tienen una mayor presión social de que no les pueden gustar las cosas para el género opuesto, incluso se juzgan entre ellos mismos cuando lo hacen.

JUGUETES POR GÉNERO

(Ver anexo 7.6)

En esta actividad los niños y niñas debían clasificar una serie de juguetes según estimaran eran de niño, niña o neutro (de ambos). Para hacer el análisis de estos resultados crucé datos con la investigación preliminar, en la cual clasifiqué juguetes del comercio establecido según las características otorgadas por las casas de retail en que eran comercializados (ver anexo 7.4).

En cuanto a los juguetes determinados como neutros según las casas de retail, cuatro de ellos fueron clasificados como de niño en esta actividad: Cars, Jurassic World, LEGO CITY y Zombieinfection. Y cinco fueron clasificados como de niña: Smooshy Mushy, casa Sylvanian Families, Zigamazoo, Fur Real y Vampirina.

En cuanto a los juguetes categorizados de niña por las casas de retail, cinco fueron clasificados como neutro: My little home, Hatchimals, Fingerlings, Miraculous y Barbie. Este fue uno de los resultados que más me impresionó, el que Barbie hubiera sido considerada como juguete neutro por la mayoría de los niños y niñas, ya que prueba –por lo menos dentro de la muestra– que ya no existe tanto el estigma de que Barbie es solo para niñas y los niños no pueden jugar.

En cuanto a los juguetes clasificados como de niño, solamente dos fueron votados como neutros en la actividad: Junio Megasaur y DC Super Friends. Algo de lo que me di cuenta se fijaban mucho los niños y niñas al momento de clasificar era en la cara del juguete, si es que tenía. En este caso el dinosaurio Junior Megasaur les parecía tierno o agra-

dable y por eso lo clasificaban como neutro. En cambio el dinosaurio de Jurassic World, que se veía más agresivo, lo categorizó la gran mayoría como juguete de niño.

El razonamiento que más escuché en esta actividad al momento de clasificar era “si a mi me gusta es de mi género, si no me gusta es del género opuesto”, y los juguetes solían ser neutros si el niño o niñas que clasificaba tenía algún conocido del género opuesto que también jugaba con dicho juguete. Pasaba mucho con los juguetes de series de televisión que me decían por ejemplo: “Vampirina...a mi primo también le gusta así que para ambos” o “lo veo con mi hermano así que neutro”.

Respecto al color, este no se destacó como un factor influyente en las respuestas de los niños y niñas al clasificar los juguetes, solo en un caso fue mencionado como una razón, cuando un niño clasificó el juguete Hatchimals (peluche que imita un pájaro saliendo de un huevo) como de niños porque en la imagen que se le pasó el peluche era azul, en cambio, cuando tuvo que clasificar a otros peluches, de otra marca, Zigamazoo, en donde los animales eran de colores rosado, naranja y amarillo, los colocó en la columna de juguetes de niña. Esa fue la única experiencia en que el niño expresó de manera textual que el color era una de las razones de su clasificación. Sin embargo, viendo los resultados finales (ver anexo 7.5, 7.6 y 7.7) se puede notar que existe una diferencia en las respuestas dentro de una misma marca de juguete: My Little Home, de la cual se mostraron dos fotografías, una en la que aparecía una cocina de colores blanco, azul y verde y otra en la que aparecían electrodomésticos como batidora y juguera rosada, blanca y verde. La primera imagen, la de la cocina, fue clasificada en su mayoría como juguete para ambos (16 neutros y 14 de niña), en cambio la imagen de los electrodomésticos fue clasificada como juguete de niña (18 niñas, 12 neutros). Si bien la diferencia entre las cifras no es mayormente significativa, infiero que el color pudo ser aquí un elemento clave para la decisión de los niños y niñas al momento de clasificar estos juguetes, ya que, si bien la función de ambos elementos puede que difiera, el juego y la experiencia, sigue siendo sobre cocinar.

Algo que merece ser destacado es que, en instancias separadas, un niño y una niña, de 4 y 7 años respectivamente, categorizaron todos los juguetes como neutros.



Figura 69: A la izquierda tablero con todos los juguetes calificados como neutros. A la derecha tablero con resultados de actividad.

CREACIÓN DE PERSONAJE

ANÁLISIS FICHAS DE PERSONAJE

Para esta actividad hice una tabla en donde registré toda la información recolectada de las fichas de personaje (ver anexo 7.7). De esta rescato que: la mayoría de los niños y niñas le asignaron a su personaje el mismo género con el cual ellos se identifican a sí mismos, solo dos niñas realizaron un personaje de género masculino, lo que me hace pensar ¿Que hace que las niñas sienten la libertad de escoger otro género y los niños no? Posiblemente el mismo prejuicio social que no les permite jugar con juguetes del género opuesto.

Sobre las especies asignadas a los personajes, se encuentran: 16 humanos, 5 súperhumanos, 4 animales (entre ellos 2 dinosaurios), 2 monstruos, 1 zombie y 2 hadas.

En cuanto a la edad que le pusieron a sus personajes, 12 le asignaron una edad igual o cercana a la propia, lo que puede significar que querían reflejar en su personaje su propia identidad. Sin embargo, la gran mayoría le colocó mayor edad, lo que puede ser en algunos casos que querían proyectar en su personaje un futuro deseado.

Respecto a los detalles más personales de la historia de vida, como por ejemplo la constitución del grupo familiar, es difícil saber si tiene alguna conexión con la realidad. Esto, me contaba la educadora Elena Aros, es muy difícil de investigar hoy en día porque nos encontramos muy contaminados por los medios. Los niños y niñas pueden imaginar una familia disfuncional porque lo vieron en alguna serie, pero en realidad tienen una familia super tradicional.



Figura 70: Registro de la actividad Creación de personaje. En la imagen Isidora y Rafaela mientras responden a la ficha de personaje

RESULTADOS POR EDAD

Al ver la progresión de los personajes según la edad del niño o niña que lo creó, se puede notar que entre más edad, más detalle le ponían a su figura. Esto ocurre dado que los más pequeños aún no desarrollan bien su motricidad fina y habilidades manuales, por lo que hacen cosas más abstractas, con rayados y montones de masas de modelar, sin darle mucha importancia a, por ejemplo, los detalles de la ropa.

4 AÑOS



Figura 71: Registro de figuras realizadas por niños y niñas de 4 años.

5 AÑOS



Figura 72: Registro de figuras realizadas por niños y niñas de 5 años.

6 AÑOS



Figura 73: Registro de figuras realizadas por niños y niñas de 6 años.

7 AÑOS



Figura 74: Registro de figuras realizadas por niños y niñas de 7 años.

8 AÑOS



Figura 75: Registro de figuras realizadas por niños y niñas de 8 años.

RESULTADOS POR GÉNERO

La educadora me sugirió que hiciera también un análisis más adultocéntrico, ver la diferencia entre los personajes creados por las niñas y aquellos diseñados por los niños. Uno como adulto, con el sesgo de género internalizado, podría asumir que las niñas son más detallistas, por lo que los personajes que cuentan con un trabajo más minucioso creería son de ellas. Por lo que con el fin de comprobar si esto es cierto o no, hago la comparación de los resultados de personajes creados por niños y por niñas a continuación.

NIÑAS



Figura 76: Registro de figuras realizadas por niñas.

NIÑOS



Figura 77: Registro de figuras realizadas por niños.



Figura 78: Registro de niños y niñas con sus figuras.



ANÁLISIS Y OBSERVACIONES FINALES

Luego de realizar las actividades hice una revisión del registro audiovisual y de los resultados, ahí me di cuenta que los niños y niñas que realizaron las actividades en grupo o en pareja muchas veces se vieron influenciados por la respuesta del compañero/a. Conversando con la educadora Elena Aros, me explicó que esta es una conducta recurrente en niños y niñas, sobretodo en el grupo etario con el que trabajé, ya que siempre van a haber niños o niñas más líderes y algunos más tímidos, que prefieren seguir al resto. Esta podría ser una razón de por qué solo un niño y una niña clasificaron todos los juguetes en neutro, ya que ambos se encontraban solos haciendo la actividad, quizás si hubieran estado con otro niño o niña que pensara diferente se hubieran dejado influenciar y los resultados hubieran sido otros.

Otra autocrítica que me hago es que debí haber realizado las actividades en dos instancias, que era la idea original y que logré con los primeros cinco niños y niñas, pero posteriormente por temas de tiempo no lo pude seguir haciendo así. La primera instancia era la parte de las respuestas conscientes y la segunda de las respuestas inconscientes, el beneficio de haberlo hecho así hubiese sido que seguramente los niños y niñas en la segunda instancia estarían más cómodos en las experiencias y probablemente se habrían soltado más en la creación del personaje.

SEGUNDA FASE: DISEÑO DEL JUGUETE

Teniendo los resultados de la primera fase ya podía comenzar a diseñar lo que sería el juguete de personificación catalogado como neutro, teniendo en cuenta las respuestas conscientes de los niños y niñas participantes de las actividades y las interacciones que estos tuvieron con el prototipo imitación de la Minifigura de LEGO.

REVISIÓN DE REFERENTES

Para diseñar la forma del juguete lo primero que hice fue buscar referentes de juguetes antropomórficos que fueran lo más neutro posible, es decir que no tuvieran una complejión típicamente femenina o masculina.

JUGUETES CORPÓREO

El primer juguete en el que pensé fue en la Minifigura de LEGO, si bien en la fase anterior ya utilicé esta figura, no deja de ser uno de los principales referentes para realizar el modelo del nuevo corpóreo, sobretodo en temas de proporciones, dado que ya trabajé con esta figura en una escala mayor, por lo que ese prototipo me permite hacerme una idea de los tamaños que debieran tener las piezas. Entre las otras figuras que revisé se encuentran: LEGO Friends, Playmobil y Roblox.

Algo importante que debía investigar eran los encajes de las piezas y su complejidad para ser modelados en 3D. Los encajes de la minifigura de LEGO funcionaban bien, aunque a los niños y niñas siempre se les caía la parte de abajo de la

figura y les costaba un poco enderezar el corpóreo para dejarlo parado, pero esto era más que nada problema del material, ya que la resina hace las piezas más pesadas y estas ya eran de un gran volumen, por lo que el nuevo diseño del corpóreo debía tener piezas de menor volumen y solucionar el problema de que se saliera la parte de abajo.

Otro problema que había con la Minifigura de LEGO era que se les caían las manos, y estas en realidad no eran mayormente manipuladas por los niños, por lo que no había problema con que estuvieran unidas al brazo como en el caso de LEGO Friends y Roblox.

Para buscar una solución al problema de que se caían las partes de la pelvis con las piernas es que busqué cómo se encajaban las piezas en los modelos de LEGO Friends y Playmobil.

Por un lado, el sistema que utiliza LEGO Friends no me conviene ya que las piernas no se mueven por separado, y algo que observé en las interacciones de los niños y niñas con la figura de LEGO, es que le movían las piernas para hacer poses o para sacarlas y pintarlas con mayor comodidad.

Por otro lado, Playmobil utiliza un sistema de encaje más sofisticado, en donde una pieza que va en el interior une todas las piezas externas, incluyendo la cabeza, la cual por razones que explicaré más adelante es indispensable que se pueda sacar en el diseño de mi juguete, por lo que este sistema se descarta y le doy otra

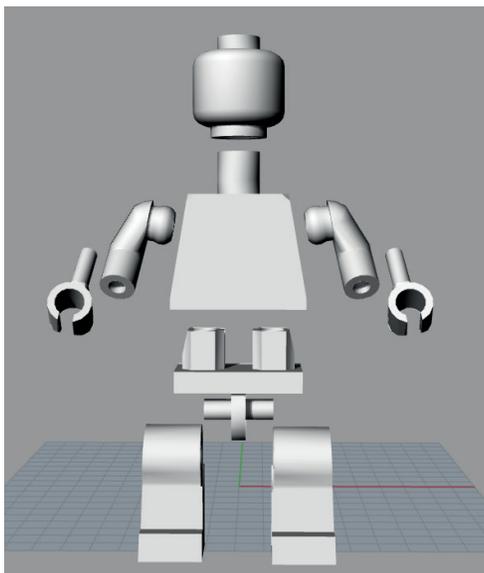


Figura 79: Piezas de Minifigura de LEGO. Extraída de LeoCad.



Figura 80: Piezas de figura de LEGO Friends. Extraída de lego.com

DISEÑO DE SEGUNDO PROTOTIPO

¿POR QUÉ SE DECIDE CREAR UN CORPÓREO COMO JUGUETE NEUTRO?

Porque a través de una figura personalizable los niños y niñas pueden reproducir los roles y visualidades que asocian a cada género. Siendo además los juguetes de creación los que más comúnmente son considerados por los niños y niñas como neutros.

Decido que sea una figura antropomórfica aunque no típicamente humana, de modo que sea versátil para que los niños y niñas la puedan transformar en otras especies por medio de las masas de modelar.

FORMA DEL JUGUETE

Para comenzar con el diseño de la figura, aparte de revisar referentes, considero las observaciones rescatadas de las experiencias exploratorias.

Entonces, como señalé en la revisión de referentes, el juguete personalizable debiera estar formado por piezas de menos volumen que las del prototipo 1, ya que la resina las hace muy pesadas y a los niños y niñas les cuesta manipular el juguete porque se les dobla y se les cae. Por lo que el juguete debe ser más angosto que el de LEGO pero de igual altura, ya que de ese tamaño era fácil de transportar, por lo que será una figura más estilizada, considerando que la Minifigura de LEGO tiene rasgos más bien rectos.

Además, ya que para la mayoría de los niños y niñas una de las partes más divertida de la creación de personaje era el hacerle pelo con la herramienta de Play Doh, consideré la opción de ponerle un implemento en la cabeza que permitiera que saliera pelo. De ese modo además se diferenciaba de la Minifigura de LEGO.

MODELADO 3D

Para hacer la figura elegí seguir el mismo procedimiento que realicé con el prototipo 1, con la diferencia que en este caso no tenía el modelo en 3D, debía diseñarlo y hacerlo. Para lo cual tuve que introducirme en el mundo del modelado 3D, disciplina que yo solo había trabajado brevemente durante mi primer año de la carrera universitaria, por lo que fui asesorada por mi profesor guía, quien me enseñó a usar Rhinoceros, software de modelado 3D.

Para calcular la medida de las piezas primero medí las del prototipo 1, y en base a estas medidas fuimos modelando el corpóreo, tomando más que nada en cuenta la altura, ya que como dije anteriormente el volumen tenía que ser menor para que fuera más liviano.

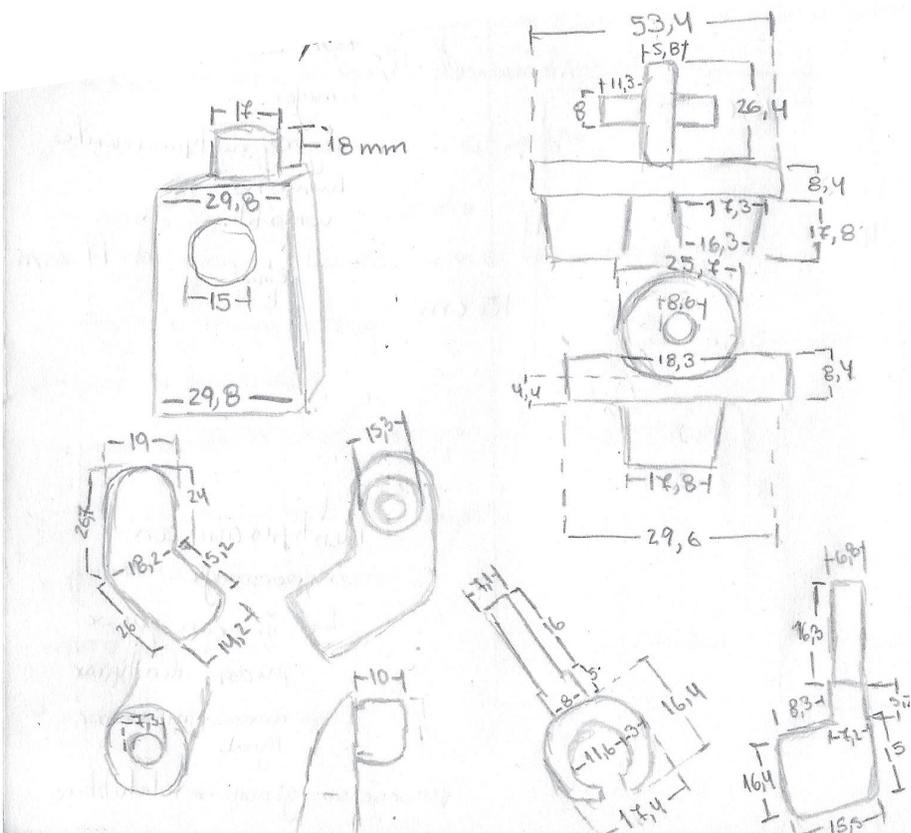


Figura 83: Bocetos con las medidas del prototipo 1.

La forma de encaje de brazos y pelvis quedó parecido al sistema de LEGO, aunque para evitar el problema de que se cayera la parte de abajo del cuerpo decidí ponerle un pasador entre el torso y la pelvis una vez que la figura estuviera lista en resina, de modo que ambas piezas quedan juntas, ya que no era necesario que se separaran.

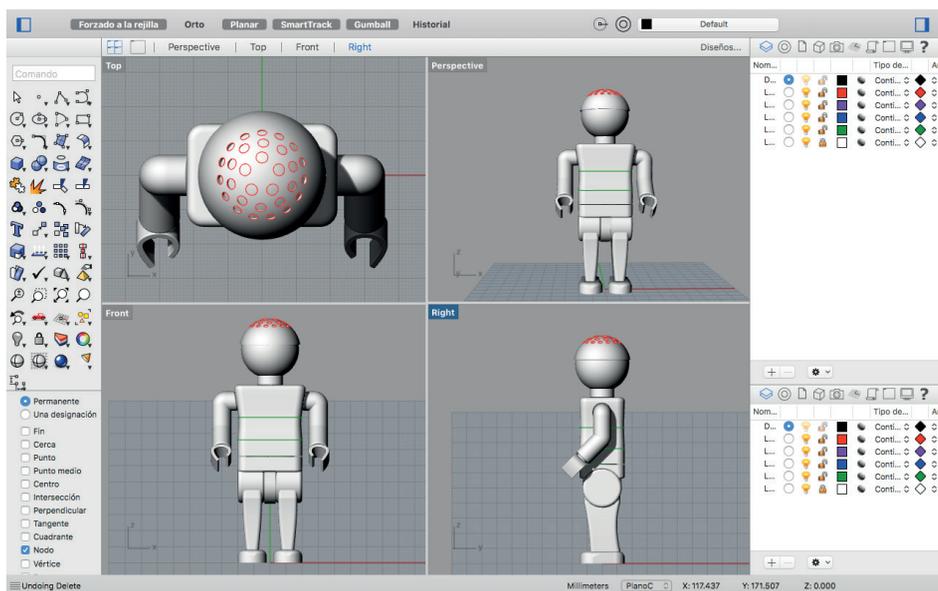


Figura 84: Capturas de pantalla de prototipo 2 en Rhinoceros.

Para diseñar la cabeza con la herramienta para hacer pelo incluida, usé como referente el juguete de PlayDoh utilizado en las experiencias exploratorias.



