

### **Adivina quién dijo?**

#### **Pilotaje de estereotipos y prejuicios. Un juego de mesa para identificar estereotipos y prejuicios racistas en adolescentes mexicanos.**

#### **Introducción**

El racismo es un fenómeno y un problema complejo porque, aunque hoy en día se conoce que el color o tono de piel de una persona se determina por la cantidad de melanina que tiene en la epidermis, se reproduce por el uso acrítico de los estereotipos y prejuicios. A través de estos dos mecanismos las personas refuerzan las relaciones racializadas. Esto significa que las personas ven y etiquetan cuerpos de color o tono de piel más clara con mejores características físicas o biológicas, capacidades intelectuales y cualidades morales, por ende, son más apreciados y socialmente aceptados que los cuerpos con piel más oscura. Esta manera de clasificar a los grupos humanos por su apariencia física está unida a la cultura, de ahí que se consideran dos formas en las que se presenta el racismo: manifiesto y latente (Restrepo, 2012).

El racismo manifiesto se puede entender como prácticas y enunciados explícitamente racistas, que pueden ser fácilmente reconocidos tanto por quienes los ejercen como por quienes los atestiguan o son objeto de ellos. Mientras que el racismo latente opera sin que sea necesariamente percibido por las personas involucradas; por esto, se considera silencioso pero efectivo en tanto que produce y reproduce relaciones de poder y de dominación que se manifiestan en desigualdades y las justifica, pues se naturalizan a través de un proceso de clasificación como es la racialización.

La racialización es un proceso social que naturaliza la idea de que las sociedades están divididas en “razas”, ya sea biológicamente o porque se construyen en forma

social y cultural. La idea de que la apariencia física está vinculada a la cultura permite el mantenimiento de una estructura creadora de desigualdades e inequidades que pasa desapercibida. De modo que cuando una persona ve a otra a la que asume perteneciente a una “raza” específica y le asigna estereotipos, se realiza una producción social de los grupos humanos en términos raciales.

Los estereotipos “son una estructura de pensamiento que comprende imágenes, creencias, juicios, símbolos y opiniones acerca de cómo son los Otros. A través de ellos creamos modelos de referencia, de aspiración o de rechazo. Los estereotipos los podemos definir igualmente como un conjunto de ideas simplificadoras, exageradas y generalizadas sobre un grupo determinado ” (IGall et., 2021, p. 41; Iturriaga, 2016)

Por su parte, las percepciones, valoraciones o actitudes producto de las reacciones afectivas o emocionales que tenemos frente a los estereotipos se llaman prejuicios. Por eso ambos conceptos van de la mano.

En este contexto, se buscó a través de un juego de mesa identificar “estereotipos y prejuicios” racistas en adolescentes mexicanos. Para ello, se usó el tradicional juego de mesa Adivina quién, cuyo objetivo del juego es adivinar mediante preguntas cuál es el personaje oculto o incógnito del oponente. Para ello, los jugadores deben realizar preguntas sobre la apariencia física con respuestas tipo "Sí" y "No" para eliminar un rostro cuando las características sean descartadas como posible personaje incógnito. Gana el jugador que adivine en primer el personaje incógnito.

Por último, según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017), la adolescencia se define como la etapa que transcurre entre los 10 y 19 años. Normalmente se divide en dos fases: adolescencia temprana de 12 a 14 años y adolescencia tardía de 15 a 19 años.

## **Método**

Se adaptó el juego de mesa Adivina quién, con el objetivo de adivinar el personaje que pudo haber dicho la frase. Se formularon 10 frases y en cada una cada jugador escribió el nombre del personaje y sus sospechas de por qué creía que él o ella era

el personaje incógnito. Se piloteó con 10 adolescentes con una edad promedio de 15.5 años. La actividad se llevó a cabo en un salón de clases. La participación fue voluntaria.

### **Materiales**

- Juego de mesa ¿Adivina quién?

Juego de mesa ¿Adivina quién?, que es un juego de adivinar mediante preguntas cuál es el personaje de tu oponente.

El juego incluye 24 cartas y dos tableros (Ver Figura 1). Las cartas contienen los rostros de cada uno de los personajes del juego mientras que el tablero está compuesto por 24 piezas que puedes acostar o levantar. Cada una de las piezas corresponde al rostro de los personajes del juego.

El juego lo pueden jugar solo dos personas.

- Hoja de papel y lápiz o pluma

- Lista de frases

1. Voy a tomar un “tapsi” para llegar temprano al trabajo.
2. Leonardo da Vinci es el pintor más importante del mundo.
3. "Si se quiere viajar lejos, no hay mejor nave que un libro". - Emily Dickinson.
4. Los concheros son grupos de danza ritual en México.
5. Debo trabajar para pagar mis estudios.
6. En esta temporada de calor siempre uso bloqueador.
7. “Somos polvo de estrellas”. Carl Sagan
8. Para aliviar el dolor de cabeza o migraña y reducir la fiebre coloca rebanadas delgadas de papa en la cabeza.
9. Para llegar a mi trabajo uso el metro porque es económico.
10. Mi apellido es Balám y significa "jaguar" en lengua maya.