Figura 85: Play Doh “Peinados divertidos”. Extraída de jumbo.cl.



Figura 86: Registro del primer prototipo de cabeza impreso en 3D.

La primera cabeza que se hizo seguía la misma idea que el referente, se ponía la masa de modelar dentro de la cabeza y el bastón del cuello la empuja para que salga por los orificios ubicados en la parte superior de la cabeza. Lamentablemente este prototipo de cabeza no funcionó ya que era muy poca la masa que se podía meter por el hueco del cuello y quedaba atorada en los conductos que llevaban a los orificios.



Figura 87: Registro del segundo prototipo de cabeza impreso en 3D.

El segundo prototipo era hueco por dentro y tenía una base para que se pudieran poner las manos y empujar hacia abajo, como imitando las aletas del referente. Tristemente este prototipo nuevamente falló, ya que el orificio del cuello por el que se metía la masa seguía siendo pequeño y al ser hueco el interior de la cabeza quedaba aún más masa dentro.

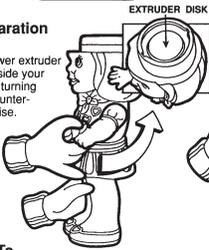
Pensando en cómo solucionar al problema de la cabeza, busqué más referentes, encontrando así un juguete de Play Doh antiguo que se llamaba "Hairdo Dolly". Muñeca a la cual le crecía el pelo por medio de un mecanismo de manivela, el cual me lo planteé por un momento pero era un sistema demasiado complicado ya que involucraba otras piezas del corpóreo. Pero lo que sí pude rescatar de este referente era que se le sacaba la parte superior de la cabeza para poner la masa, de ese modo la masa no tenía que pasar por el interior de la cabeza y no había riesgo de que se quedara atorada. Y el limpiado de los orificios de la parte superior de la cabeza era más fácil ya que era una pieza que se podía sacar.



HAIRDO DOLLY™ PLAYSET

Hair Preparation

1 Lower extruder disk inside your doll by turning arm counter-clockwise.



EXTRUDER DISK

2 Choose a hair piece and fill almost full with modeling compound.



3 Place the hair piece on by aligning the ribs in hair piece with notches on doll, and rotate 1/4 turn until bangs are towards front.



4 To extrude hair, turn arm with bouquet clockwise. Hair is fully extruded when clicking sound is heard.



5 After each use, remove hairpiece and clean-out the remaining modeling compound.



A. Lower extruder disk all the way, and clean-out modeling compound inside of the head.

B. Fully extend the extruder disk; clean-up modeling compound from under extruder disk. Select another hairpiece.



How To Use Molds



6 Knead a ball of modeling compound until it is soft and pliable. Press it into the half mold you wish to use and lift out molded pieces with a larger ball of modeling compound.



7 To decorate dolls outfit, fill-in hearts, flowers and other impressions on dress and shoes with different colors of modeling compound.



Clean-up: When finished playing with doll, use a ball of modeling compound to pick up all the small pieces. Put them back into cans and replace lids tightly. Clean out inside of dolls head and from under the extruder disk.



Small pieces of dried modeling compound inside doll can be removed through holes in feet after removing non-skid sole on shoes.



Use these shapes as jewelry hair, shoe and dress ornaments.

Kenner®

591820000

© Kenner 1991

Figura 88: Instrucciones de uso de Play Doh "Hairdo Dolly". Extraída de hasbro.com

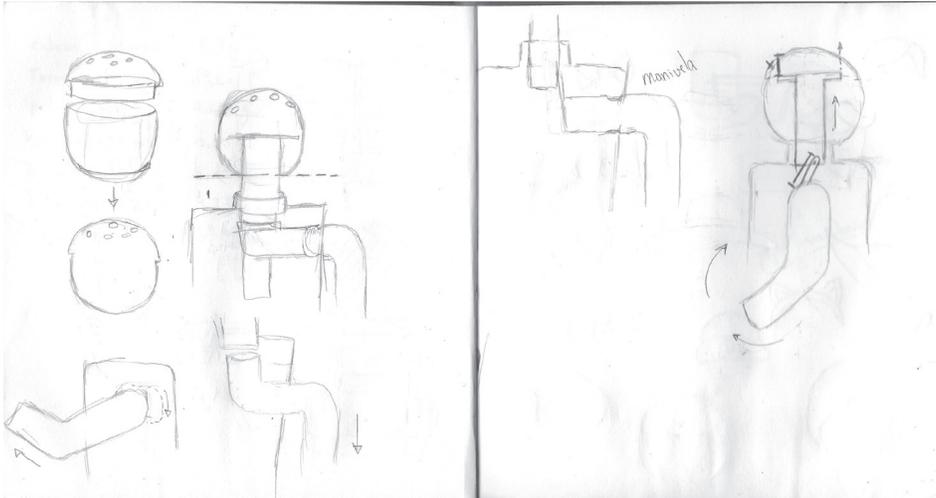


Figura 89: Bocetos de ideas para solución de la cabeza.



Figura 90: Modelo 3D del prototipo de la cabeza final.

Finalmente, el prototipo de la cabeza está formada por dos piezas. La parte superior que tiene los orificios se saca para colocar la masa de modelar ahí, luego al volver a colocar la parte superior sobre la base de la cabeza, esta empuja la masa y de esa forma sale pelo.

El único problema es que hay que emplear mucha fuerza para presionar y que salga pelo, por lo que los niños y niñas tendrán que ser asistidos por un adulto.



Figura 91: Registro de la cabeza en uso.

PROCEDIMIENTO DE CREACIÓN

Como mencioné anteriormente, el procedimiento es igual al del prototipo 1.

Primero imprimí el modelo en 3D, para lo cual volví a recurrir al Fablab U. de Chile. Solo que esta vez solo imprimí ahí las primeras piezas, ya que posteriormente se me dió la oportunidad de imprimir el resto en la facultad, en el Laboratorio de Computación Física FAU.

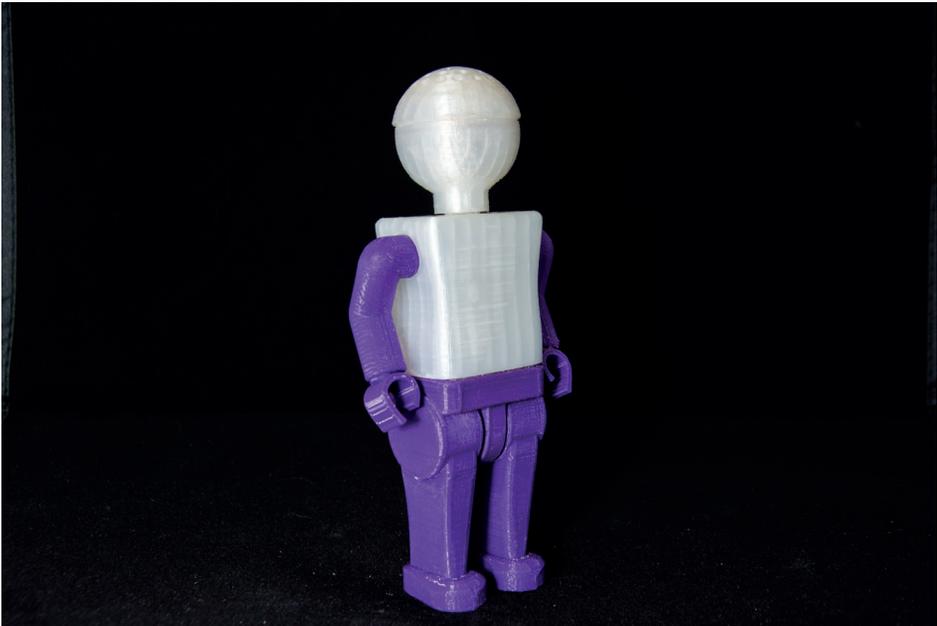


Figura 92: Prototipo 2 listo impreso en 3D.

A continuación, pasé a sacarle molde a las piezas impresas en 3D, procedimiento que ya expliqué en la primera fase del proyecto.



Figura 93: Registro de los moldes de silicona del prototipo 2.

Posteriormente rellené los moldes con la resina epóxica, elegí usar resina para estos prototipos, igual que con el anterior, ya que resultó ser un buen material para ser rayado y manipulado en las actividades, resiste las caídas y se puede limpiar casi en su totalidad.

Finalmente lijé, pulí y barnicé las piezas y el corpóreo quedó listo para ser personificado.



Figura 94: Registro del juguete listo.

CREACIÓN DE LA MARCA

Para la creación del nombre primero pensé en los conceptos: infantil, creación e identidad. Ya que el objetivo del juego es que niños y niñas le creen una identidad a la figura.

Para mí era importante además que el nombre del juguete fuera inclusivo, y ya que en español no hay una palabra que reúna a niños y niñas, pensé entonces en utilizar una palabra en inglés, como Kid o Children. Entonces al unir identidad con kid quedó el nombre del juguete: IdentiKid.

DISEÑO DEL LOGO

Para el diseño del logo debía utilizar una estética que respondiera al concepto de infantil, por lo que pensé en utilizar el contorno negro corrido del relleno de color, como cuando los niños y niñas pintan y se pasan de las líneas.

En cuanto a la forma, consideré que debía ser una tipografía redondeada, para que transmita el concepto de la ternura característica de los niños y niñas, junto con una más informal, como hecha a mano para que refleje el concepto de la creatividad. De este modo, también podía separar la palabra para que se entendiera que era compuesta por dos ideas distintas.

Respecto a los colores, los seleccioné considerando los resultados de las experiencias exploratorias, de modo que utilicé los 2 colores que más le gustan a los niños, rojo y verde; los dos colores que más le gustan a las niñas, el rosado y el violeta; y finalmente el color que le gusta a ambos, el verde agua.

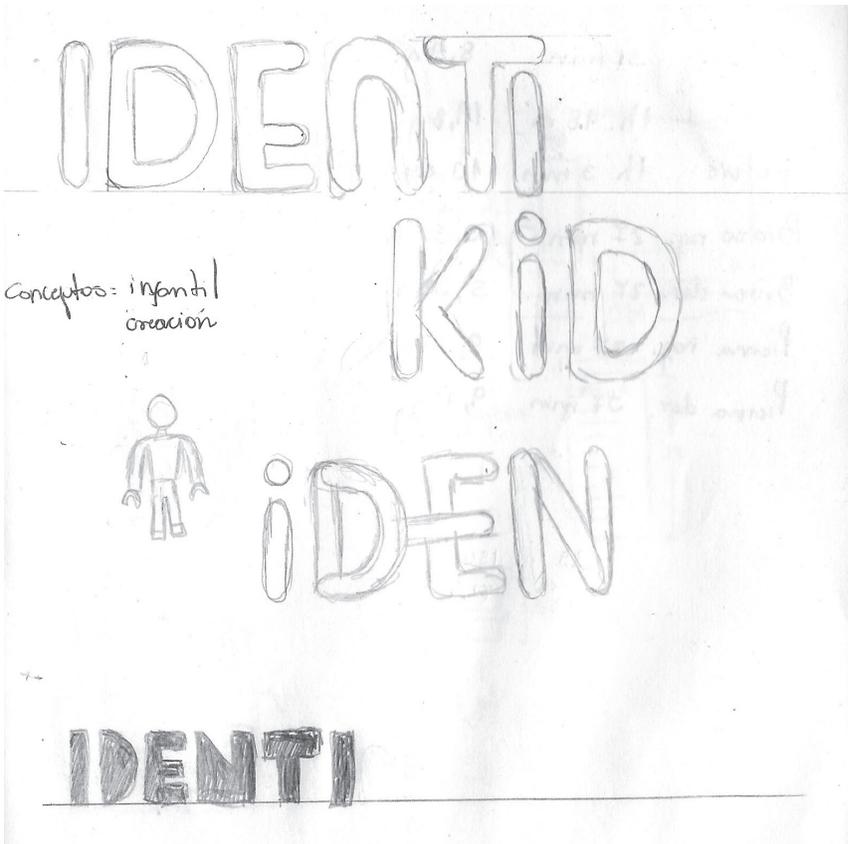


Figura 95: Primeros bocetos de ideas para el logo.



Figura 96: Logo de IdentiKid.

PACKAGING

El juguete IdentiKid consiste en un set con todo lo necesario para que niños y niñas creen su propio personaje; una figura-pizarra, 6 plumones, 6 potes de masas de modelar y 40 fichas de personajes. Por lo que el packaging debe ser de un tamaño suficiente para que caiga todo, además tiene que cumplir con ser duradero, ya que tiene como fin, además de contener los elementos del set, resguardarlos para que sean utilizados en reiteradas instancias de juego. Así como el packaging de un juego de mesa.

El contenido del set de juguete lo decido a raíz de lo que pude observar en las experiencias exploratorias era lo básico que usaban los niños y niñas. Los 6 potes de masas de modelar corresponden a los colores necesarios para que puedan combinarlos y formar nuevos colores, me refiero al rojo, amarillo, azul, verde, blanco y negro. Si bien el negro no es de los colores básicos para hacer combinaciones, en las actividades los niños y niñas siempre lo pedían, ya sea para hacer pelo, como para hacer algún traje de superhéroe.

En cuanto a los plumones de pizarra, decido colocar en el set del juguete los mismos colores que facilité en las experiencias, ya que nunca sobraban ni faltaban. Los colores de los plumones son: negro, rojo, azul, verde, naranja y rosado.

REVISIÓN DE REFERENTES

Revisé packagings de juguetes del comercio establecido que respondieran con la característica de ser juguetes de creación, como Play Doh y BrainToys. Sin embargo, también busqué otros juguetes que tuvieran como objetivo ser personalizables, de los cuales encontré dos: Munny y Fuzzikins. Juguetes que son comercializados en el extranjero.

En los packagings de Play Doh y BrainToys se puede observar que la gráfica principal consiste en una fotografía o render del juguete. En el caso del set de Play Doh todas las imágenes del packaging, a excepción del personaje de la princesa, son fotografías. Incluyendo aquellas que son utilizadas para las instrucciones del uso del juguete.

Sobre la jerarquía de la información, en ambos casos los datos de la edad mínima y el contenido del producto van ubicados en la cara frontal del packaging. Y el logo del juguete se coloca en por lo menos tres caras de la caja.

Cabe destacar que el packaging de BrainToys pareciera ser de las que se mantienen para guardar el contenido, ya que tiene una manilla para ser transportada. Este tipo de packaging se acerca a cómo debería ser el de Identikid.



Figura 97: Play Doh Disney Princess Sparkle Kingdom. Extrída de avalankids.com.au



Figura 98: Brain Toys “Imanix”. Extraída de braintoy.cl

En cuanto a juguetes para personalizar y crear personajes creo que Munny es de los más populares. Esta figura de vinilo es comercializada en diferentes tamaños y colores, y con diferentes elementos agregados, en algunos productos viene con plumones borrables y en otros con stickers. Al visitar su página y redes sociales se puede observar que es una figura que utilizan más que nada adultos, incluso artistas profesionales. Aunque la descripción del juguete dice que es tanto para pequeños como para adultos.

Cabe destacar que a diferencia de IdentiKid, la figura de Munny tienen una complejión más bien humanizada, ya que tiene elementos como orejas y rasgos faciales.



Figura 99: Mini Munny. Extraída de amazon.com

Fuzzikins es una línea de juguetes de animalitos personalizables, siempre vienen de distintos tamaños, con plumones lavables y accesorios, que en el caso del set que se muestra en la imagen con mantas para arropar a los conejitos. Fuzzikins no especifica de qué material son las figuras, solo mencionan que son "peludas" y que se pueden lavar. Este juguete resalta mucho los conceptos de ternura y cuidados por lo que considero es innovador dentro de la categoría de juguetes de creación.



Figura 100: Fuzzikins Bedtime Bunnies. Extraída de amazon.co.uk

DISEÑO DE PACKAGING

El packaging es parecido al de Brain Toys Imanix, ya que debe ser transportable y duradero. Para diseñar la matricería primero la hice en papel para calcular los cortes y asegurarme de que quedara bien antes de cortarla en la láser.

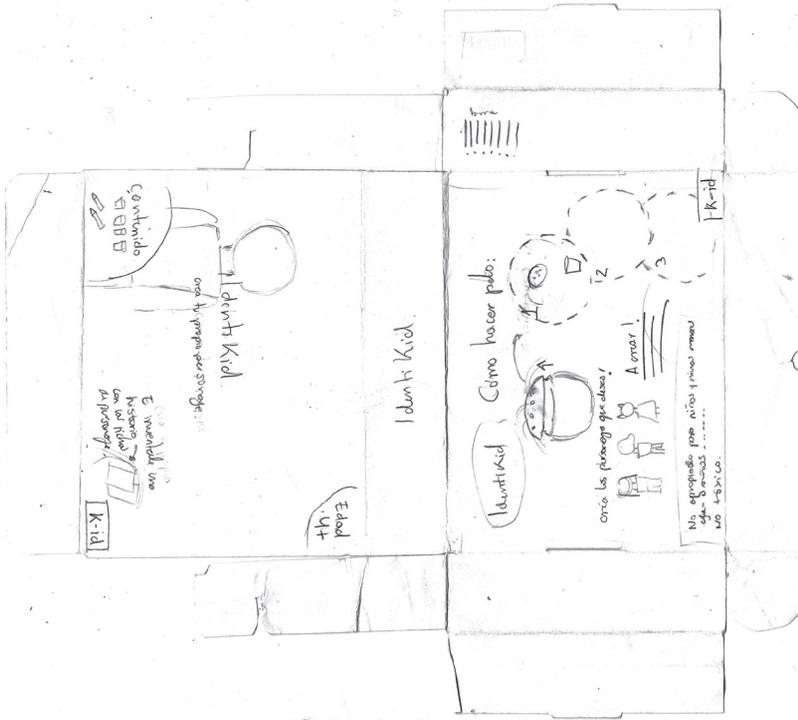


Figura 101: Maqueta de papel del packaging.

El insert, es decir, los compartimientos al interior del packaging donde van los elementos del set, también lo hice de cartón, ya que intenté hacerlo en termoformado y no funcionó ya que los compartimientos debían estar más separados entre sí, lo que significaba una caja más grande, y consideré ya era lo suficientemente grande, dado que las dimensiones de esta son de 65 mm de alto, 314 mm de largo y 231 mm de ancho.



Figura 102: Insert en la primera maqueta del packaging.

GRÁFICA DEL PACKAGING

Para la gráfica decidí utilizar en su mayoría el color verde agua, ya que este era el color que más gustaba entre niños y niñas. Para el fondo hice iconos de accesorios tanto de hombres como de mujer y sobre este puse texturas que imitan el pintado de un plumón en distintos colores, la idea era que tuviera variedad de tonos.



Figura 103: Bocetos de los iconos utilizados de fondo en el packaging.

Para la imagen principal del juguete utilicé un render del modelo en 3D de la figura. Y para las instrucciones de uso y limpieza de la figura tuve que tomar fotografías de cómo era el procedimiento.

En cuanto a la tipografía, en los títulos utilicé Blokletters Balpen, tipografía display que imita la letra a mano. Y para el resto del textos descriptivos utilicé la tipografía Dosis.



Figura 105: Gráfica del interior del packaging.



Figura 106: Primera maqueta del packaging.

TESTEO

IdentiKid se probó con un niño o niña de cada edad dentro del rango etario definido, siendo utilizado por una niña de 4 años, un niño de 5, una niña de 6, una niña de 7 y un niño y una niña de 8. Siendo en total seis los niños y niñas que jugaron con IdentiKid.

En estas instancias intenté no involucrarme tanto en la actividad, para observar si efectivamente el juguete era intuitivo y fácil de entender. Es más, en todas las pruebas que se hicieron se le pidió a otro adulto responsable del niño o niñas que le llenará la ficha de personaje, incluso uno de los niños de 8 años la completó solo. Así pude comprobar que la ficha era sencilla de rellenar para todos y todas, y que naturalmente se creaba una historia alrededor del personaje.

Cabe destacar que todos los niños y niñas que participaron del testeo lo hicieron bajo el consentimiento firmado de alguno de sus padres.

El juego se desarrolló correctamente, las niñas y niños parecían pasarla bien y entendieron de inmediato para lo que era el juguete. Los únicos problemas observados fueron que:

- Tuvieron problemas para realizar la acción de hacer crecer pelo, ya que no tenían la fuerza ni la motricidad fina para hacerlo, por lo que siempre necesitaron ayuda de un adulto para concretar esta acción.
- A algunos de los niños y niñas les costaba mantener el corpóreo parado, esto ya que para que se quede así tienen que enderezarle bien las piernas.
- Usaban la caja como base para modelar la masa.
- La masa que le ponían al corpóreo normalmente se caía cuando manipulaban mucho el personaje.

Como alternativa para solucionar el problema de que no pueden hacer pelo, se agregará una cabeza sin la parte superior desmontable, es decir, una cabeza normal en la que puedan moldear el pelo manualmente.

Por último, para que el packaging no se llene de masa de modelar, como la maqueta después de la primera instancia de testeo, es que la maqueta final será termolaminada.



Figura 107: Registro de la instancia de testeo. En la imagen Dominique.



Figura 108: Registro de la instancia de testeo. En la imagen Maximiliano.



Figura 109: Registro de la instancia de testeo. En la imagen Jesús.



Figura 110: Registro de la instancia de testeo. En la imagen Esteban.

The figure shows four 'IdentiKid' character cards. Each card is a form with various sections and checkboxes. The characters are:

- Marco:** Nombre: Marco, Género: M, Edad: 7, Profesión: Futbolista Amateur. Especie: Humano/a [X]. ¿Dónde vive? U.S.A. ¿En qué vive? Casa. ¿Con quién vive? Con su familia. Personalidad: Temerosa [X], Social [X]. Talento: Cantar [X], Bailar [X], Dibujar [X], Pintar [X], Escribir [X], Tocar un instrumento [X]. Padres: Mamá y papá [X], Solo mamá [X], Solo papá [X], Sin padres [X].
- Luis:** Nombre: Luis, Género: M, Edad: 10, Profesión: Estudiante. Especie: Humano/a [X]. ¿Dónde vive? México. ¿En qué vive? Casa. ¿Con quién vive? Su familia. Personalidad: Temerosa [X], Social [X]. Talento: Cantar [X], Bailar [X], Dibujar [X], Pintar [X], Escribir [X], Tocar un instrumento [X]. Padres: Mamá y papá [X], Solo mamá [X], Solo papá [X], Sin padres [X].
- Leon:** Nombre: Leon, Género: M, Edad: 7, Profesión: Estudiante. Especie: Humano/a [X]. ¿Dónde vive? México. ¿En qué vive? Casa. ¿Con quién vive? No sé. Personalidad: Temerosa [X], Social [X]. Talento: Cantar [X], Bailar [X], Dibujar [X], Pintar [X], Escribir [X], Tocar un instrumento [X]. Padres: Mamá y papá [X], Solo mamá [X], Solo papá [X], Sin padres [X].
- Nani Ferrás:** Nombre: Nani Ferrás, Género: M, Edad: 40, Profesión: Niñera. Especie: Humano/a [X]. ¿Dónde vive? México. ¿En qué vive? Casa. ¿Con quién vive? Con su familia. Personalidad: Temerosa [X], Social [X]. Talento: Cantar [X], Bailar [X], Dibujar [X], Pintar [X], Escribir [X], Tocar un instrumento [X]. Padres: Mamá y papá [X], Solo mamá [X], Solo papá [X], Sin padres [X].

Figura 111: Fichas de personaje rellenas en el testeo.



Figura 112: Personajes creados en el testeo.



Figura 113: Registro de la instancia de testeo. En la imagen Isidora.

5. CONCLUSIONES

El realizar la experiencia y trabajar con niños y niñas de forma presencial fue fundamental para el desarrollo del proyecto, ya que me permitió indagar un poco en sus mentes y comprender cuáles eran los convencionalismos sobre temáticas de género que tenían arraigados, tales como roles, colores, juguetes e incluso concepciones más generales que uno ni siquiera piensa que tienen que ser asociadas a un género. Por ejemplo, dos niños en la clasificación de juguetes por género, me comentaron que la guerra era para niños porque a las niñas no les gusta y a ellos evidentemente les encantaba. O una niña que me dijo que el verde era de niño porque ella una vez vio una garrapata verde y las garrapatas eran de niño.

Comentarios pequeños como esos me permitían seguir indagando, hacer fluir la conversación para obtener los porqué de sus convicciones y ,de ese modo, responder a las preguntas que me planteé al comienzo del proyecto.

También, al observar sus reacciones e interacciones con los juguetes pude descubrir ciertos prejuicios, sobre todo entre los niños, quienes considero tienen una enorme presión social de que no les pueden gustar las cosas “de niña”. Se preocupan mucho del “qué dirán” y se enjuician entre ellos mismos. En ese sentido las niñas tienen más libertad, si bien los juguetes tipificados para ellas limitan su desarrollo, no

se les critica tanto cuando juegan con juguetes del género opuesto como a los niños.

En cuanto a si existían sesgos de género en los niños y niñas de la muestra, hablando cuantitativamente, el sesgo más significativo se vio en los colores, ya que se clasificaron como colores de niña aquellos que estereotipadamente son femeninos y de niño aquellos que son estereotipados para el género masculino. Siendo los colores de niño significativamente más que los de niña. Sin embargo, al momento de crear, a los niños y niñas no les importó si el color de sus lápices había sido categorizado anteriormente como del género opuesto, externalizando así sus concepciones de género de manera inconsciente y real. Aunque considero que para interpretar este último tipo de respuestas profundamente, sería más efectivo hacerlo en conjunto con otras disciplinas como la psicología o la pedagogía.

Pienso que el estudio que hice en las experiencias exploratorias, a pesar de haber sido una muestra pequeña, fue un éxito sobretodo en términos de recaudar las respuestas conscientes de los niños y niñas, y de ese modo conocer lo que ellos consideran socialmente correcto.

Es lamentable que los niños y niñas sean moldeados a tan temprana edad en base a las habilidades, conductas y apariencias que la sociedad espera de ellos en función de su género, y que estas expectativas y concepciones sean reproducidas en los juguetes, sabiendo que el juego es una actividad fundamental en la infancia, ya que es donde exploran, practican y construyen su posición social en el mundo. Por eso es tan importante que los juguetes que se les faciliten contribuyan a un desarrollo integral.

La sociedad está cambiando, estamos tomando conciencia de las desigualdades y de los estereotipos de género que por tantos años fueron parte del inconsciente colectivo, sin embargo no basta con solo tomar conciencia, hay que hacer

transformaciones reales. Pienso que la disciplina del diseño cumple un rol esencial en esto, sobretodo porque las visuales influyen en las concepciones de género, lo cual corroboré de cierto modo en la actividad de discriminación por color, en donde para los niños y niñas un juguete pasaba de ser de un género al otro solo por cambiar de color.

Por eso creo que es importante la existencia de juguetes neutros como Identikid, un juguete que resultó ser del agrado de niños y niñas por igual, y que promueve aptitudes valiosas, como la creatividad y habilidades manuales en ambos géneros indistintamente. Además de ser una herramienta con la cual niños y niñas pueden externalizar sus concepciones de género por medio del diseño.

Considero que hay que aprovechar las herramientas que nos facilita nuestra disciplina para crear agentes de socialización sin sesgos que discriminen a uno u otro género y, de ese modo, avanzamos a algún día ser una sociedad que con suerte no hará diferencias entre géneros y sus distintas manifestaciones.

PROYECCIONES

El proyecto IdentiKid se desarrolló con el propósito de explorar las concepciones de género en niños y niñas entre 4 y 8 años por medio del diseño. De este modo, en esta primera instancia del proyecto se realizó una búsqueda de herramientas para cumplir con esto, sin embargo hay muchas otras posibilidades que explorar, por lo que en un futuro se pueden diseñar más actividades para la etapa de las experiencias, actividades que indaguen en más aspectos que el color y la tipología de juguetes, como símbolos y conceptos asociados a cada género. Esto con una muestra más grande de niños y niñas, se puede ampliar el rango etario y de ese modo ver si las concepciones cambian a medida que crecen.

En cuanto al juguete, se puede llevar a otros espacios de aprendizaje, se puede ofrecer en jardines y colegios como una herramienta para externalizar concepciones de género, a la vez que como un juguete neutro de creación. De esta manera se puede ampliar el proyecto a diferentes sectores, probando con niños y niñas de distintos contextos.

Con respecto a la marca de IdentiKid, se puede realizar un sitio web en donde se puedan descargar las fichas de personajes y sacar ideas de qué crear. Esto último puede ser por medio de YouTube, ya que esta plataforma es muy popular entre los niños y niñas, y con videos tutoriales pueden aprender a hacer distintas clases de personaje.

Por último, se pueden diseñar accesorios y variaciones del juguetes, por ejemplo cabezas de diferentes especies o distintos cuerpos, para poder variar en las creaciones.

6. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Packaging de la marca: la relación entre el diseño de packaging y la identidad de marca*(Primera ed). Barcelona: Parramón.

Butler, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.

Comas D'Argemir, D. (1995). *Trabajo, género y cultura*. Barcelona: Icaria.

Darroch, J. (2014). *Why Marketing To Women Doesn't Work* (1aed). Palgrave Macmillan.

De Beauvoir, S. (1949). *El segundo sexo*, vol. I. García, Juan (Trad.). Re-edición. Buenos Aires: Sudamericana.

Fried, M. (2004). *Arte y objetualidad. Ensayos y reseñas*. Madrid: A. Machado Libros.

Garón, D., Filion, R., Doucet, M., Climent, P., & Serra, E. (1996). *El sistema ESAR: Un método de análisis psicológico de los juguetes*. Instituto Tecnológico del Jugete.

Maquieira, V. (1989). *Antropología y movimiento de reforma sexual en las primeras décadas del siglo XX: una redefinición de la ideología patriarcal*.

Martín, A. (2006). *Antropología del género: culturas, mitos y estereotipos sexuales*(Segunda ed). Ediciones Cátedra.

Martínez Criado, G. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*(Primera ed). Barcelona: Octaedro.

Mix, M. R. (2006). *El imaginario: civilización y cultura del siglo XXI*. Prometeo.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (Vol. 369). Ediciones Morata.

Puleo, A. H. (2000). *Filosofía, género y pensamiento crítico*. Secretariado de publicaciones e intercambio editorial, Universidad de Valladolid.

Santis, J. A. (2010). *Juguetes 100 años de fabricación chilena* (Primera Ed). Ocho Libros Editores Ltda.

Shaffer, D. R. (2008). *Social and Personality Development* (Sexta edic). Wadsworth.

ARTÍCULOS

Barry, H., III, Bacon, M. K., & Child, I. L. (1957). A cross-cultural survey of some sex differences in socialization. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55, 327-332.

Burkitt, E., Barrett, M., & Davis, A. (2003). Children's colour choices for completing drawings of affectively characterised topics. *Journal of child psychology and psychiatry*, 44(3), 445-455. Recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.383.2663&rep=rep1&type=pdf>

Cégep de Sainte-Foy. (2018). *ESAR en español*. Recuperado de <http://www.systeme-esar.org/systeme-esar/accueil/esar-cest-quoi/esar-en-espanol/>

Cobo, R. (1995). Género. 10 palabras clave sobre mujer, 55-83.

DeLoache, J. S., Simcock, G., & Macari, S. (2007). Planes, trains, automobiles and tea sets: Extremely intense interests in very young children. *Developmental Psychology*, 43, 1579-1586.

Fagot, B. I., Rodgers, C. S., & Leinbach, M. D. (2000). Theories of gender socialization. In T. Eckes & H. M. Trautner (Eds.), *The developmental social psychology of gender* (pp. 65-89). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Gibart, T. (2002). *Objecthood*. Recuperado de <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/objecthood.htm>

Gutiérrez Ibacache, A. M. (2018, June 19). *Las olas del feminismo en Chile: Desde el sufragismo a las tomas feministas*. *Eldesconcierto.cl*. Recuperado de <https://www.eldesconcierto.cl/2018/06/19/las-olas-del-feminismo-en-chile-desde-el-sufragismo-a-las-tomas-feministas/>

Hernández, R. (2002). El juego en la infancia. *Revista Candidus*, 4(21-22), 134-137.

Jurado, A. T. C. (2014). *La imagen y la visualidad: una perspectiva semioantropológica*. *Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada.*, (12), 97-106.

Kudrowitz, B. M., & Wallace, D. R. (2009). The play pyramid: A play classification and ideation tool for toy design. *International Journal of Arts and Technology*, 3(1), 36–56. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/128c/bfbcd8201dee0abb9c35b7a4ddd2ecd053cf.pdf>

López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19–37.

Picariello, M. L., Greenberg, D. N., & Pillemer, D. B. (1990). Children's sex-related stereotyping of colors. *Child Development*, 61(5), 1453–1460.

Rivas, P. (2019, February 6). "Mayo Feminista. La rebelión contra el patriarcado": La universidad como institución machista. *Eldesconcierto.cl*. Recuperado de <https://www.eldesconcierto.cl/2019/02/06/mayo-feminista-la-rebelion-contra-el-patriarcado-la-universidad-como-institucion-machista/>

Sand, A. (2012). VISUALITY. *Studies in Iconography*, 33, 89–95. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/23924275>

Serbin, L. A., Powlishta, K. K., & Gulko, J. (1993). The development of sex typing in middle childhood. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 58 (2, Serial No. 232).

REPORTES

ComunidadMujer. (2018). Informe GET 2018: Género, Educación y Trabajo: Avances, contrastes y retos de tres generaciones.

Ministerio de Educación de Chile. (2015). Educación para la igualdad de Género: Plan 2015-2018.

Subsecretaría de Educación Parvularia. (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago. Recuperado de https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2018/03/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018.pdf

Subsecretaría de Educación Parvularia. (2018). Orientaciones para Promover la Igualdad de Género en Educación Parvularia. Santiago. Recuperado de <https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/34/2018/03/Igualdad-de-Género.pdf>

UNICEF. (2013). Superando el adultocentrismo. Santiago. Recuperado de <https://unicef.cl/web/wp-content/uploads/2012/12/UNICEF-04-SuperandoelAdultocentrismo.pdf>

Ministerio de Educación de Chile. (2008). Programa Pedagógico Educación Parvularia: Segundo Nivel de Transición. Santiago.

DICCIONARIOS ONLINE

Artificial. (2014). En Diccionario de la lengua española (23ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=3rM0tTc>

Concepción. (2014). En Diccionario de la lengua española (23ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=A78eKQc>

Concebir. (2014). En Diccionario de la lengua española (23ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=A6TNzll>

Gender Bias. (2019). En Cambridge Business English Dictionary. Recuperado de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/gender-bias#cbed-1-1-1>

Objeto. (2014). En Diccionario de la lengua española (23ª ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=QmweHtN>

Visualidad. (2018). En Oxford Dictionary Spanish. Recuperado de <https://www.lexico.com/es/definicion/visualidad>

SITIOS WEB

Boyd, N. (2019). Conscious & Unconscious Responses to Stimuli. Recuperado de <https://study.com/academy/lesson/conscious-unconscious-responses-to-stimuli.html>

ComunidadMujer. (2017). Informe GET: Primera Infancia. Recuperado de <http://informeget.cl/primer-infancia/>

TEA Ediciones. (2019). BATTELLE. Inventario de Desarrollo. Recuperado de <http://web.teaediciones.com/battelle-inventario-de-desarrollo.aspx>

VIDEOS

Upworthy. (2016). A Class That Turned Around Kids' Assumptions of Gender Roles. England. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=G3Aweo-74kY&list=PLe1wFx_udhrKXM14C5FAR4SedsG_gjHiB&index=15&t=0s

Facts. (2016). Boys Review Girls Toys. Ireland. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=RZ8oH-rPebc&list=PLe1wFx_udhrKXM14C5FAR4SedsG_gjHiB&index=13&frags=pl%2Cwn

TEA Ediciones. (2019). BATTELLE. Inventario de Desarrollo. Recuperado de <http://web.teaediciones.com/battelle-inventario-de-desarrollo.aspx>

DOCUMENTALES

Stern, T. (2018). The Toys That Made Us: LEGO. Netflix.

7. ANEXOS

7.1. Conversación con Cynthia Adlerstein Grimberg

Conversación con Cynthia Adlerstein Grimberg, doctora en Ciencias Sociales y Magister en Gestión Educacional. Actualmente es académica del departamento de Teoría y Política Educativa en la Facultad de Educaciónn UCe investigadora del proyecto de la misma universidad "Manual Modelo Evaluativo MAFA (ME.MAFA): Una Herramienta Para Valorar Ambientes Físicos de Aprendizaje en Educación Parvularia".

¿Los niños y niñas manifiestan preferencia por algún color a la edad preescolar?

No, una niña te puede decir que le gusta el celeste porque es el color del vestido de la Cenicienta. Uno desde el mundo adulto diría "el celeste es de hombre", desde el sesgo de género uno le atribuiría el celeste a lo masculino. Pero claro, la princesa tiene un vestido blanco con azul y tonos celestes y eso hace que las niñas amen ese color, pero porque está asociado al rollo de la princesa (sic).

¿O sea, si uno les muestra el celeste por sí solo no les va a gustar?

No, porque los niños a esa edad están en una etapa que cognitivamente es concreta, entonces las cosas están asociadas a lo concreto, y esto pasa con todo, no solamente con los colores, también pasa con el género.

Por ejemplo, a los niños no es que les gusten las tijeras, a ellos les gusta la acción de cortar, entonces van a elegir la herramienta que les permita cortar porque eso es lo que les gusta hacer.

Los niños no tienen el sesgo cultural que tenemos nosotros, no le atribuyen al negro ninguna concepción adulta, porque son super concretos.

Entonces si se les muestra a los niños y niñas una muestra de colores y se les hace elegir uno..

No sé si las niñas van a querer el rosado y los niños van a rechazarlo, así de manera abstracta. Quizás si se les muestra a los niños un Power Ranger rosado, una princesa rosada, un auto rosado, una peluca rosada...donde el color no es variable, es el juguete el que varía, entonces mi hipótesis sería que el niño va a elegir el juguete que tenga más que ver con sus intereses, pero no va a rechazarlo porque es rosado.

Se centrarían en lo que es la forma.