### **Desarrollo de la actividad**

1. Se explicó a los participantes que el objetivo del juego era adivinar el personaje incógnito que pudo haber dicho la frase.
2. Se explican las reglas del juego, las cuales fueron:
  - Sólo pueden jugar dos personas.

- En cada partida sólo se lee una frase.
  - Se contesta a la lectura de la frase anotando en la hoja de respuestas el nombre del personaje y se baja del tablero. De esta manera se descarta que un mismo personaje esté en dos frases.
  - No se pueden hacer preguntas para adivinar el personaje.
  - Sólo se leerán 10 frases.
  - El jugador puede solicitar que se lea la frase una segunda vez por tanda.
3. Una vez concluida la lectura de las 10 frases cada jugador compartió en voz alta sus respuestas, es decir el nombre del personaje que escogió, así como sus razones por las cuales vinculó a ese personaje con la frase.

**Figura 1.** El tablero está compuesto por 24 piezas que puedes acostar o levantar. Cada una de las piezas corresponde al rostro de los personajes del juego.



## Resultados

**A continuación se transcriben algunas de las respuestas compartidas por las y los adolescentes de acuerdo a la frase.**

1. Voy a tomar un “tapsi” para llegar temprano al trabajo.

El personaje que más se repitió en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fue Santiago (Ver Anexos). Entre los argumentos compartidos se encontró: “Por qué tiene pinta de hablar así”, “por su aspecto” ¿cómo es su aspecto? “joven” “porque se ve estudia” “por su bigote”.

En la respuesta de Sara se dijo “porque se ve tranquila”. Es decir, la palabra tapsi no fue elemento para vincular su forma de hablar con su aspecto físico. Y para el personaje Simón se dijo, “porque los jóvenes con ese aspecto así relajado se ve que hablan así”

2. Leonardo da Vinci es el pintor más importante del mundo.

El personaje que más se repitió en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fue María (Ver Anexos). La razón dada fue que usa boina, un elemento característico de los artistas o personas relacionadas con el arte. Para el personaje Fernanda se dijo que: “Porque se ve que le gusta el arte” “porque usa esos lentes elegantes, su tono de piel y porque se ve sabia” ¿cómo sabia? “que estudió arte” ¿por qué crees que estudió arte? porque se ve por su aspecto...se arregla.

3. "Si se quiere viajar lejos, no hay mejor nave que un libro".

Los personajes que más se repitieron en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fueron Fernanda y Daniel (Ver Anexos). “Ella se ve que le gusta leer por sus lentes”. Él se ve inteligente por esos lentes y su rostro” pero también se dijo que, “Parece una frase típica de alguien de la tercera edad”. Para Nicolás se dijo “porque se ve intelectual”. Para Carmen se dijo: por su lentes, si usa lentes es porque lee bastante, además se ve que le gusta.

4. Los concheros son grupos de danza ritual en México.

Los personajes que más se repitieron en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fueron Sara, Andrés y Sofía (Ver Anexos). ¿por qué crees que es Andrés? “Por que es moreno” ¿por qué crees que Sara? “Pues por que se ve que le gusta el baile por la “vestimenta” ¿cuál vestimenta? pues por su aspecto...su cara. “Porque se ve que ella baila eso” ¿cómo se ve? porque a ese tipo de personas se ve que le gusta....

¿por qué Sofía? “Por qué tiene algunas características que parece ser conocedora “ ¿cómo cuáles? su rostro, me parece que le gusta y sabe de ese tipo de música.

5. Debo trabajar para pagar mis estudios.

El personaje que más se repitió en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fue Nicolas (Ver Anexos). Entre las respuestas dadas se encuentra “Se ve joven y trabajador”, “Porque se ve que es estudioso” “porque se ve joven”. Cabe señalar que, todos los personajes seleccionados fueron jóvenes, por lo cual, se preguntó ¿una persona de 40 y más años no puede estudiar? Las y los jóvenes respondieron que sí se puede estudiar a esa edad pero que a esa edad no se “sufre” “falta” el dinero para estudiar. Cabe señalar que la mayoría de los personajes salvo María se describen como personajes con el color o tono de piel más claro. E igual, el que se diga que Nicolas tiene cara de ser estudioso es relevante pues se asocia con cualidades y capacidades “mejores”.

6. En esta temporada de calor siempre uso bloqueador.

Los personajes que más se repitieron en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fueron Pablo y Fernando (Ver Anexos). En el caso de Pablo se dijo: “ Por qué es güerito”, “Para que no se haga negro” mientras que para Fernanda se dijo: “Supongo que como se cuida su piel pues debería tener un tono más claro” “es muy blanquilla y parece que se cuida la piel” “Se ve que cuida su piel”. Cabe mencionar que las respuestas del por qué Fernanda están formuladas desde el cuidado de su piel en un sentido de procurar una belleza.

7. “Somos polvo de estrellas”.

El personaje que más se repitió en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fue Mónica (Ver Anexos). Entre los argumentos se encuentran “Por que se ve que cree en la astrología”, “Por su edad...es joven”, Igual, parece una frase típica de una persona como ella” ¿cómo es una típica persona?, joven que cree que los planetas tienen que ver con su personalidad y los horóscopos y esas cosas...

Cabe mencionar que el resto de los personajes fueron todos hombres y en ellos los argumento tienen una creencia o juicio positivo tales como “”Se ve que es filosofo”, “Por que se ve sabio”, “Parece profesor de ciencias”, “Tiene cara de astrónomo” “Porque se ve algo inteligente”.

8. Para aliviar el dolor de cabeza o migraña y reducir la fiebre coloca rebanadas delgadas de papa en la cabeza.

El personaje que más se repitió en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fue Ximena (Ver Anexos). Entre los argumentos se encuentran “Se ve que no cree en la medicina”, “Se ve que ella hace remedios caseros”. Para el personaje Manuel se dijo “Se ve que es como médico”, también Pamela fue señalada como “porque parece doctor”.

9. Para llegar a mi trabajo uso el metro porque es económico.

El personaje que más se repitió en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fue Santiago (Ver Anexos). Las respuestas dadas fueron “se ve humilde”, “porque no ha de tener mucho dinero”, “por su vestimenta”.

10. Mi apellido es Balám y significa "jaguar" en lengua maya.

Los personajes que más se repitieron en las respuestas dadas por los 10 adolescentes fueron Diego y Andrés (Ver Anexos). Entre las respuestas dadas están “Por que se ve un tono de piel más oscuro”, “por su apariencia se ve que cree en esas cosas”, “porque parece de descendencia afroamericana”, “por su tono de piel”, se ve maya”.



## **Discusión y Conclusión**

Los resultados muestran la influencia que tienen los estereotipos y prejuicios en los procesos de interpretación y cómo se usan para crear un juicio, una percepción, una valoración, una opinión a partir del color o tono de piel. Estos mecanismo pueden reproducir el colorismo, es decir, estereotipos, prejuicios y actitudes discriminatorias en contra de las personas, el cual se construye o se pone en práctica con base únicamente en su color o tono de piel. Así, los cuerpos con color o tono más claro se verán unidas a mejores cualidades morales y capacidades intelectuales, en tanto que entre más oscura es la piel de una persona, más sujeta a prejuicios. El color de piel también se vincula a la cultura, de ahí que se considere que el tono de piel más claro como persona “más cultas” que las de las clases trabajadoras, que son más inteligentes, que “hablan mejor” o que “trabajan más duro”. Si bien es cierto que el estereotipo y prejuicio. Aunque los estereotipos y los prejuicios pueden operar de manera inconsciente, son mecanismo eficientes para reproducir el racismo pues funcionan como modelos que guían las conductas hacia otros grupos y pueden servir para justificar actos de desigualdad e injusticia pues establece que hay “razas” inferiores y superiores. En este sentido, ambos mecanismos fortalecen el racismo latente.

Los resultados también muestran los procesos de racialización, es decir la producción social de los grupos humanos en términos raciales. Esta idea de que en los grupos humanos hay “razas” inferiores y superiores, es condición necesaria para que exista el racismo.

Por otro lado, se concluye que la adaptación del juego Adivina quién resultó útil para identificar estereotipos y prejuicios racistas, que pueden estar operando de manera inconsciente pero que están influyendo en la interpretación que hacemos de los Otros.

## Referencias

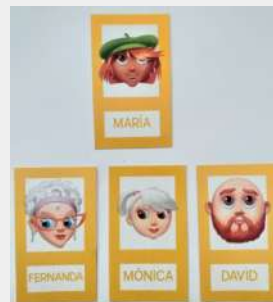
- Gall, O., Iturriaga, E., Morales, D., y Rodríguez, J., (2021). *¿Qué es y cómo se manifiesta el racismo?* Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación. [https://redintegra.org/wp-content/uploads/2022/02/Queycomo\\_manifiesta\\_racismo\\_02-web.pdf](https://redintegra.org/wp-content/uploads/2022/02/Queycomo_manifiesta_racismo_02-web.pdf)
- Iturriaga, Eugenia (2016). Las élites de la ciudad blanca: discursos racistas sobre la Otredad. México: unam.
- Restrepo, E., (2012). Historizando raza. En Intervenciones en teoría cultural (pp. 151-173). Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Organización Mundial de la Salud (OMS, 2017). Adolescent development. Recuperado de [https://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/adolescence/development/es/](https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/development/es/)

## Anexos

1. Voy a tomar un *taksi* para llegar temprano al trabajo.



2. Leonardo da Vinci es el pintor más importante del mundo.



3. Si se quiere viajar lejos, no hay mejor nave que un libro.



4. Los concheros son grupos de danza ritual en México.



5. Debo trabajar para pagar mis estudios.



6. En esta temporada de calor siempre uso bloqueador.



7. "Somos polvo de estrellas".



8. Para aliviar el dolor de cabeza o migraña y reducir la fiebre coloca rebanadas delgadas de papa en la cabeza.



9. Para llegar a mi trabajo uso el metro porque es económico.



10. Mi apellido es Balám y significa "jaguar" en lengua maya.