Sí, y la función. Porque como son concretos y en esa etapa son súper sensorio motrices, es decir el movimiento y el conocer el mundo a través de los sentidos es lo que importa, entonces a los niños les gusta aquello que les permita moverse, y que tiene que ver con sus intereses. Te aseguro que, si a un niño le gustan los dinosaurios, va a elegir el dinosaurio aunque sea rosado.

A esta edad es difícil que los niños prefieran un color en su forma abstracta.

¿Y más grandes si?

Probablemente si, pero porque ahí ya tienen el sesgo construido.

¿En la edad preescolar entonces todavía no tienen el sesgo?

No, a esta edad aún no.

Por eso en el proyecto en el que trabajamos acá en la Universidad creamos un sistema en el que ponemos a los niños a jugar con el espacio. Ya no existen los muebles en la sala, existe algo que llamamos soporte de práctica y los niños modelan el espacio, ellos deciden como organizar el espacio. En vez de tener sillas y mesas tienen módulos de madera que se ensamblan y forman soportes para las distintas co-

sas que hacen. En una primera instancia los niños proyectan como quieren organizar la sala con la parvularia y después lo realizan en grande...Esto porque el problema más grande que tenemos ahora con la parvularia, y con la primera infancia es que el mundo es adulto céntrico, el adulto decide los juguetes para los niños y los criterios, y los espacios. Diseñamos para los niños, en vez de codiseñar.

Claro, y también se ve mucho que durante el juego se practican actividades adultas...

Exacto, porque los niños son reproductores de ese mundo adulto céntrico.

Entonces nosotros dijimos basta de eso. Algo que ocurre mucho es que las educadoras sienten tranquilidad cuando mantienen controlados los cuerpos de los niños, y los niños a esta edad son puro movimiento, y para tener movimiento cognitivo necesitas que ellos se muevan físicamente, entonces todo el movimiento que tú esperas suceda en su cabeza respecto de género tiene que tener un correlato en el mundo físico.

Es más, yo te recomiendo que trabajes con disfraces y con ropa, con cosas que ellos se puedan poner y sacar para dramatizar...si es que se quiere trabajar con niños desde 3 años. Igual los niños de 3 años son muy distintos a los de 6, en términos cognitivos y también en términos de juego. El juego tiene distintas etapas: el juego de los niños hasta los 2 años y medio a 3 años es un juego super sensoriomotor, o sea a esas edad los niños chupan y se mueven y se trepan. Y hay una característica de los niños a esa edad que es el animismo, le dan vida a objetos. Si le paso a un niño un lápiz él no lo ve así, el ve una varita mágica, un caballo, un tallarín...A los tres años los niños ven un solo criterio en las cosas, que normalmente es la función porque ellos son puro movimiento, entonces le dan funciones a los objetos que toman, el color en un objeto no tiene importancia para un niño de 3 años.

Si se le pasa a un niño de esa edad una muñeca, no necesariamente lo va a recibir como una guagua, pero si lo hace seguramente diga "oohh tuto", y si lo ve como un bebé no le va a importar el color, simplemente no lo ve, porque su cerebro ve solamente un criterio dominante.

Entonces ¿Por qué cree que de igual forma se les da colores estereotipados a los juguetes, como a las muñecas que las ponen rosadas en algunos casos?

Eso pasa porque los adultos ponen su sesgo de género en los juguetes.

Por eso una de las cosas más importante en nuestro proyecto es que las salas sean inclusivas, que no haya sesgos de género, ni culturales, políticos o religiosos. Para lo cual una de las cosas que hacemos es eliminar el color, todo es madera...porque el color los pone los grupos culturales. Todos los colores tienen diferentes significados en las distintas culturas. Para el mapuche el café, el rojo y el negro son vitales y tú vas a un jardín infantil en Vitacura ABC1 y las educadoras sacan los lápices negros de las cajas, no les gusta que los niños usen el negro porque es “feo”, porque el negro tiene otra connotación. Y con el género pasa exactamente lo mismo. Aquí en realidad lo que pasa es que los adultos imponen ciertos criterios en los juguetes...porque los niños a esta edad no tienen internalizado un sesgo de género.

¿Y a los 6 años tampoco?

O sea, al menos que vengan de contextos familiares que tengan un sesgo de género importante o que la educadora en la sala lo tenga. Pero, así como los niños en sí mismo no asocian el género a un color porque el color es algo muy abstracto.

¿Y color favorito a qué edad empiezan a tener?

Yo creo que color favorito como a los 6, 7. Pero en el fondo si yo le pregunto a una niña ¿Cuál es tu color favorito? Ella me va a decir “el rosado, el morado, el azul” ¿Y por qué? “porque las princesas...” porque a esa edad son las princesas.

No es color mismo lo que están eligiendo, sino que es el mono, o las experiencias que tienen con ese color.

Los niños tampoco eligen un personaje preferido por algo de género.

Nosotros vemos en los jardines niños jugando con muñecas, en el rincón de la casita...Los niños eligen cosas que desde la perspectiva adulta parecen de hombre o de mujer, pero a los niños eso no les parece de hombre o de mujer.

Sí, he visto investigaciones en que los niños se ven enfrentados a distintos tipos de juguetes, al rincón de la casita, de la construcción...y no hay preferencia entre niños y niñas, eligen todo por igual

Claro, es el sesgo adulto el que se impone ahí, el que los hace elegir ciertas cosas, a eso me refiero a que no son los niños.

Yo creo que, con niños de 4, 5, 6 años ya podrías conversar sobre estereotipos de género en entrevistas grupales. Hay una técnica que se usa mucho en sociología que se llama "Mosaic approach" que es una metodología que se usa para recuperar a través de las voces de los niños las concepciones que hay de espacio. Lo que se hace es que va un adulto con cuatro, cinco, seis niños y les pasa un iPad, un teléfono o una cámara fotográfica, y se les dice a los niños "ustedes van a ir a sacar fotos a los lugares a donde más aprenden" y los niños recorren con nosotros el jardín y nos van contando y sacando fotos, después nos sentamos con ellos a ver las fotos y les preguntamos: "Ya ¿y por qué esta foto?" Y responden normalmente "porque aquí jugamos con los amigos y hay plantas."

Ese tipo de conversaciones te dice mucho de lo que piensan los niños, después esas respuestas se analizan cualitativamente.

Entonces que cosas nos hemos dado cuenta nosotros, que llevamos 6 años haciendo esto, que los niños, que ya sabemos son concretos, valoran mucho más las experiencias cotidianas de encuentro que objetos sofisticados. Los niños prefieren jugar al doctor y que una compañerita sea la guagua, a que poner el muñeco como guagua. Eso tiene que ver la edad que tienen y la etapa en la que están.

Y a esta edad ¿Se ve una preferencia en los niños de jugar o juntarse con niños de su mismo género?

Lo que pasa es que si el equipo docente tiene el sesgo, los niños lo reproducen. Pero si tú me preguntas si espontáneamente ellos lo prefieren, yo creo que no.

Entre los 6 -7 años, que están reafirmando la identidad masculina, femenina, se arman grupitos. Pero hoy en día

nuestras salas son tan diversas, hay mucho niño inmigrante entonces son otros los criterios que hacen que los niños se agrupen... entonces yo diría que el problema de los agrupamientos por sesgo de género no tiene que ver con los niños, sino el cómo los adultos imponen los criterios. Hay jardines donde los educadores piden bolsitas rosadas y celestes...o delantales distintos, pero no es una decisión de los niños, es una decisión de los educadores que después los niños van reproduciendo.

¿Cómo los niños diferencias lo masculino de los femenino?, ¿asociando características físicas?

Sí, y con actividades y tareas sociales. Yo veo en los jardines infantiles que los niños riegan plantas, cuando tienen huertos, y no lo ven como una acción femenina.

Los niños a esta edad se les puede hasta ver cambiándole pañales a una muñeca, porque reproducen lo que es una experiencia cotidiana para ellos, que han visto a su papá y mamá cambiándole los pañales.

Yo creo que el sesgo de género se ven con niños más grandes...de 7-8 probablemente. Y es difícil diferenciar igual entre lo que es sesgo de género y lo que es desarrollo de personalidad...porque hay una etapa en el desarrollo en que los niños se juntan con los niños y las niñas con las niñas y se rechazan niños con niñas, pero eso no es sesgo de género... es parte del desarrollo natural del ser humano.

El sesgo de género se construye en niños más grandes.

Podría entonces ser una posibilidad cambiar el rango de edad en la investigación

Yo creo, porque 3 años son demasiado pequeños para encontrar claramente el sesgo de género.

Porque sí efectivamente los juguetes cristalizan el sesgo de género, pero es el sesgo de los adultos.

Claro, porque ellos son los que los diseñan

Sí, de hecho, tengo una tesista que está trabajando en algo parecido pero con niños inmigrantes, y va a jardines infantiles y entrevista a los educadores y luego a los niños, y efectivamente son los adultos los que son más segregadores con la migración, en el fondo son los

adultos los que creen que los migrantes son sucios, son violentos...

Pero después los niños internalizan eso.

Sí, los niños lo internalizan, pero a los 3-4 años aún no, por lo menos en temas de inmigración.

¿Entonces se da más en la básica, en el primer ciclo?

Sí, yo creo que sí.

¿Y los niños empiezan a identificarse con personajes antes de los 6 años?

Sí, desde muy chiquititos.

Por ejemplo, Peppa Pig. Ellos la ven como un par, no ven a un cerdo, ven a una niña como ellos que hace actividades muy cotidianas.

Entonces el género no es algo innato en los niños

No, es algo totalmente construido socialmente. Y así como nosotros hablamos es como vamos induciendo a los niños a pensar y ver el mundo. Si eso es lo grave, cuando los adultos decimos "ya las niñas son buenas para conversar así que les ponemos banquetas rosadas en los patios y a los niños les compramos una pelota y les pasamos la cancha". Eso no es una decisión de los niños.

Algo que vi igual es que en Suecia existe un tipo de educación en que a los niños no se les trata como niña o niño particularmente, además de utilizar juguetes que no promueven roles de género. Es más, existen niños que no se identifican con un género en particular, y sus padres les dan la libertad de elegir. Mi pregunta es ¿A la larga eso los puede confundir?

Bueno, ahí hay una discusión super grande, científicamente esto no se ha probado. Así como lo niños socializan van a ir creciendo. Por ejemplo, saliéndose un poco de Suecia, las comunidades judías religiosas no le cortan el pelo a los niños hasta los 3 años, entonces niñas y niños tienen el pelo largo hasta los 3 años. Entonces a los 2 años y medio es super difícil distinguir si es niño o niñas, tú los ves y no sabes a buenas y primeras...además que a las niñas no les hacen aritos.

Entonces ahí no se asocia el pelo largo con las niñas.

No, exacto. En esa cultura no tiene sentido asociar el pelo largo a un género. Entonces las atribuciones de género y los significados que les damos a las cosas en término de género son producto de la socialización y las culturas. Y seguramente como en el español, al igual que en el alemán, se declina con género, eso también cambia las cosas. Si yo le digo a un niño, que como te dije son concretos, “la mesa, el lápiz”, entonces la mesa es mujer el lápiz es hombre, pero sabemos que no tienen género, pero culturalmente como nuestro lenguaje declina.

También hay un tema bien grande en los jardines con los niños trans...

No son tan aceptados me imagino.

Son cero aceptados, pero de nuevo es el mundo adulto el que tiene el rollo, los niños juegan. O sea, los niños haitianos que vemos en los jardines, algunos hablan cero español, pero no necesitan saber el idioma para jugar con sus pares. No hay drama en el sentido cultural, y me parece que con los niños trans pasa exactamente lo mismo, a ellos no les importa.

Lo que si hoy en día hay un trabajo de las bases curriculares, que yo creo que si le pasas a los niños un muñeco y les pides que lo vistan, puede que lo vistan con pantalón, polera y jockey y te van a decir que es una niña “¿Y por qué?” “Porque tiene vagina” van a responder, porque los niños saben diferenciar sexo.

¿Eso en la básica o igual en parvularia?

En parvularia igual, saben que los niños tienen pene y las niñas vaginas, eso lo entienden y distinguen desde muy pequeños, yo creo que desde los tres años en adelante.

Y ahora los jardines están mucho más abiertos que antes, las mamaderas tienen distintivos, ya no son rosadas y azules, los percheros son con nombres...varias cosas así. Queremos que la educación cambie en ese sentido.

Yo creo que con los chicos se puede conversar sobre el tema, hacer un grupito de niños de 4 y 5 años y preguntarles en qué son diferentes las niñas de los niños, más una conversación abierta y quizás llevarles prendas de vestir y jugar diciéndoles “ya, ahora vamos a actuar como niñas, ahora como niños

¿En qué son diferentes? ¿En qué son iguales?” Y filmarlo, siempre con un objeto concreto mediando la conversación, siempre en paralelo. Porque la conversación abstracta no la entienden los niños.

7.2. Revisión de actividades con Elena Aros Hermosilla

Primera instancia de conversación con Elena Aros Hermosilla, Educadora de Párvulos y Profesora General Básica de la Universidad de Concepción.

De los 5 a los 7 años ya tienen conciencia de los quehaceres sociales, sobre todo en los que son relacionado con el hogar, aunque sin embargo los niños siguen entendiendo que el hombre “ayuda” en la casa, más que verlo como una responsabilidad compartida.

En algunas profesiones, por ejemplo, si preguntas por los bomberos, más del 90% yo creo que te diría que son hombres, excepto que hayan visto casos puntuales. Ahora con lo que es el caso de las fuerzas armadas pasa menos, porque en la televisión se muestra más que hay mujeres ganando cancha.

¿Los niños y niñas tienen color favorito desde pequeños?

Sí, desde super chicos son super identificados. Puede que algunos no tengan, o tengan varios. Yo te recomiendo que les des una gama de colores y ahí preguntarles: “¿Cuáles son los colores que más te gustan?”.

Hay algunos que te van a decir “ese” y solo ese, y otros que van a tener la duda, y a ellos de repente le puedes dar la opción de elegir más colores.

¿Y el color favorito será porque lo relacionan con algo?

Eso se lo puedes preguntar a ellos. Está la opción de que te digan cosas como “porque es el color de mi equipo de fútbol, porque es el color de los ojos de mi papá, porque es el de

mi princesa favorita..". Y ahí tú debes analizar si la respuesta tiene algún sesgo de género.

Por ejemplo, si te dice que es por las princesas ahí debes inducir más preguntas, como "ya, pero ¿la princesa no podría ser verde?".

Vas a saber si el color favorito tiene algún sesgo de género solo si haces el análisis de por qué le gusta ese color, porque puede ser por alguna experiencia significativa no más.

¿Y esto podría hacerlo en grupo o solos?

Depende de la edad, entre los más chiquititos yo te recomiendo hacerlo con máximo dos, pero más grandes son capaces de tener una conversación. Ahora, para que no te abrumen yo no te recomendaría más de 4 o 5 si vas a estar sola.

Mi miedo es intimidarlos y que se pongan tímidos...

Es que depende de la motivación que vas a dar. Claro, si tú llegas y ellos no te conocen, es primera vez que te ven y tu vas y les preguntas cuál es su color favorito, probablemente vas a generar intimidación, pero si tu llegas con alguna motivación que te acomode, por ejemplo, contar cuentos, se puede partir contando un cuento de colores...o invitarlos a pintar, a jugar. Y siempre parte de tu experiencia personal, por ejemplo, "Chiquillos yo les quería contar que mi color favorito es este ¿Cuál es el suyo?" Y si no te dan una respuesta del por qué, sigues contándoles "bueno a mí me gusta este color porque me da tranquilidad..."

Ah ya, ir guiando la conversación...

Sí, y eso suelta a los niños. Tú no puedes esperar sacar información si no eres capaz de darla.

Ponerte al nivel de los niños te hace parte de la conversación, sino sería una encuesta.

La otra actividad sería mostrarle juguetes que normalmente se encuentran estereotipados para un género, pero pintado de algún color tipificado para el género opuesto. Por ejemplo, un Power Ranger rosado, un auto rosado, una pistola rosada...y ver si a los niños les sigue gustando o si muestran algún tipo de prejuicio hacia el color.

Va a depender del juego la verdad. De pronto buscar algún elemento neutro, porque si tu discriminación es saber si el color tiene sesgo de género trata de buscar juguetes que sean neutros y que la única discriminación que tengan sea el color. Porque por ejemplo si les muestras autos, puede que el auto ya tenga un sesgo de género marcado y si además le agregas color, te va a costar a ti analizar si el sesgo viene por el color o por el juguete. Entonces, busca algún juguete que sea neutro, para ambos, por ejemplo, yo-yo de distintos colores, que no tienen que ver con género, ahí la discriminación sería por color...preguntar ¿Hay algún yo-yo que no podrían usar las niñas?

Lo mismo los autos, si vamos a discriminar si el auto tiene sesgo de género intentemos que los autos sean de colores neutros, no poner ni azul ni rosado, poner amarillos, verdes, rojos, negros, blancos... así vas a discriminar si el juguete tiene sesgo de género y no el color.

Yo te recomiendo eso, sobre todo con los más chiquititos... porque es por ejemplo como si en una actividad les dieras tres actividades al mismo tiempo, se van a quedar con una, o con la primera o con la última. Por eso los educadores tienen que dar de una indicación a la vez.

Pasa lo mismo con la discriminación, si son muy pequeños van a discriminar solo una cosa, y no necesariamente la que tú estás pidiendo. Si tú quieres que discriminen por color por ejemplo y ellos puede que lo hagan por juguetes, porque se van a guiar por sus gustos prioritariamente. Tienes que ordenar muy bien qué es lo que tú quieres sacar de cada juego, porque si no se te puede ensuciar la muestra.

Si son más grandes, los de 7 años puedes ser, ahí podrías tener dos criterios de discriminación, pero no más.

Lo otro que había visto como actividad es que un mismo muñequito lo ponen de distintos colores y ahí se le pregunta a los niños ¿Cuál sería el género de este muñeco?

Sí, también se puede hacer eso. Lo otro es que si quieres hacerlo con figuras humanas los muñecos de bebés son ideales, porque el bebé en general cuando nace es muy neutro, todos tienen el pelo corto y no llevan aritos. Entonces pue-

des vestirlo de hombre y de mujer y “¿Cuál es la diferencia?” Porque los más chicos ven más que nada el tema de los genitales, entonces si tiene ropa ¿cómo lo discriminan? Solo por la vestimenta.

Y esto de los muñecos de bebé ¿se puede hacer con los de 4 años igual?

Yo creo que con los intermedios, 5-6 años. Y la actividad de los muñequitos de distintos colores puede ser con los más chicos igual.

Lo otro también puede ser que pinten la vestimenta, o preguntarle directamente “¿Creen que hay colores para niños y para niñas?”, y esto se puede hacer con todas las edades, la diferencia va a estar en la profundidad de las respuestas.

Te van a tocar niños que te van a hablar un montón y te van a contar toda una historia y otros que van a hablar poquito, depende igual de la confianza que te tengan, seguramente si los vas a ver tres veces la tercera vez se van a explayar mucho más de lo que lo hicieron la segunda y primera vez.

En ese caso sería entonces mejor ir más de una vez

Sí, yo te recomendaría ir en dos instancias distintas a un mismo grupo, por ejemplo. Actividades distintas, así también tú vas a poder discriminar, vas a ir viendo que quizás son 15 los que te podrían dar una muestra pertinente.

La otra actividad sería ver si presentan prejuicios sobre juguetes estereotipos para el género opuesto, de modo de ver si en verdad los niños son más prejuiciosos que las niñas.

Ahí yo te recomendaría que tu hagas la discriminación por género, o sea separarlos, hacer la actividad solo con niños y solo con niñas...porque si están juntos el otro género los va a neutralizar “No, este es solo para niñas”, “No, porque yo también juego con este”, por ejemplo.

Se puede generar una discusión, en cambio si estás solo con niños o niñas vas a ver si es una opinión transversal al género.

¡Aaah!...entonces podría ser de uno también.

Claro, aún mejor porque ahí no tienes ninguna distracción de que otro le diga otra cosa.

O lo otro podría ser como ese juego en que te ponen 10 cosas, tienes que miraras y después intentar recordarlas... puedes poner una mesa con juguetes mezclados, hacerlos mirar y después haciéndolos recordar preguntarles "¿Había un juguete que fuera solo para niñas?, ¿o solo para niños?, ¿o alguno con el que puedan jugar todos?" Y tienes que darles siempre la opción de que puede haber una respuesta de que no, porque si no le das la opción de que un casillero esté vacío va a buscar una respuesta.

Puedes incluso hacer un tipo tablero interactivo y poner "niños, niñas y ambos", y hacer que clasifiquen las fotos de los juguetes.

Cierto, pero igual tener ahí esos juguetes...

Sí, eso sería bueno porque puede que haya alguno que no conozcan y pueden tener la opción de investigarlo.

La otra actividad que me habían recomendado es hacer grupos de conversación y facilitarles prendas de vestir y accesorios varios y jugar a "ahora actuemos como niñas...ahora como niños..."

Eso se puede hacer yo creo que con los más grandes, de 5 para arriba. A los más chiquitos tendrías que inventarles una situación, por ejemplo, un partido de fútbol y ahí decirles: "ya, cómo actuarían las niñas...como lo harían los niños". Porque son super concretos entonces puede que se confundan y empiecen a copiarse entre ellos, burlarse...

La última actividad sería en la que ellos efectivamente tendrían el poder de intervención, la idea es pasarles una figura super neutra y que ellos la puedan rayar, intervenir con plasticina y así...Se pensó en una figura lego, pero el problema es que es muy chica.

Sí, los más chicos no tienen tanta motricidad fina, con los de 7 quizás se pueda hacer, pero igual les costaría.

Lo otro sería hacerlo con esos monos de cartón que se usaban antes, que uno le iba poniendo ropa...

¿Y tu crees que los niños más pequeños lo intervendrían correctamente o le harían puras rayas?

Depende, si esto lo haces la primera vez que los ves, ahí sí que seguramente te van a hacer cualquier cosa. Esta actividad sí que te recomiendo hacerla en una segunda instancia, porque ahí ya van a conocerte y van a entender que están tratando un tema contigo, que es una actividad pedagógica y no libre.

Aquí sí que tienes que hacer una muy buena motivación. Lo que te recomiendo es que antes de entregar los materiales les vayas explicando, incluso lo mejor sería llevar un cartón que explique paso a paso con monitos lo que hay que hacer. Entonces primero explicarles, después pasarles la figura sin ningún material e invitarlos a que la miren y exploren...preguntarles si tendrá género y que piensen cómo quieren personificarlo, sin pasarles el material aún. Que tengan claro su proyecto. Y ahí recién pasarles el material o facilitarles el material en una mesa y explicarles “para eso tenemos todos estos materiales de recurso, pueden usar los que quieran”. Pero si le pones todo antes, no te van a escuchar, solo con las ganas de jugar con todo. Tienes que ser super ordenada.

Esto sería igual en grupo...

Sí, dos o tres personas, aunque igual puedes hacerlo de a uno, no te recomiendo que sea de muchas.

Lo ideal sería que salieran de distintas especies igual, no solo humanos. Porque hoy en día por las series de tv los niños y niñas se identifican mucho con personajes de animales, como Peppa Pig y Paw Patrol...

Claro, es verdad, les gustan a niños y niñas por igual, pero anda a preguntarle a un niño si se disfrazaría de Peppa Pig. Probablemente muchos te dirían que no, porque sí le dan género, es una cerdita. En la clasificación del juego todos la quieren, a todos les gusta, pero al preguntarles quien se disfrazaría de ella, probablemente ahí veras un sesgo de género.

Ellos se identifican con personajes desde chiquititos, y no importa que no sean humanos.

Esta actividad la encuentro super buena, yo creo que la podrías hacer en una segunda o tercera instancia con los niños que tú veas te han dado más insumos, no con todo el grupo.

¿Y el rango etario consideras está bien?

Sí, el único problema que veo es lo del tamaño, pero si lo solucionas...lo que si vas a ver diferencias, como que los de siete van a tener más concentración.

Lo mejor sería entonces hacerles un tipo infografía muy icónica que explique el procedimiento.

Sí, porque a esa edad no todos leen. Poner por ejemplo: primero miramos, y en vez de la palabra pones unos ojitos y así...Tú se las lees al principio y después ellos la recordarán por las imágenes, es como un ayuda memoria.

Después de que creen sus personajes la idea sería reunir las características haciéndoles preguntas de fichas de personajes

Sí, eso lo ven en los cuentos así que van a estar acostumbrados.

¿Pero las preguntas se las hago al final?

Yo creo que esperes a que estén terminando el personaje y ahí recién las haces, porque si no puede que tú los contamines a ellos, o sea haciéndoles estás preguntas los estás obligando a que tenga un género por ejemplo.

Y preguntarles cosas como dónde vive...

Las historias son la parte más fácil de crear con los niños, te van a inventar que vienen de otro planeta, etc.

¿Y darles ejemplos?

A lo más por grupos decirles que tienen que decidir de donde viene el personaje, y darles algunos ejemplos "¿podría ser del campo, de otro planeta...de dónde más se les ocurre?"

Darles un contexto, una base para la imaginación, pero no más que eso para no contaminarlos, esto sería para orientarlos si es que ves que a algunos no se les ocurre nada.

Sí, lo que podrías hacer, es ponerles requisitos, como que sea un personaje original, o sea que no pueden copiar ningún personaje de la tele, para que no vaya a ser que repli-

quen y te salga una Peppa Pig. Podemos sacar recursos de otros personajes sí, pero no puede ser un personaje ya inventado. Porque hoy en día la televisión insta mucho a la copia, entonces más de uno va a querer hacer algún personaje que le gusta. Entonces si ves que se está pareciendo mucho a alguno, lo instas a que le ponga algo para hacerlo distinto .

¿Y preguntas como la religión y la raza?

Mmmm...quizás entre los más grandes, porque en verdad eso no es tema para los niños, ellos conocen de esas cosas solamente dependiendo de las personas con las que interactúan, si es que tienen algún compañero de otra religión, etc. En vez de raza le podrías preguntar de qué país es, más concreto.

Yo las dejaría como carta bajo la manga dependiendo del personaje, por ejemplo, si te sale algún personaje con una cruz colgada del cuello, o con los ojos rasgados, etc. Sí podrías preguntar por los accesorios, esos van a hacer la diferencia.

Y tienes que preocuparte de que las preguntas que hagas sean lo más neutras posibles, por ejemplo, si ves que algún muñeco lleva ropa rosada preguntar al niño ¿Por qué la ropa es de ese color? No asumir y preguntar si es que es niña”.

¿Y antes debería mostrarles ejemplos de cómo se podrían ver los muñecos?

No, porque ahí estarías contaminando sus ideas. A lo más tener algún portafolio por si algún niño te dice que no se le ocurre que hacer, poder mostrarle, pero si no las necesitan...

¿Y preguntarle si tiene pareja el personaje?

Mmmm...quizás no en el momento de creación, porque en verdad para ese momento no es relevante. Ahora lo otro sería que después les permitieras jugar con los personajes, ahí los ponen en una situación, les ponen sentimientos y gustos. Las niñas al comprar la muñeca no saben si tiene pololo o polola, o qué le gusta hacer, eso ellas lo crean al momento de jugar, en el juego le construyen su realidad. Puede que si esa misma muñeca se la pasas a otro niño, pase a tener polola en vez de pololo, puede pasar de ser humano a ser extraterrestre por ejemplo, dependiendo de la imaginación del niño.

¿Y será pertinente pasarles stickers para que caractericen los personajes? Por ejemplo barbas..

Mmm..no creo porque ahí tu igual estarías sesgando, y puede que por ejemplo un niño le ponga barba a su personaje solo porque le gustó el sticker...a lo más podrían ser unas poleras blancas cosa que ellos las puedan rayar en caso de que no puedan rayar la figura.

¿Y accesorios como pelos, sombreros?

Si es que son neutros sí, porque a mí me ha pasado en talleres que por ejemplo llevamos ojos y el niño nunca en su vida pensó en ojos para su proyecto pero solo por usarlos le pone diez, porque lo que les llama la atención es el material que les estas poniendo a su disposición.

Intenta que los recursos sean neutros y no tan diseñados, si vas a llevar ojos por ejemplo, que sean lo más simples posibles, sin delineados, ni pestañas, etc. Incluso para orientarlos puedes llevar tú unos hechos para que se guíen.

¿Y accesorios como cascos y armas?

Eso puede ser, pero no al principio, sino que cuando ya tengan diseñado el personaje les dices "chiquillos, ¿quieren ponerles accesorios? Porque tengo una caja de accesorios", pero no antes porque puede que diseñen en base al accesorio, por ejemplo, alguien puede hacer un policía porque quiere usar la pistola.

Igual no es mala alternativa porque así les dan personalidad. También por ejemplo si quieres les puedes llevar pelucas, pero todas largas, de distintos colores y crespas y lisas, y que ellos las puedan cortar.

7.3. Revisión de resultados con Elena Aros Hermosilla

Comentarios sobre los resultados obtenidos en las actividades, por la profesional Elena Aros Hermosilla, educadora de párvulos y Profesora general básica de la Universidad de Concepción.

Sobre la actividad “Describiendo el color favorito”

Los niños más pequeños son muy influenciados, no tienen una opinión propia, se guían por lo que les dice el resto.

Si alguien le dice algo significativo, por ejemplo “¡ay! que lindo te queda el naranjo” ese hito ya le genera el pensar “el naranjo es mi color favorito”.

Los niños más grandes ya están más definidos, piensa que los niños cognitivamente hablando terminan de desarrollarse como a los 7 años, entonces entre los 1 y 3, tiradito para 4, todavía tienen confusión entre realidad...virtual. Entonces son muy influenciados, se guían por lo que la sociedad les dice.

Sobre la actividad “Juguetes por género”

Siempre hay niños más líderes, entonces en algunos casos cuando trabajas de a tres, contesta el primero y anula a los otros. Puede que, si esos niños hubieran trabajado solos, las respuestas hubieran cambiado un poco, entendiendo que los que clasificaron todos los juguetes en neutro estaban solos.

También depende del contexto familiar, por ejemplo, los niños que tienen puros hermanos hombres tienen una imagen de las mujeres diferente...no comparten con niñas.

Lo que esta experiencia te arroja son las respuestas conscientes de los niños. Nosotros jugamos con mitos sociales, tenemos un mito por ejemplo que dice “quien te quiere te golpea”, si yo hoy día entro a un colegio y le pregunto a los chiquillos “¿quién te quiere te golpea?” me van a decir “naaa...profe como se le ocurre”, esa es la respuesta consciente de las personas. La respuesta inconsciente pasa cuando tú haces

una actividad lúdica o un role play y ellos no se dan cuenta lo que te están contestando, entonces por ejemplo esa carta nosotros cuando la ponemos en el juego de mito, te vas a dar cuenta que muchos tienen pololeo violento, pero que, si tú le hubieras preguntado directamente, te dicen “no, está mal”. Entonces pasa lo mismo con lo que tu hiciste, esto es una primera etapa en las que tienes las respuestas conscientes, las respuestas socialmente correctas para los niños. Sería distinto si tú por ejemplo condicionaras un espacio y a estos mismos niños los pusieras con esos juguetes y ves como interactúan libremente, ahí podrías cachar que si el niño que te dijo que era todo para niños y niñas efectivamente juega con todo o solo con algunas cosas, si el que te dijo que los ponis no eran para niños no juega con ellos, o a lo mejor igual los agarra y juega con ellos.

Sí, me pasó con un niño que me dijo que los ponis son para niñas solamente, y que después la familia me dijo que él tiene muñecas y juega con ponis, pero en el momento como vio que los demás decían que era de niño...

Porque es la respuesta socialmente correcta bajo su imagen. Lo que te decía antes, están en la edad en la que lo que les digan que está bien, por ejemplo, si les dicen “jugar fútbol está bien”, a las niñas “vestirse de rosado está bien”, los adultos no se dan cuenta como mandan esas imágenes, como mensajes subliminales.

Esta buena la encuesta, pero tienes que tener claro en el análisis que lo que te dieron fue la respuesta socialmente correcta, eso no implica que ellos efectivamente actúen así cuando juegan libremente.

Claro, y por ejemplo en la actividad de los dinosaurios de colores, ¿igual la respuesta es consciente?

Es que se dejan guiar por los colores, además si todo el tiempo les fuiste preguntando si son de niño, niña o neutro, en el fondo los hiciste clasificar, entonces muchos de ellos estaban en el chip de “tengo que clasificar”.

Hay muchos que les pasa que no puede quedar ningún casillero vacío, tiene que haber unos de niñas, unos de niños y otros neutros (refiriéndose a la actividad “juguetes por género”). Es

muy raro que los últimos dos niños que mostraste pusieran todos los juguetes en neutro.

Entonces, es un buen análisis, pero lo que más te arroja es la respuesta socialmente correcta, lo que ellos sienten que deben decir, puede coincidir con lo que ellos creen...pero puede pasar lo que me contabas del niño, que dijo que los ponis eran de niña, pero en realidad le encantan los ponis.

Puedes analizar más, por ejemplo, habían niños que no soltaban los juguetes, que querían tomarlos y jugar. Yo creo que eso te dice más de lo que ellos te dicen.

Igual había niños que no pescaban los juguetes, no los tomaban.

Claro, ojo que eso depende mucho del sistema en que están insertos, hay niños que saben que no pueden tocar las cosas hasta que les den permiso porque no son de ellos. Depende mucho de la crianza de la familia, del espacio en donde estén. Hay niños que son super contenidos, hay otros que los crían libremente y agarran cualquier cosa que les pongas.

Sí, me pasó con las niñas del jardín infantil, como que tenían mucha confianza de agarrar todas las cosas incluso antes de que se las mostrara.

Además, ¿que lo fuiste a hacer a un espacio del jardín infantil o no?

Sí

Estás en un espacio donde ellos saben que pueden explorar, el jardín infantil está hecho para que ellos toquen juguetes, saquen juguetes. A lo mejor esos mismos niños en tu casa o en un espacio como este van a estar así tranquilos, porque no es su espacio.

También depende mucho que tan de casa son o no son este tipo de encuestas. Si los llevas a un espacio que es ajeno para ellos, probablemente se comporten mejor, algunos más inquietos se van a mover y todo, pero la tendencia es que primero tanteen terreno, después que agarren confianza...vamos a

ver. Ahora si eres tú la que va al espacio de ellos...o sea están en su espacio, se van a mover libremente de partida.

En la mayoría de los casos yo fui a las casas de ellos...e igual había algunos que eran bien tímidos, pero después ya en la segunda parte cuando tenían que crear el personaje se soltaban más.

Claro, estaban más relajados...igual depende del adulto que te acompañaba. En el fondo igual ellos saben que están siendo evaluados.

Resultados actividad "Asignación de género a los colores"

Los dinosaurios para ellos son seres vivientes, son como el perro, el gato...son animales, por ende, es muy probable que ellos tiendan a darle un género. O sea, yo no juego con el dinosaurio sin saber qué es, o es macho o es hembra. Entonces por lógica ellos les tienden a dar una personalidad al juguete, y esa personalidad requiere un género, sería poco usual que fuera un animal sin género o neutro, porque si ves las películas de dinosaurios son, o macho o hembra...no hay ningún animal que tu no sepas qué es.

Resultados actividad "Discriminación por color"

Te das cuenta de que los objetos inanimados tienen mayor percepción de que podrían no tener género. Porque tiene que ver más con el tipo de género que puedes generar. El auto y el avión no tienen género...el pony si pudiera ser porque es un caballo, un animal, va teniendo personalidad finalmente.

(Al ver que los niños son los que más se negaban a jugar con los juguetes cuando estaban en colores estereotipados para niñas)

Es que los niños tienen una mayor presión social, no te pueden gustar las cosas, son más juzgadores entre ellos.

Resultados actividad "Creación de personaje"

(Al mostrarle que los niños y niñas en algunos casos creaban familias constituidas de diferente manera a las suyas propias) Hay muchas cosas que no tienen nada que ver con su realidad y que son netamente sacadas de los medios audiovisuales,

desde los juegos, la televisión.

Hay otros que si tienen que ver con sus historias personales o con historias de amigos de ellos, de primos...como proyectar. Eso es mucho más complejo de investigar porque hoy en día se contamina mucho con los medios audiovisuales, ven de estas novelas y se inventan un mundo super trastornado, y tú ves que tienen una familia de lo más normal.

Antes era más clásico que cuando un niño tenía una familia muy disfuncional, imaginaba una familia perfecta.

Sí, igual me pasó con un niño que no tenía mamá e hizo una familia con papá y mamá.

Claro, eso es mucho más tradicional, como que proyectan lo que les encantaría tener a ellos, la familia tradicional.

[Al mostrarle los personajes creados por los niños y niñas de 7 y 8 años]

Super más detallista...ahora, yo asumiría que esto te lo hace una niña, podría ser que no...o sea ahí es donde uno como adulto tiene postura de género, porque también podría haberlo hecho un niño.

Tienen que ver, más que con solo los colores, con el tipo de detalle, los accesorios que les deciden poner...

Efectivamente, también es un mito de que las mujeres son más detallistas, yo podría asumir que lo hizo una niña y perfectamente lo pudo haber hecho un niño.

Desde una mirada más adulto céntrica podrías generar otro análisis.

El trabajo puede ir acompañado de un tema de género, pero ya desde la mirada de nosotros.

Podrías analizar qué cosas hay en común entre un trabajo y otro, que cosas los diferencian...porque como te digo nosotros como adultos en verdad tenemos muchos estigmas de género, y son los que les transmitimos a ellos.

Yo siento que la encuesta es muy buena, pero como te digo tienes que tener claro que son las respuestas socialmente correctas de los niños y es bueno saberlo también, porque en el fondo eso es lo que nosotros estamos inculcando que ellos digan, es el sesgo que socialmente estamos poniéndole a los niños, esto es lo que esperamos que respondan.

Viendo las fotografías, lo que veo es que no hay sesgo de color, las diferencias se notan en otras cosas, como en el detalle, en que escojan a alguien de su género. O es más propenso que una mujer pueda escoger cualquier género, pero los hombres en general escogen hombres y no mujeres para hacerlo.

¿Esta sería entonces una respuesta no consiente?

Claro, esta sería una respuesta no consiente porque los hiciste crear, y ellos escogieron, tu no les dijiste que se tenían que hacerse a ellos mismos, o un niño o una niña...a ningún niño se le ocurrió hacer una niña, pero a una niña si se le ocurrió hacer un hombre.

Entonces también puede ser otra hipótesis, las mujeres si tienen la libertad de escoger otro género, los hombres no. ¿Qué pasaría si un niño escoge hacer un personaje femenino?

Sería juzgado quizás...

Probablemente, y que la mujer lo haga no. Porque nosotros jugamos con muñecas y muñecos.

7.4. Base de datos juguetes

Base de datos realizada en la investigación preliminar, en la cual se clasificaron juguetes con marca propia en el comercio establecido.

NOMBRE DEL JUGUETE	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	TIPOLOGÍA	EDAD
Enchantimals	Mattel	Retail	Muñeca	4 años en adelante
Equestria Girls	Hasbro	Retail	Muñeca	5 años en adelante
Baby Alive	Hasbro	Retail	Muñeca	3 años en adelante
BEN 10	Playmates Toys	Retail	Serie de TV	4 años en adelante
Paw Patrol	Nickelodeon	Retail	Serie de TV	3 años en adelante
Adventure Force	Prime Time Toys	Retail	Acción	3 años en adelante
Motor Extreme	Happy Line	Retail	Autos	3 años en adelante
Barbie	Mattel	Retail	Muñeca	4 años en adelante
Playmobil City Action	Brandstätter	Retail	Figuras y Armables	4 años en adelante
Max Steel	Mattel	Retail	Figuras de acción	4 años en adelante
LOL surprise	MGA Entertainment	Retail	Muñeca	3 años en adelante
Smooshy Mushy	RedwoodVentures	Retail	Figuras	6 años en adelante
Whisker haven	Disney	Falabella	Serie de TV	4 años en adelante
Slimy Creations	Joker Entertainment	Retail	Creación	3 años en adelante
Craz Slimy	Melissa & Doug	Retail	Creación	6 años en adelante
Nella: The Princess Knight	Nickelodeon	Ripley	Serie de TV	3 años en adelante
Teamsterl Thunderdome	Ultra Toys	Retail	Autos	3 años en adelante
Cars	Mattel	Retail	Autos	3 años en adelante
Nerf Nitro	Hasbro	Retail	Acción	5 años en adelante
Dino Valley	Chap Mei	Falabella	Figuras	3 años en adelante
Terra	Battat	Falabella	Figuras	3 años en adelante
Ba Lori	Battat	Falabella	Muñeca	3 años en adelante
My Little Pony	Hasbro	Retail	Figuras	3 años en adelante
Miraculous	Bandai	Retail	Serie de TV	4 años en adelante
Shopkins "Happy Places"	Moose Toys	Retail	Figuras	5 años en adelante
Little Mommy	Mattel	Retail	Muñeca	2 años en adelante
Yogurtinis	Intek	Retail	Muñeca	3 años en adelante

	GÉNERO	MEDIACIÓN	MEDIACIÓN 2	MEDIO 1	MEDIO 2	MEDIO 3	KEYWORD 1	KEYWORD 2	KEYWORD 3	KEYWORD 4	ARTICULADO	ACCIÓN ADICIONAL	
	Niñas	Fantasía	-----	Videos	-----	-----	Fantasía	Animales	Amistad	-----	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	-----	Película	Serie digital	Videojuego	Fantasía	Moda	Amistad	Música	Todo el cuerpo medianamente	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Cuidados	Bebés	Maternidad	Gestos	Cabeza, brazos y piernas	Ensucia pañal, llora, gatea y hace gestos	
	Niños	Fantasía	-----	Película	Serie de TV	Videojuego	Aventura	Poder	Alienígenas	Lucha	Cabeza, brazos y piernas	Transformaciones de forma, disparos y otros	
	Unisex	Fantasía	Construcción	Serie de TV	Videojuego	-----	Trabajo en equipo	Animales	Amistad	Valentía	Cabeza	Transformaciones de forma, disparos y sonidos	
	Niños	Fantasía	-----	No	-----	-----	Aventura	Armas	Vehículos	Guerra	Cabeza, brazos, piernas y caderas	Disparar y sonidos	
	Niños	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Carreras	Luz	Vehículos	Velocidad	No aplica	Luces	
	Niñas	Fantasía	-----	Película	Serie digital	Videojuego	Profesiones	Moda	Imaginación	Feminidad	Cabeza, brazos, piernas y caderas	Depende de figura	
	Unisex	Fantasía	Construcción	Videojuego	-----	-----	Cotidianidad	Versatilidad	Ciudad	Emergencia	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niños	Fantasía	-----	Película	Serie de TV	Videojuego	Aventura	Ciencia ficción	Superhéroe	Armas	Todo el cuerpo	Transformaciones de forma y disparos	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Videos	Videojuego	-----	Coleccionable	Moda	Bebés	Sorpresa	Cabeza, brazos y piernas	Escupir, llorar, hacer pipí o cambiar de color	
	Unisex	Construcción	Sensorial	Videos	-----	-----	Coleccionable	Perfumado	Adorable	Mascota	No	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Serie de TV	Videojuego	Videos	Coleccionable	Princesas	Adorable	Mascota	Cabeza	No	
	Unisex	Construcción	-----	No	-----	-----	DIY	Creación	Slime	Modelar	No aplica	No	
	Unisex	Construcción	-----	No	-----	-----	DIY	Creación	Slime	Modelar	No aplica	No	
	Niñas	Fantasía	-----	Serie de TV	Videojuego	Videos	Fantasía	Princesas	Valentía	Lucha	Muñecas	No	
	Niños	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Vehículos	Pistas	Coleccionables	Velocidad	No aplica	Lanzamiento electrónico	
	Unisex	Fantasía	Construcción	Película	Mini serie	Videojuego	Vehículos	Aventura	Velocidad	Amistad	No aplica	Depende de figura	
	Niños	Fantasía	-----	Videos	Videojuego	-----	Vehículos	Velocidad	Lanzamientos	Disparar	No aplica	Lanzamientos	
	Niños	Fantasía	-----	No	-----	-----	Aventura	Dinosaurios	Valentía	Vehículos	Cabeza, brazos, piernas y cola	Luz y sonidos	
	Unisex	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Animales	Dinosaurios	Granja	Selva	No	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Diversidad	Moda	Animales	-----	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Película	Serie de TV	Videojuego	Fantasía	Animales	Amistad	Coleccionable	Cabeza	No	
	Niñas	Fantasía	-----	Serie de TV	Videojuego	Videos	Aventura	Superhéroe	Valentía	Lucha	Todo el cuerpo	Lanzamientos, enganchar,volar	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Videos	-----	-----	Fantasía	Adorables	Hogar	Mascota	Cabeza	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Cuidados	Bebés	Maternidad	Enseñar	Cabeza, brazos y piernas	Ensucia pañal y sonidos	
	Niñas	Fantasía	Sensorial	No	-----	-----	Cuidados	Bebés	Animales	Perfumado	Cabeza, brazos y piernas	No	

NOMBRE DEL JUGUETE	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	TIPOLOGÍA	EDAD
Teamsterl Thunderdome	Ultra Toys	Retail	Autos	3 años en adelante
Cars	Mattel	Retail	Autos	3 años en adelante
Nerf Nitro	Hasbro	Retail	Acción	5 años en adelante
Dino Valley	Chap Mei	Falabella	Figuras	3 años en adelante
Terra	Battat	Falabella	Figuras	3 años en adelante
Ba Lori	Battat	Falabella	Muñeca	3 años en adelante
My Little Pony	Hasbro	Retail	Figuras	3 años en adelante
Miraculous	Bandai	Retail	Serie de TV	4 años en adelante
Shopkins "Happy Places"	Moose Toys	Retail	Figuras	5 años en adelante
Little Mommy	Mattel	Retail	Muñeca	2 años en adelante
Yogurtinis	Intek	Retail	Muñeca	3 años en adelante
Shimmer y Shine	Fisher Price	Retail	Serie de TV	3 años en adelante
Hatchimals Surprise	Spin Master	Retail	Figuras	5 años en adelante
DC SuperHero Girls	DC Comics/Mattel	Retail	Figuras de acción	6 años en adelante
Screechers Wild	Alpha Toys	Retail	Autos	6 años en adelante
DC Super friends Imaginext	Fisher Price	Retail	Figuras de acción	3 años en adelante
Marvel Superhero adventures	Hasbro	Retail	Figuras de acción	3 años en adelante
Li'l Woodzeez	Battat	Retail	Figuras	3 años en adelante
Zombie Infection	Goliath	Paris	Figuras	3 años en adelante
Fingerlings	WowWee	Retail	Figuras	5 años en adelante
Hot Wheels	Mattel	Retail	Autos	4 años en adelante
Sylvanian Families	EPOCH	Retail	Figuras	3 años en adelante
Our Generation	Battat	Retail	Muñeca	3 años en adelante

	GÉNERO	MEDIACIÓN	MEDIACIÓN 2	MEDIO 1	MEDIO 2	MEDIO 3	KEYWORD 1	KEYWORD 2	KEYWORD 3	KEYWORD 4	ARTICULADO	ACCIÓN ADICIONAL	
	Niños	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Vehículos	Pistas	Coleccionables	Velocidad	No aplica	Lanzamiento electrónico	
	Unisex	Fantasía	Construcción	Película	Mini serie	Videojuego	Vehículos	Aventura	Velocidad	Amistad	No aplica	Depende de figura	
	Niños	Fantasía	-----	Videos	Videojuego	-----	Vehículos	Velocidad	Lanzamientos	Disparar	No aplica	Lanzamientos	
	Niños	Fantasía	-----	No	-----	-----	Aventura	Dinosaurios	Valentía	Vehículos	Cabeza, brazos, piernas y cola	Luz y sonidos	
	Unisex	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Animales	Dinosaurios	Granja	Selva	No	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Diversidad	Moda	Animales	-----	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Película	Serie de TV	Videojuego	Fantasía	Animales	Amistad	Coleccionable	Cabeza	No	
	Niñas	Fantasía	-----	Serie de TV	Videojuego	Videos	Aventura	Superhéroe	Valentía	Lucha	Todo el cuerpo	Lanzamientos, enganchar,volar	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Videos	-----	-----	Fantasía	Adorables	Hogar	Mascota	Cabeza	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Cuidados	Bebés	Maternidad	Enseñar	Cabeza, brazos y piernas	Ensucia pañal y sonidos	
	Niñas	Fantasía	Sensorial	No	-----	-----	Cuidados	Bebés	Animales	Perfumado	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	-----	Serie de TV	Videojuego	Videos	Fantasía	Genios	Amistad	Deseos	Cabeza, brazos y piernas	Sonidos	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Cuidados	Sorpresa	Animales	Fantasía	No aplica	Sonido, Luz y movimientos	
	Niñas	Fantasía	-----	Serie de TV	Película	Comic	Superhéroe	Trabajo en equipo	Valentía	Amistad	Todo el cuerpo	Lanzamientos	
	Niños	Fantasía	-----	Serie digital	-----	-----	Vehículos	Disparar	Lanzamiento	Velocidad	No aplica	Lanzamientos y transformaciones	
	Niños	Fantasía	Construcción	Serie de TV	Videojuego	Videos	Superhéroe	Trabajo en equipo	Valentía	Amistad	Cabeza, brazos y piernas	Lanzamientos, enganchar,volar	
	Niños	Fantasía	Construcción	Serie digital	Comic	Videos	Superhéroe	Lucha	Valentía	Amistad	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Unisex	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Familia	Animales	Hogar	Naturaleza	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Unisex	Fantasía	Construcción	Videojuego	Serie digital	Videos	Zombies	Futuro	Distopia	Lucha	Brazos	Transformaciones de forma y luz	
	Niñas	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Dedo	Animales	Bebés	Amistad	Cabeza	Responde con movimientos y sonidos	
	Niños	Fantasía	Construcción	Película	Serie de TV	Videojuego	Vehículos	Pistas	Coleccionables	Velocidad	No aplica	No	
	Unisex	Fantasía	Construcción	Videos	Videojuego	-----	Familia	Animales	Hogar	Naturaleza	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Profesiones	Moda	Amistad	Diversidad	Cabeza, brazos y piernas	No	

NOMBRE DEL JUGUETE	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	TIPOLOGÍA	EDAD
FurReal	Hasbro	Retail	Peluche	4 años en adelante
Pikmi Pops	Moose Toys	Jumbo/Paris	Peluche	5 años en adelante
Dino Mat	Dino Mat	Retail	Figuras	3 años en adelante
Dickie Toys Action serie	Dickie Toys	Retail	Acción	3 años en adelante
Steffi Love	Simba	Retail	Muñeca	3 años en adelante
Disney Princess clásica	Hasbro	Retail	Muñeca	3 años en adelante
PJ Masks	Disney Junior	Retail	Serie de TV	3 años en adelante
Peppa Pig	Character	Retail	Serie de TV	3 años en adelante
Masha and the Bear	Simba	Retail	Serie de TV	3 años en adelante
The Grossery Gang	Moose Toys	Retail	Figuras	5 años en adelante
Magical Magnets	Green Dolphin	Retail	Armables	3 años en adelante
Transformers Rescue Bots	Hasbro	Retail	Figuras de acción	3 años en adelante
Yo-Kai Watch	Hasbro	Retail	Acción	4 años en adelante
LEGO Classic	LEGO	Retail	Armables	4 años en adelante
LEGO City	LEGO	Retail	Armables	5 años en adelante
LEGO Friends	LEGO	Retail	Armables	5 años en adelante
Worldeez	Worldeez	Retail	Figuras	5 años en adelante
Play Doh	Hasbro	Retail	Creación	3 años en adelante
World Peacekeepers	M&C Toy Centre	Tiendas especializadas	Bélico	3 años en adelante
Bburago	The May Cheong Group	Tiendas especializadas	Autos	3 años en adelante
My Mini MixieQ's	Mattel	Retail	Figuras	4 años en adelante
Littlest Pet Shop	Hasbro	Retail	Figuras	4 años en adelante
Lalaloopsy	MGA Entertainment	Retail	Muñeca	4 años en adelante
Polly Pocket	Mattel	Retail	Figuras	4 años en adelante

	GÉNERO	MEDIACIÓN	MEDIACIÓN 2	MEDIO 1	MEDIO 2	MEDIO 3	KEYWORD 1	KEYWORD 2	KEYWORD 3	KEYWORD 4	ARTICULADO	ACCIÓN ADICIONAL	
	Unisex	Fantasía	-----	No	-----	-----	Cuidados	Robot	Amistad	Mascota	No aplica	Movimientos, sonidos, ir al baño	
	Unisex	Fantasía	Construcción	Videos	-----	-----	Coleccionable	Sorpresa	Adorable	Animales	No aplica	No	
	Niños	Fantasía	-----	No	-----	-----	Aventura	Dinosaurios	Remoto	-----	No aplica	Movimientos, sonidos y luces	
	Niños	Fantasía	-----	No	-----	-----	Vehículos	Aventura	Camiones	Emergencia	No aplica	Luces	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Profesiones	Moda	Maternidad	Feminidad	Cabeza, brazos, piernas y caderas	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Fantasía	Princesas	Cuentos	Feminidad	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Unisex	Fantasía	-----	Serie de TV	Videos	Videojuego	Superhéroe	Aventura	Amistad	Valentía	Cabeza, brazos, piernas y caderas	Sonidos	
	Unisex	Fantasía	-----	Serie de TV	Videos	Videojuego	Familia	Animales	Amistad	Aventura	Brazos y piernas parcialmente	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Serie de TV	Videos	Videojuego	Bosque	Animales	Amistad	Aventura	No	No	
	Niños	Fantasía	Construcción	Serie digital	Película web	Videojuego	Slime	Asqueroso	Comida	Lucha	No	No	
	Unisex	Construcción	-----	No	-----	-----	Intelugencia	Construcción	Magnético	Creación	No aplica	No	
	Niños	Fantasía	Construcción	Película	Serie de TV	Videojuego	Autobots	Superhéroe	vehículos	Lucha	No aplica	Transformaciones de forma	
	Niños	Fantasía	Construcción	Película	Serie de TV	Videojuego	Reloj	Coleccionable	Medallas	Tecnología	No aplica	Sonido y animaciones	
	Unisex	Construcción	-----	Película	Videos	Videojuego	Bloques	Creación	Clásicos	Construcción	Cabeza, brazos y piernas	Piezas y accesorios intercambiables	
	Unisex	Construcción	-----	Videos	Videojuego	-----	Bloques	Urbano	vehículos	Construcción	Cabeza, brazos y piernas	Piezas y accesorios intercambiables	
	Niñas	Construcción	-----	Videos	Videojuego	-----	Bloques	Amistad	Muñecas	Construcción	Cabeza, brazos y piernas	Piezas y accesorios intercambiables	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Videos	Videojuego	-----	Internacionales	Coleccionable	Sorpresa	Adorable	No	No	
	Unisex	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Masa	Creación	Modelar	Profesiones	No aplica	No	
	Niños	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Militares	Vehículos	Soldados	Lucha	Todo el cuerpo	No	
	Niños	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Coleccionables	Vehículos	Lujo	-----	No aplica	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Videos	-----	-----	Coleccionables	Intercambiables	Cubo	Adorable	No	Piezas y accesorios intercambiables	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Serie de TV	Videos	Videojuego	Coleccionable	Amistad	Adorable	Mascota	Cabeza	No	
	Niñas	Fantasía	-----	Película	Serie de TV	Videojuego	Amistad	Fantasía	Cabello	Accesorios	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Película	Serie de TV	Videojuego	Moda	Amistad	Compacta	Accesorios	Cabeza, brazos y piernas	Piezas y accesorios intercambiables	

NOMBRE DEL JUGUETE	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	TIPOLOGÍA	EDAD
Ever After High	Mattel	Retail	Muñeca	6 años en adelante
Monster High	Mattel	Retail	Muñeca	6 años en adelante
Pinypon	Intek/ Famosa	Retail	Figuras	4 años en adelante
Nenuco	Famosa	Retail	Muñeca	3 años en adelante
Bouncin' babies	Cife	Retail	Muñeca	3 años en adelante
Mega Construx Power Rangers	Mattel	Tiendas especializadas	Armables	4 años en adelante
My little home	Ultra Toys	Retail	Set de juego	3 años en adelante
Style Dreamers	New Adventures	Retail	Muñeca	3 años en adelante
Trendy Dogs	Intek	Retail	Peluche	3 años en adelante
Funville Sparkle Girlz	Funville	Retail	Muñeca	3 años en adelante
Junior Megasaur	Dragon-i Toys	Retail	Figura	3 años en adelante
Neonatos Ksi Meritos	Distroller	Paris	Muñeca	3 años en adelante
Feisty Pets	William Mark Corporation	Retail	Peluche	3 años en adelante
Driven	Battat	Retail	Vehiculos	4 años en adelante
Glimmies	Giochi Preziosi	Retail	Figuras	3 años en adelante
Lost Kitties	Hasbro	Retail	Figuras	5 años en adelante
Zigamazoo	Famosa	Retail	Peluche	3 años en adelante
Los increíbles	JAKKS Pacific	Retail	Película	4 años en adelante
Jurassic World	Mattel	Retail	Película	3 años en adelante
Avengers Infinity War	Hasbro	Retail	Película	4 años en adelante
Hotel Transylvania	Jazwares	Retail	Serie de TV	5 años en adelante
Squishamals	Beysal	Retail	Peluche	3 años en adelante
Puppy Dog Pals	Disney Junior	Retail	Serie de TV	3 años en adelante
Vampirina	Disney Junior	Retail	Serie de TV	3 años en adelante
Pulgas locas	Hasbro Gaming	Retail	Juego de mesa	4 años en adelante
Pastelazo	Hasbro Gaming	Retail	Juego de mesa	5 años en adelante
Baño Loco	Hasbro Gaming	Retail	Juego de mesa	4 años en adelante
Destreza Clásico	Hasbro Gaming	Retail	Juego de mesa	5 años en adelante

	GÉNERO	MEDIACIÓN	MEDIACIÓN 2	MEDIO 1	MEDIO 2	MEDIO 3	KEYWORD 1	KEYWORD 2	KEYWORD 3	KEYWORD 4	ARTICULADO	ACCIÓN ADICIONAL	
	Niñas	Fantasía	-----	Serie de Web	Película	Videojuego	Cuentos de hada	Fantasía	Realeza	Valentía	Todo el cuerpo menos los pies	No	
	Niñas	Fantasía	-----	Película	Serie de TV	Videojuego	Moda	Terror	Escuela	Amistad	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Videos	Videojuego	-----	Armable	Intercambiables	Cotidianidad	Fantasía	Cabeza	Piezas y accesorios intercambiables	
	Niñas	Fantasía	-----	Videojuego	Videos	-----	Cuidados	Bebés	Maternidad	Blando	Cabeza, brazos y piernas	Sonidos, ir al baño, mocos, cachetes rojos, sudar, aplaudir	
	Niñas	Fantasía	-----	App	-----	-----	Cuidados	Bebés	Maternidad	Interactivo	Cabeza, brazos y piernas	Gatea, nada, sonido	
	Niños	Construcción	-----	No	-----	-----	Bloques	Creación	Personajes	Construcción	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Hogar	Roles	Electromésticos	Tareas del hogar	No aplica	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Moda	Inspiración	Amistad	Sueños	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niñas	Fantasía	Sensorial	No	-----	-----	Moda	Fragancias	Perros	Glamour	No	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Fantasía	Princesas	Imaginación	Feminidad	Cabeza, brazos y piernas	No	
	Niños	Fantasía	-----	No	-----	-----	Dinosaurios	Robot	Dragones	Interactivo	Torso	Sonidos y luz en los ojos	
	Niñas	Fantasía	-----	Videos	-----	-----	Cuidados	Bebés	Maternidad	Recién nacido	Brazos y piernas parcialmente	No	
	Unisex	Fantasía	-----	Videos	-----	-----	Cambio de actitud	Electrónico	Terror	Adorable	No	Cambio de expresión	
	Niños	Fantasía	-----	No	-----	-----	Camiones	Realista	Variedad	Trabajo	No aplica	No	
	Niñas	Fantasía	Construcción	Serie de Web	Videos	-----	Fantasía	Hadas	Luz	Amistad	No	Luz	
	Unisex	Fantasía	Construcción	Videos	-----	-----	Animales	Moldeable	Sorpresa	Travesura	No	No	
	Unisex	Fantasía	Construcción	No	-----	-----	Animales	Burlón	Coloridos	Adorable	No	Saca lengua, hace sonidos	
	Unisex	Fantasía	-----	Película	Videojuego	-----	Superhéroe	Familia	Aventura	Valentía	Cabeza, brazos y piernas	Depende de figura	
	Unisex	Fantasía	-----	Película	Videojuego	-----	Dinosaurios	Aventura	Vehículos	Valentía	Todo el cuerpo	Lanzamientos	
	Niños	Fantasía	Construcción	Película	Videojuego	-----	Superhéroe	Aventura	Lucha	Valentía	Todo el cuerpo	Sonidos	
	Unisex	Fantasía	-----	Película	Serie de TV	Videojuego	Monstruos	Vampiros	Familia	Aventura	Todo el cuerpo	No	
	Niñas	Fantasía	-----	No	-----	-----	Suavidad	Coleccionable	Perfumado	Adorable	No	No	
	Unisex	Fantasía	-----	Serie de TV	Videojuego	Videos	Trabajo en equipo	Animales	Amistad	Mascota	Brazos y piernas parcialmente	No	
	Unisex	Fantasía	-----	Serie de TV	Videojuego	Videos	Fantasía	Música	Vampiros	Amistad	Brazos y piernas parcialmente	Depende de figura puede emitir sonidos y brillar	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Electrónico	Multiples jugadores	Risas	Competencia	No aplica	Saltar piezas	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Familiar	Dupla	Risas	Competencia	No aplica	No	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Familiar	Multiples jugadores	Risas	Competencia	No aplica	Saltar agua	
	Unisex	Desafío	Construcción	No	-----	-----	Reto	Personal	Habilidad	Contra el tiempo	No aplica	Saltar piezas	

NOMBRE DEL JUGUETE	FABRICANTE	DISTRIBUIDOR	TIPOLOGÍA	EDAD
Escape room	Yulu	Retail	Juego de mesa	6 años en adelante
Break free	Yulu	Retail	Juego de mesa	6 años en adelante
Monopoly Junior	Hasbro Gaming	Retail	Juego de mesa	5 años en adelante
Jenga Clásico	Hasbro Gaming	Retail	Juego de mesa	6 años en adelante
Adivina quién?	Hasbro Gaming	Retail	Juego de mesa	6 años en adelante
Yeti en mi spaghetti	Games Intek	Retail	Juego de mesa	4 años en adelante
No la aplastes	Hasbro Gaming	Retail	Juego de mesa	4 años en adelante
Monos locos	Mattel Games	Retail	Juego de mesa	5 años en adelante
Huevazo	Games Intek	Retail	Juego de mesa	5 años en adelante

	GÉNERO	MEDIACIÓN	MEDIACIÓN 2	MEDIO 1	MEDIO 2	MEDIO 3	KEYWORD 1	KEYWORD 2	KEYWORD 3	KEYWORD 4	ARTICULADO	ACCIÓN ADICIONAL	
	Unisex	Desafío	Fantasia	No	-----	-----	Reto	Multiples jugadores	Habilidad	Espionaje	No aplica	No	
	Unisex	Desafío	Fantasia	No	-----	-----	Reto	Multiples jugadores	Habilidad	Laberinto	No aplica	No	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Estrategia	Multiples jugadores	Compraventa	Electrónico	No aplica	Banco electrónico	
	Unisex	Desafío	Construcción	No	-----	-----	Reto	Multiples jugadores	Habilidad	Competencia	No aplica	No	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Familiar	Dupla	Risas	Competencia	No aplica	No	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Reto	Multiples jugadores	Habilidad	Competencia	No aplica	No	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Reto	Multiples jugadores	Risas	Familiar	No aplica	No	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Estrategia	Multiples jugadores	Habilidad	Competencia	No aplica	No	
	Unisex	Desafío	-----	No	-----	-----	Familiar	Multiples jugadores	Risas	Competencia	No aplica	No	

7.5. Registro de actividades primera parte

COLOR FAVORITO

DÍA	NOMBRE	GÉNERO	EDAD	CURSO	ROJO	ROJO ANARANJADO	NARANJO	AMARILLO NARANJA	AMARILLO
2 de Dic	Candace	Niña	5 años	No asiste			X		
	Dominique	Niña	6 años	1º básico					
	Maximiliano	Niño	8 años	2º básico	X				
	Isidora	Niña	7 años	3º básico					
	Rafaela	Niña	5 años	1º básico	X				
22 de Dic	Fernanda	Niña	5 años	1º básico					
	Luis	Niño	6 años	1º básico					
	Cristobal	Niño	8 años	3º básico					
10 de enero	Amaro	Niño	4 años	Pre Kinder		X			
	Liam	Niño	4 años	Pre Kinder					
	Constanza	Niña	4 años	Pre Kinder					
	Ainoa	Niña	4 años	Pre Kinder	X				
	Martina	Niña	4 años	Pre Kinder					X
	Pascal	Niña	4 años	Pre Kinder			X		
14 de enero	Antonella	Niña	7 años	2º básico					
21 de enero	Manuel	Niño	4 años	Pre Kinder	X				

VERDE CLARO	VERDE OSCURO	VERDE AGUA	CELESTE	AZUL	VIOLETA	ROSADO	NEGRO	BLANCO	RAZÓN
		X							Elsa y Ana
					X	X			No específica. Lo ve en su ropa, juguetes y personajes
		X					X	X	Spiderman
				X	X			X	Azul porque le gusta el mar. Blanco y morado solo porque le gusta
	X	X	X			X			Rojo y verde porque le gustan al papá. Rosado y celeste no específica
						X			Peppa Pig
		X							No específica. Lo ve en su ropa.
			X						Cielo
		X							No específica. Tiene legos de esos colores.
X			X						No específica.
						X			No específica.
		X					X		Su mamá le dice
						X			Su mamá le dice
				X				X	Su abuela le dice
X									Naturaleza
									Woody toy story

DÍA	NOMBRE	GÉNERO	EDAD	CURSO	ROJO	ROJO ANARANJADO	NARANJO	AMARILLO NARANJA	AMARILLO
26 de enero	Fabiana	Niña	7 años	2º básico					
	Sofía	Niña	8 años	3º básico					
	Camila	Niña	8 años	3º básico					
	July	Niña	7 años	3º básico					
30 de enero	Lucas	Niño	5 años	Kinder	X				
5 de enero	Maximiliano	Niño	7 años	2º básico	X				
7 de enero	Santiago	Niño	5 años	Kinder					
8 de enero	María José	Niña	7 años	2º básico					
21 de enero	Anibal	Niño	4 años	Pre Kinder					
	Rafael	Niño	7 años	2º básico	X				
26 de enero	Jesús	Niño	6 años	2º básico		X	X		X
	Gabriel	Niño	8 años	3º básico					
	Benjamin	Niño	6 años	1º básico	X				
	Javier	Niño	6 años	Kinder					

VERDE CLARO	VERDE OSCURO	VERDE AGUA	CELESTE	AZUL	VIOLETA	ROSADO	NEGRO	BLANCO	RAZÓN
					X				No específica. Tiene ropa de ese color
						X			No específica. Tiene ropa de ese color
				X		X			Porque es parecido al morado (tiene ropa de ese color)
		X			X				Porque es parecido al verde agua (tiene ropa y muñecas de ese color)
								X	Le gustan porque se pueden combinar (cree que sale naranja)
X				X					Representan el fuego, la planta y el agua en Pokemon
							X		Batman. Tiene ropa y juguetes
X		X	X						No específica. Tiene ropa de ese color
X	X	X	X						Naturaleza
							X	X	porque son los colores de sus cosas favoritas
									No específica.
X									No específica.
				X			X		No específica.
		X		X					No específica.

7.5. Registro de actividades primera parte

GÉNERO AL COLOR

DÍA	NOMBRE	GÉNERO	EDAD	CURSO	ROJO	ROSADO	NARANJO
2 de Dic	Candace	Niña	5 años	No asiste	femenino	femenino	femenino
	Dominique	Niña	6 años	1º básico	masculino	femenino	masculino
	Maximiliano	Niño	8 años	2º básico	masculino	femenino	masculino
	Isidora	Niña	7 años	3º básico	Neutro	femenino	Neutro
	Rafaela	Niña	5 años	1º básico	femenino	femenino	femenino
22 de Dic	Fernanda	Niña	5 años	1º básico	femenino	femenino	masculino
	Luis	Niño	6 años	1º básico	masculino	femenino	masculino
	Cristobal	Niño	8 años	3º básico	masculino	femenino	masculino
10 de enero	Amaro	Niño	4 años	Pre Kinder	femenino	femenino	femenino
	Liam	Niño	4 años	Pre Kinder	masculino	Neutro	masculino
	Constanza	Niña	4 años	Pre Kinder	masculino	femenino	femenino
	Ainoa	Niña	4 años	Pre Kinder	masculino	femenino	masculino
	Martina	Niña	4 años	Pre Kinder	femenino	femenino	masculino
	Pascal	Niña	4 años	Pre Kinder	femenino	femenino	masculino
14 de enero	Antonella	Niña	7 años	2º básico	femenino	Neutro	femenino
21 de enero	Manuel	Niño	4 años	Pre Kinder	masculino	femenino	masculino
26 de enero	Fabiana	Niña	7 años	2º básico	masculino	femenino	masculino
	Sofía	Niña	8 años	3º básico	masculino	femenino	masculino
	Camila	Niña	8 años	3º básico	masculino	femenino	masculino
	July	Niña	7 años	3º básico	masculino	femenino	masculino
30 de enero	Lucas	Niño	5 años	Kinder	femenino	masculino	masculino
5 de febrero	Maximiliano	Niño	7 años	2º básico	Neutro	femenino	masculino
7 de febrero	Santiago	Niño	5 años	Kinder	femenino	masculino	masculino
8 de febrero	María José	Niña	7 años	2º básico	femenino	femenino	masculino
21 de febrero	Anibal	Niño	4 años	Pre Kinder	masculino	femenino	masculino
	Rafael	Niño	7 años	2º básico	masculino	femenino	masculino
26 de febrero	Jesús	Niño	6 años	2º básico	masculino	femenino	masculino
	Gabriel	Niño	8 años	3º básico	masculino	Neutro	masculino
	Benjamin	Niño	6 años	1º básico	masculino	femenino	masculino
	Javier	Niño	6 años	Kinder	masculino	femenino	femenino

	AMARILLO	VERDE	CELESTE	AZUL	MORADO
	masculino	masculino	femenino	femenino	femenino
	masculino	masculino	femenino	femenino	femenino
	masculino	masculino	masculino	femenino	femenino
	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	femenino
	femenino	masculino	masculino	masculino	femenino
	masculino	masculino	masculino	masculino	femenino
	masculino	masculino	femenino	masculino	femenino
	femenino	masculino	femenino	masculino	femenino
	masculino	masculino	masculino	masculino	masculino
	masculino	masculino	femenino	masculino	femenino
	femenino	femenino	femenino	femenino	femenino
	femenino	masculino	masculino	masculino	femenino
	femenino	masculino	masculino	masculino	femenino
	femenino	masculino	masculino	masculino	masculino
	femenino	femenino	femenino	femenino	Neutro
	masculino	masculino	masculino	masculino	masculino
	masculino	masculino	masculino	masculino	masculino
	masculino	masculino	masculino	masculino	femenino
	masculino	masculino	Neutro	Neutro	femenino
	masculino	masculino	masculino	masculino	femenino
	femenino	femenino	femenino	masculino	masculino
	Neutro	Neutro	Neutro	masculino	femenino
	femenino	masculino	masculino	femenino	femenino
	femenino	femenino	masculino	masculino	masculino
	Neutro	masculino	masculino	masculino	masculino
	Neutro	masculino	masculino	masculino	masculino
	masculino	masculino	masculino	masculino	femenino
	masculino	masculino	masculino	masculino	femenino
	masculino	masculino	masculino	masculino	femenino
	femenino	masculino	femenino	masculino	femenino

7.5. Registro de actividades primera parte

DISCRIMINACIÓN POR COLOR

NOMBRE	GÉNERO	EDAD	CURSO	AUTO BLANCO	JUGARÍA CON EL?	AUTO ROSADO	JUGARÍA CON EL?	PONY LILA/CELESTE	JUGARÍA CON EL?	PONY / VERDE
Candace	Niña	5 años	No asiste	De niño	No	De niña	Sí	De niña	Sí	De n
Dominique	Niña	6 años	1º básico	De niño	Sí	De niña	Sí	De niña	Sí	De n
Maximiliano	Niño	8 años	2º básico	De niño	Sí	De niña	Sí	De niña	Sí	De n
Isidora	Niña	7 años	3º básico	Para ambos	Sí	De niña	Sí	Para ambos	Sí	Para ar
Rafaela	Niña	5 años	1º básico	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De niña	Sí	Para ar
Fernanda	Niña	5 años	1º básico	De niño	Sí	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De n
Luis	Niño	6 años	1º básico	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	No	De n
Cristobal	Niño	8 años	3º básico	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	No	De n
Amaro	Niño	4 años	Pre Kinder	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De n
Liam	Niño	4 años	Pre Kinder	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	No	De n
Constanza	Niña	4 años	Pre Kinder	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De niña	No	De n
Ainoa	Niña	4 años	Pre Kinder	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De niña	Sí	De n
Martina	Niña	4 años	Pre Kinder	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De niña	Sí	De n
Pascal	Niña	4 años	Pre Kinder	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De niña	Sí	De n
Antonella	Niña	7 años	2º básico	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ar
Manuel	Niño	4 años	Pre Kinder	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ar
Fabiana	Niña	7 años	2º básico	Para ambos	No	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De n
Sofía	Niña	8 años	3º básico	Para ambos	No	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De n
Camila	Niña	8 años	3º básico	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De n

AVIÓN AZUL/DE	JUGARÍA CON EL?	AVIÓN AMARILLO	JUGARÍA CON EL?	AVIÓN MORADO	JUGARÍA CON EL?	FIGURA DE ACCIÓN NEGRO/ROJO	JUGARÍA CON EL?	FIGURA DE ACCIÓN ROSADO	JUGARÍA CON EL?
niña	Sí	De niño	No	De niña	Sí	De niño	No	De niña	Sí
niña	Sí	De niño	Sí	De niña	Sí	Para ambos	Sí	De niña	Sí
niña	Sí	De niño	Sí	De niña	Sí	De niño	Sí	Para ambos	Sí
ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí
ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niño	Sí	De niña	Sí
niño	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niño	No	Para ambos	Sí
niño	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niño	Sí	Para ambos	Sí
niño	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niño	Sí	Para ambos	Sí
niña	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niño	Sí	De niño	Sí
niña	No	De niño	Sí	De niño	Sí	De niño	Sí	De niño	No
niña	No	De niño	No	De niño	No	De niño	No	De niño	No
niño	Sí	De niño	Sí	De niña	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí
niño	Sí	De niña	Sí	De niña	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí
niño	Sí	De niña	Sí	De niña	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí
ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí
ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí
niño	Sí	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De niño	No	De niña	Sí
niño	Sí	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De niño	No	De niña	Sí
niña	No	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí

NOMBRE	GÉNERO	EDAD	CURSO	AUTO BLANCO	JUGARÍA CON EL?	AUTO ROSADO	JUGARÍA CON EL?	PONY LILA/CELESTE	JUGARÍA CON EL?	PONY A VER
July	Niña	7 años	3º básico	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	Sí	De n
Lucas	Niño	5 años	Kinder	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	No	De n
Maximiliano	Niño	7 años	2º básico	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ar
Santiago	Niño	5 años	Kinder	Para ambos	Sí	De niña	No	De niña	No	De n
María José	Niña	7 años	2º básico	De niño	No	Para ambos	Sí	De niña	No	Para ar
Anibal	Niño	4 años	Pre Kinder	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	No	De n
Rafael	Niño	7 años	2º básico	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niña	No	De n
Jesús	Niño	6 años	2º básico	De niño	Sí	De niña	No	De niña	No	De n
Gabriel	Niño	8 años	3º básico	De niño	Sí	De niña	No	De niña	No	De n
Benjamin	Niño	6 años	1º básico	De niño	Sí	De niña	No	De niña	No	De n
Javier	Niño	6 años	Kinder	De niño	Sí	De niña	Sí	De niña	No	De n

JUGARÍA CON EL?	AVIÓN AMARILLO	JUGARÍA CON EL?	AVIÓN MORADO	JUGARÍA CON EL?	FIGURA DE ACCIÓN NE- GRO/ROJO	JUGARÍA CON EL?	FIGURA DE ACCIÓN ROSADO	JUGARÍA CON EL?	
niña	No	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí
niña	No	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niño	No	De niño	No
ambos	Sí	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niño	Sí	Para ambos	Sí
niña	No	De niño	Sí	De niña	No	Para ambos	Sí	De niña	No
ambos	No	Para ambos	Sí	Para ambos	Sí	De niño	Sí	De niño	Sí
niño	No	De niño	Sí	Para ambos	Sí	De niño	No	De niña	No
niño	No	De niño	Sí	Para ambos	Sí	De niño	No	De niña	No
niña	No	De niño	Sí	De niña	No	De niño	Sí	De niña	No
niña	No	De niño	Sí	De niña	No	De niño	Sí	De niña	No
niña	No	De niño	Sí	De niña	No	De niño	Sí	De niña	No
niño	Sí	De niño	Sí	De niña	Sí	De niño	Sí	De niña	Sí

7.6. Registro de actividad juguetes por género

	1	2	3	4	5	6	7	8
	CARS	JURASSIC WORLD	PEPPA PIG	AVENGERS	TRANSFORMERS	MAX STEEL	HOT WHEELS	LOS INCREIBLES
Candace	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Dominique	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Maximiliano	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Isidora	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro
Rafaela	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro
Fernanda	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro
Luis	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro
Cristobal	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro
Amaro	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro	Niños
Liam	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro	Niños
Constanza	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro	Niños
Ainoa	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro	Niñas
Martina	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro	Niñas
Pascal	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro	Niñas
Antonella	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Manuel	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Fabiana	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Sofía	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Camila	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Neutro
July	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Neutro
Lucas	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Maximiliano	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Niños	Neutro
Santiago	Niños	Niños	Niñas	Niños	Niños	Niños	Neutro	Neutro
María José	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Anibal	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Rafael	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Jesús	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Gabriel	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Benjamín	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niños	Neutro
Javier	Niños	Niños	Niñas	Niños	Neutro	Niños	Niños	Neutro

Comprehensive Product Line Analysis - Q3 2023																				
North America					Europe					Asia					Global					
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
PJ MASKS	CRA Z SLIMY	MY LITTLE HOME	SMOOSHY MUSHY	KSI MERITOS	HATCHIMALS	NELLA	LOL	SYLVANIAN FAMILIES	CASA SYLVANIAN FAMILIES	BABY ALIVE	MY LITTLE PONY	DC SUPERHERO GIRLS	POLLY	CITY LEGO	ZIGAMAZOOS	LEGO	LITTTLEST PET SHOP	FRIENDS LEGO	JUNIOR MEGASAUR	NERF NITRO
Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niños	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niños	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños
Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro
Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro
Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro	Niños	Niñas	Niños	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro	Niños	Niñas	Niños	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro	Niños	Niñas	Niños	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños
Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niños	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro
Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niños	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niños	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niños	Niños
Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños
Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños
Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niños	Niños
Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niños	Niños

	30	31	32	33	34	35	36	37
	PLAY DOH	DICKIE TOYS	MY LITTLE HOME UTENSILIOS	FINGERLINGS	BA LORI	ENCHANTIMALS	FUR REAL	DC SUPER HEROES
Candace	Neutro	Niños	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Dominique	Neutro	Niños	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Maximiliano	Neutro	Niños	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Isidora	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Rafaela	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Fernanda	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro
Luis	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro
Cristobal	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Neutro
Amaro	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Liam	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Constanza	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Ainoa	Neutro	Niños	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro
Martina	Neutro	Niños	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro
Pascal	Neutro	Niños	Niñas	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro
Antonella	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Manuel	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
Fabiana	Neutro	Niños	Niñas	Niños	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Sofía	Neutro	Niños	Niñas	Niños	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Camila	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
July	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Lucas	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Maximiliano	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Santiago	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro
María José	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Neutro
Anibal	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niños
Rafael	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niños
Jesús	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Gabriel	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Benjamín	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Neutro	Niños
Javier	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niñas	Niñas	Niñas	Niños

	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
FRIENDS	FEISTY PETS	HOTEL TRANSYLVANIA	BEN 10	PAW PATROL	MIRACULOUS	DINO VALLEY	PLAYMOBIL	MARVEL SUPERHERO	BARBIE	VAMPIRINA	WORLD PEACEKEEPERS	ZOMBIEINFECTION	TERRA
ro	Niñas	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños	Niñas	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
ro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niñas
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niñas
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Neutro	Niños	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niñas
ro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Neutro	Neutro	Niñas	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
ro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Neutro
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Neutro
ro	Niños	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Neutro	Niños	Neutro
ro	Niños	Niñas	Neutro	Neutro	Niñas	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Neutro	Niños	Neutro
ro	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niños	Neutro	Niños	Niñas	Niñas	Niños	Niños	Neutro
ro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Neutro	Neutro	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Neutro
ro	Niñas	Neutro	Niños	Niños	Niñas	Neutro	Niños	Niños	Niñas	Niñas	Niños	Neutro	Neutro
ro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niños	Niñas	Neutro	Niños	Neutro	Neutro
ro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños	Niñas	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Niños	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños	Niñas	Niñas	Niños	Niños	Niños
ro	Niños	Neutro	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niñas	Neutro	Niños	Niños	Neutro
ro	Niños	Neutro	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niñas	Neutro	Niños	Niños	Neutro
ro	Niños	Neutro	Niños	Niños	Neutro	Niños	Niños	Niños	Niñas	Neutro	Niños	Niños	Neutro
ro	Neutro	Neutro	Niños	Neutro	Niñas	Niños	Niños	Niños	Niñas	Neutro	Niños	Niños	Neutro

7.7. Registro de fichas de personaje

	ASPECTOS GENERALES					ASPECTOS CONTEXTUALES	
NOMBRE NN	NOMBRE	GÉNERO	EDAD	ESPECIE	PROFESIÓN	DE DONDE VIENE	NACIONALIDAD
Candace	Candace	femenino	7 años	Humano	princesa/hada	Castillo	princesas no viven en país
Dominique	Copito de nieve	femenino	1 año	Gato	Jugar con lana	San Felipe	chilena
Maximiliano	Frijolito	masculino	8 años	Pájaro	Estudia y coje gusanos para alimentar a su hijo	San Felipe	chileno
Isidora	Sara	femenino	15 años	Súperhumano	Pastelera con poderes de lanzar fuego	San Felipe	argentina
Rafaela	Rocket	femenino	30 años	Humano	Rockera	Cordillera	chilena
Fernanda	Waldo	masculino	7 años	Humano	Estudia	España	español
Luis	Pedro	masculino	9 años	Humano	Estudia	China	chino
Cristobal	Jaime	masculino	7 años	Humano	Estudia	Chile	chilena
Amaro	Amaro Joaquin	masculino	4 años	Súperhumano	Ir al Jardín	No especifica	No especifica
Liam	Grinch	masculino	4 años	Humano	Ir al Jardín	Renca	Chileno
Constanza	Cony	femenino	3 años	Humano	Princesa	Renca	Chilena
Ainoa	Antonella	femenino	4 años	Hada	Ir al Jardín	Renca	Chilena
Martina	Antonella	femenino	5 años	Humano	Estudia	Playa	Chilena
Pascal	Antonella	femenino	2 años	Humano	Se queda en su casa	Santa María	Chilena

AD	DÓNDE VIVE	CON QUIÉN VIVE	ASPECTOS PERSONALES	TALENTO	HÁBITOS	EDUCACIÓN	RELIGIÓN	HABILIDAD FÍSICA	PADRES	HERMANOS	AMIGOS	ENEMIGOS	PAREJA	ESTADO CIVIL	HIJOS	OTROS
o es	Castillo	hermana	Extrovertida	no tiene	no especifica	las princesas no van al colegio	Raftafari	no tiene	no tiene, murieron	una hermana	no tiene	no especifica	principe	casada	no	
	en una casita en el patio, al lado de la del maxi	papás	Tímida, solidaria y traviesa	no tiene	jugar con lana y con el pajarito	Jardín de gatitos	No especifica	Correr rápido	papá y mamá	no	solo el pajarito	ratón	no	soltera	no	Lleva consigo un gatito guardián que le hace el desayuno
	en un nido en el patio	hijo	Extrovertido, simpático, solidario y buen papá	no tiene	Volar por el mundo y buscar comida para el hijo	Colegio, 2º básico	No especifica	Volar	papá y mamá	no	solo el gato	perro	no	soltero	sí	Cría solo a su hijo. La mamá abandonó al pajarito bebé y se fue con su gemelo
	Mansión en Santiago	papás y mejor amiga de la infancia, quien fue abandonada por sus padres	Tímida	hacer pasteles	hacer pasteles	Colegio, 2º medio	No especifica	Lanzar fuego	papá y mamá	no	muchas amigas y un amigo	no	no	soltera	no	Toda la familia tiene poderes
	Depto en Santiago	Novio e hijos	Sociable	tocar la batería	ser rockera	Universidad de los rockeros	No especifica	Voleibol	papá y mamá	un hermano rockero	amigos y amigas	una niña de la universidad	sí	mañana se casa	un niño y una niña	Toda la familia es rockera
	Casa en España	papás y hermano	Sociable	no tiene	ir a juegos inflables con su hermano	Colegio, 2º básico	No especifica	Basquetbol	papá y mamá	Un hermano	amigos y amigas	no	no	soltero	no	
	Casa en China	toda su familia	Tímido	no tiene	no especifica	Colegio 4º básico	No especifica	Correr	papá y mamá	Un hermano y hemana mayor	muchos amigos y amigas	no	no	soltero	no	
	Casa en Chile	papás y hermana	Sociable	Nadar	ir a nadar	Colegio, 2º básico	No especifica	Nadar	papá y mamá	Una hermana mayor	muchos amigos y amigas	no	no	soltero	no	Tiene una herida en la cara que se hizo jugando
a	Casa de PJ Masks	papás y hermanos	Extrovertido	Super fuerza	no especifica	Jardin	No especifica	Fuerza	papá y mamá	2 hermanos	Amigos de PJ Masks	Grinch (personaje de Liam)	no	soltero	no	
	Casa en Renca	papás y hermanos	No especifica	Fútbol	Jugar fútbol	Jardín	No especifica	Fútbol	papá y mamá	hermanos	Amigos y amigas	no especifica	no	soltero	no	
	Castillo en Renca	papás y hermna	Extrovertida	Pintar	no especifica	Jardín	No especifica	No especifica	papá y mamá	Una hermana	Príncipes y princesas	no especifica	no	soltero	no	
	Casa en Renca	papás	Extrovertida	Pintar	Hacer pinturas	Jardín	No especifica	Volar	papá y mamá	no	amigos y amigas	no especifica	no	soltero	no	Los papás también son hadas
	Playa	Abuelita	No especifica	Fútbol	Jugar Fútbol	Kinder	No especifica	Fútbol	papá y mamá	2 hermanos	amigos y amigas	no especifica	no	soltero	no	
	Casa en Santa María	Abuela	Sociable	Bailar	Bailar	No	No especifica	Bailar	papá y mamá	5 hermanos	amigos y amigas	no especifica	no	soltero	no	

	ASPECTOS GENERALES					ASPECTOS CONTEXTUALES		
NOMBRE NN	NOMBRE	GÉNERO	EDAD	ESPECIE	PROFESIÓN	DE DONDE VIENE	NACIONALIDAD	
Antonella	Isabel	femenino	8 años	Hada	Estudia en un colegio de hadas	Bosque	Chilena	
Manuel	Iron Man	masculino	40 años	Súperhumano	Superhéroe	No especifica	No especifica	
Fabiana	Cony	femenino	22 años	Humano	Estudia en la Universidad pedagogía	Santa María	Chilena	
Sofía	Ignacia	femenino	26 años	Humano	Estudia en la Universidad Medicina	Calle Media	Chilena	
Camila	Emilia	femenino	14 años	Humano	Estudia en casa	San Felipe	Chilena	
July	Peca	femenino	19 años	Súperhumano	Estudia en casa	Los Andes	Chilena	
Lucas	Pero	masculino	100 años (pero es un niño)	Monstruo peludo	Superhéroe	Selva tropical	No especifica	
Maximiliano	Dinosaurio	masculino	101 años	Dinosaurio	No tiene	Chile	Chileno	
Santiago	Aro	masculino	100.000 años	Zombie	Antes Pirata	Vuña del Mar	Chileno	
María José	Pelos parados	masculino	39 años	Humano	Rockero	Santiago	Chileno	
Anibal	Juan	masculino	4 años	Dinosaurio - hombre	Ir al Jardín	Santiago	Chileno	
Rafael	Juanito	masculino	30 años	Humano	Trabajar en la computadora	Santiago	Chileno	
Jesus	Superman	masculino	42 años	Súperhumano	Superhéroe	Los Andes	Chileno	
Gabriel	Soy	masculino	12 años	Humano	Ir al colegio	San Felipe	Chileno	
Benjamin	Benjamin	masculino	20 años	Monstruo	Proteger a la ciudad	Playa	Chileno	
Javier	Rocky	masculino	4 años	Humano	Cantante de youtube (famosos por canciones de lucha)	Santiago	Chileno	

			ASPECTOS PERSONALES													
IDENTIDAD	DÓNDE VIVE	CON QUIÉN VIVE	PERSONALIDAD	TALENTO	HÁBITOS	EDUCACIÓN	RELIGIÓN	HABILIDAD FÍSICA	PADRES	HERMANOS	AMIGOS	ENEMIGOS	PAREJA	ESTADO CIVIL	HIJOS	OTROS
hadas	Casita en un árbol	papás y un hermano	Tímido	Hacer constelaciones y crear estrellas	Leer, hacer constelaciones y jugar con amigos hadas	Colegio de hadas	No específica	Volar	papá y mamá	Un hermano	amigos y amigos hadas	no	no	soltero	no	Cada hada tiene una función diferente y la de ella es hacer constelaciones y crear estrellas. Toda su familia es de hadas
antiferro	Casa del equipo de los vengadores	Esposa	Sociable	Lanza poder con las manos para matar a los malos	Cuando no está peleando duerme	fue al colegio	No específica	Volar y poder de las manos	no tiene, murieron	Los adultos no tienen hermanos	Muchos amigos; Ant-Man y Capitán America	sí	sí	casado	no	Su esposa también es una superhéroe
hadas	Casa en Santa María	Con su familia	Sociable	Bailar	Bañarse en la piscina	Universidad	No específica	Bailar	papá y mamá	Una hermana y un hermano	Muchos amigos	no específica	sí	Soltera	no	
hadas	Casa en Calle Media	Con su familia	Tímida	Canta	Estar en la calle con los amigos	Universidad	No específica	Correr	papá y mamá	Un hermano	Muchos amigos	no específica	sí	Soltera	no	
hadas	San Felipe	Con sus papás	Sociable	no tiene	Jugar videojuegos	Estudia en la casa	No específica	Basquetbol	papá y mamá	no	Muchos amigos	Catalina (niña que la molesta)	no	Soltera	no	
hadas	Los Andes	Amigo	Sociable	Transformarse en gatita	Juntarse con amigas	Estudia en la casa	No específica	Bailar	papá y mamá	2 hermanos y 2 hermanas	Muchos amigos	Loi, la hija del alcalde	no	Soltera	no	Al transformarse en gatita canta una canción para hacer que los malos se rindan
antiferro	En cuevas y árboles (va cambiando)	con hermanos	Sociable	Lanzar rayos	Langüetear a sus papás	No va al colegio, le enseñan sus papás en la casa	No específica	Bailar	papá y mamá	2 hermanos	Muchos amigos	4 enemigos: dos monstruos, un señor y un ojo que tira guaguas	no	Soltero	no	Come animales y plantas
hadas	Cueva	Con un hermano	Sociable	Cazar	Comer animales	No	No específica	Mucha fuerza	no tiene, murieron	Un hermano	Amigos dinosaurios	Leones y Megalodón	no	Soltero	no	
hadas	Departamento en la playa	Solo	Humilde	Surfear	Acampar	No tiene	No específica	Surf	no tiene, los mató	No	Amigos monstruos	No	No	Viudo	no	Su esposa Pítoro murió de vieja porque no era zombie
hadas	Casa de dos pisos en Santiago	Solo	Sociable	Cantar (vocalista de su banda para niños)	Pasar tiempo con sus amigos en sus casas (vecinos)	Universidad (estudió música)	No específica	Basquetbol	papá y mamá	Un hermano chico (20 años)	Muchos amigos que viven cerca suyo	no	No	Soltero	no	Algún día se va a casar con su mejor amiga (vecina) y tendrán un hijo
hadas	Departamento	Papá y hermano	Sociable	Fútbol	Jugar Fútbol	Jardín	No específica	Fútbol	Solo papá	Un hermano	Sí	no específica	No	Soltero	no	
hadas	Departamento	Hijos	Timido	Computadora	Jugar con sus hijos	No fue a la universidad	No específica	Natación	No tiene	No	no tiene	no específica	No	Soltero	2 hijos	
hadas	Mansión	Otros superhérores y papás	Sociable	Rayos Láser	Salvar a la ciudad y descansar	Universidad	No específica	Fuerza y volar	papá y mamá	Un hermano	de la liga de la justicia	Enemigo de superman	Sí Mujer maravilla	Casado	11 hijos	
hadas	Casa	con papás	Sociable	no tiene	Ir al parque	Colegio	No específica	Fútbol y basquetbol	papá y mamá	3 hermanos y una hermana	Muchos amigos	no específica	no	Soltero	no	
hadas	Casa en la playa	amigos, papás e hijos	Tímido	ver en la oscuridad	Descansar	No específica	No específica	Volar y fuerza	papá y mamá	sí	no tiene	sí	sí	Casado	100 hijos	
hadas	Casa	Solo	Sociable	Cantar y luchar	Saltar en las sillas	Jardín	No específica	Lucha	no tiene, es huérfano	una hermana	Sí	Un ruso	no	Soltero	no	

7.8. Consentimientos firmados por padres de algunos de los niños y niñas

Autorización de realización de actividades

Por este medio yo, Isabel Mansilla Lopez, representante legal de M^o Jesús Fuentes Mansilla, manifiesto y doy mi consentimiento para que mi hijo/a participe en las actividades de testeo del diseño de un juguete.

También autorizo a que la sesión sea registrada, con la promesa de que el material audiovisual y fotográfico obtenido será utilizado solamente con fines académicos en marco de la investigación de Romina Vega Olivares.

Firma: _____



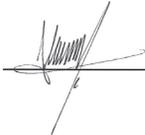
Fecha: 11/08/2019.

Autorización de realización de actividades

Por este medio yo, Héctor Pérez Olivares, representante legal de Maximiliano Pérez Torres; Jonniqué Pérez O. manifiesto y doy mi consentimiento para que mi hijo/a participe en las actividades de testeo del diseño de un juguete.

También autorizo a que la sesión sea registrada, con la promesa de que el material audiovisual y fotográfico obtenido será utilizado solamente con fines académicos en marco de la investigación de Romina Vega Olivares.

Firma:



Fecha: 11-08-19.

